VOYAGEURS DE L'ESPACE

WÖRLDS



Lü

COMPÉTENCES

- Faire des pas chassés et des pas croisés, virevolter.★
- Exécuter différents sauts avec course d'élan.
- Tourner autour de son axe dans les airs. ★ 3e année
- Maintenir des postures complexes en utilisant différents appuis.
- Nommer quelques façons d'être compris par l'autre.★
- Nommer quelques façons d'être réceptif aux messages des autres.★

VOCABULAIRE

- Communication
- Pas croisés
- Rotations

MATÉRIEL

- Wörlds *Voyageurs de l'espace*
- Matelas de gymnastique

ORGANISATION

- 24 - 80 élèves
- 15 - 20 minutes

Les élèves se dispersent dans l'aire de jeu.

Installez une deux lignes de matelas pour les actions de saut.

VOYAGEURS DE L'ESPACE

WÖRLDS

VARIATIONS

- Éliminez les membres de l'équipe qui sont trop lents à répondre ou qui ne réalisent pas l'action correctement. Les membres de l'équipe éliminés peuvent faire une activité physique (10 pompes) pour revenir dans le jeu.
- Utilisez les suggestions de vos élèves pour créer de nouvelles diapositives.

GRAND GROUPE

- Jouez comme indiqué en agrandissant l'aire de jeu selon les besoins..

PISTES DE DISCUSSION

- Quelle position était la plus facile à réaliser? La plus difficile? Pourquoi?
- Quelle consigne pourrait être ajoutée à cette activité?

COMMENT JOUER

1. Sur votre Lü, ouvrez l'application Wörlds, sélectionnez le contenu *Voyageurs de l'espace*. Appuyez sur *Jouer* pour commencer.

2. Choisissez un joueur pour être le capitaine. Les autres joueurs font partie de l'équipage. Avec des jeunes non-lecteurs, un adulte doit jouer le rôle du capitaine.

3. Présentez les différentes actions qui seront utilisées dans le jeu et pratiquez-les en groupe (voir la première diapositive du Wörlds). Demandez aux élèves d'effectuer les actions de saut sur les tapis aménagés à cet effet.

4. Pour commencer, le capitaine sélectionne une diapositive et appuie ensuite sur un chiffre de 1 à 5 pour afficher une commande sur Lü. Il y a 3 diapositives avec 5 commandes uniques sur chacune.

5. Le capitaine énonce l'action puis les élèves s'exécutent.

6. Appuyez à nouveau sur le même numéro de la télécommande pour supprimer la commande et en préparer une nouvelle. Le jeu se poursuit ainsi. Selon le niveau des élèves, le capitaine peut progressivement accélérer la sélection des commandes, en essayant d'embrouiller l'équipage.

7. N'oubliez pas d'utiliser les touches fléchées gauche et droite de la télécommande pour naviguer vers une nouvelle diapositive et obtenir de nouvelles options de commande.

8. Faites un retour en grand groupe à l'aide des *Pistes de discussion* suggérées.

© Tous droits réservés - 2023

VOYAGEURS DE L'ESPACE

SURVOL DES COMMANDES

COMMANDES

Météore!	Saut groupé avec élan
Téléscope	Arabesque
Vitesse de la lumière!	Pas chassés
Éclipse!	Saut avec course d'élan, appel sur un pied, réception sur deux pieds
Planète!	Virevolter lentement
Étoile filante!	Saut en longueur étoilé (les talons touchent les fesses et les bras sont en extension)
Éruption solaire!	Fentes sautées
Gravité!	Triple saut
Orbite	Invente une position complexe d'équilibre avec un partenaire
Satellite	Pas croisés en formant un cercle