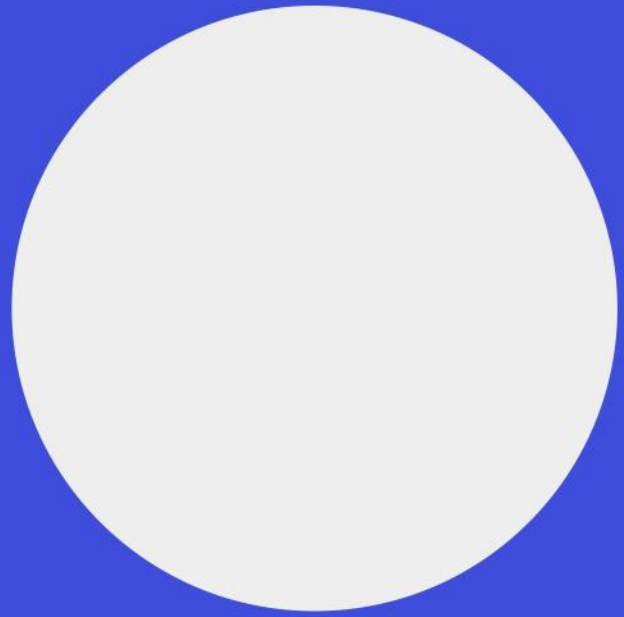
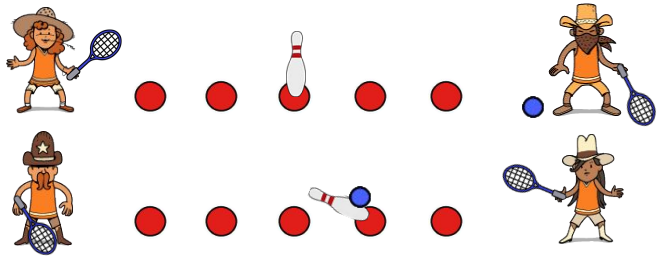
1.2.3.
MANIEZ!

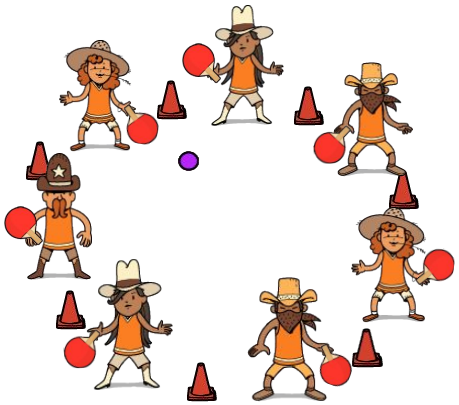


Lü

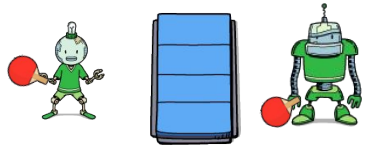
ATELIERS DE FRAPPE

SWËT











Lü

COMPÉTENCES

- Identifier les prises selon l'objet utilisé.
- Nommer les principales parties des outils.
- Frapper une variété d'objets vers une cible.
- Frapper une variété d'objets avec un outil vers une cible.
- Lancer une variété d'objets avec un outil vers une cible

VOCABULAIRE

- Outil
- Frapper
- Force
- Consécutif

MATÉRIEL

- Matériel divers: rondelles et bâtons de hockey, verres de plastiques, raquettes, balles, marqueurs circulaires, volants, balles, quilles, etc. (selon les ateliers choisis)
- Cartes des ateliers imprimées

ORGANISATION

- 24 - 80 élèves, divisés en petits groupes de 6 à 8 élèves
- 25 - 30 minutes

Installez les stations avec les cartes des ateliers et l'équipement nécessaire.
L'atelier "Frapper pour marquer" doit être installé devant le mur de Lü.

ATELIERS DE FRAPPE

SWËT

VARIATIONS

- Augmentez ou diminuez la difficulté de chaque station en variant la distance et l'équipement utilisé.

GRAND GROUPE

- Jouez comme indiqué, en ajoutant des stations si l'espace et l'équipement le permettent.

PISTES DE DISCUSSION

- Quelle était votre station préférée ? Pourquoi ?
- Quels sont les autres outils que vous pourriez utiliser pour frapper ?
- Quelles sont les différences entre un outil à manche court et un outil à manche long ?

COMMENT JOUER

1. Sur votre Lü, ouvrez l'application Swët et sélectionnez les options suivantes:
    a. Durée
    b. 1:30,
    c. Appuyez sur *Jouer* pour commencer.

2. Appuyez sur la barre d'espacement pour mettre en pause le chronomètre sur Lü pendant la préparation et la rotation.

3. Attribuez une station à chaque petit groupe.

4. Au signal, les élèves travaillent sur les techniques de frappe déterminées par leur atelier.

5. Au bout de quelques minutes, réinitialisez les postes et procédez à la rotation. (Conseil : utilisez le chronomètre de la station Lu pour ne pas perdre le fil. Nous recommandons un minimum de 3 minutes par poste, ce qui signifie que le jeu Swet doit être exécuté deux fois par rotation).

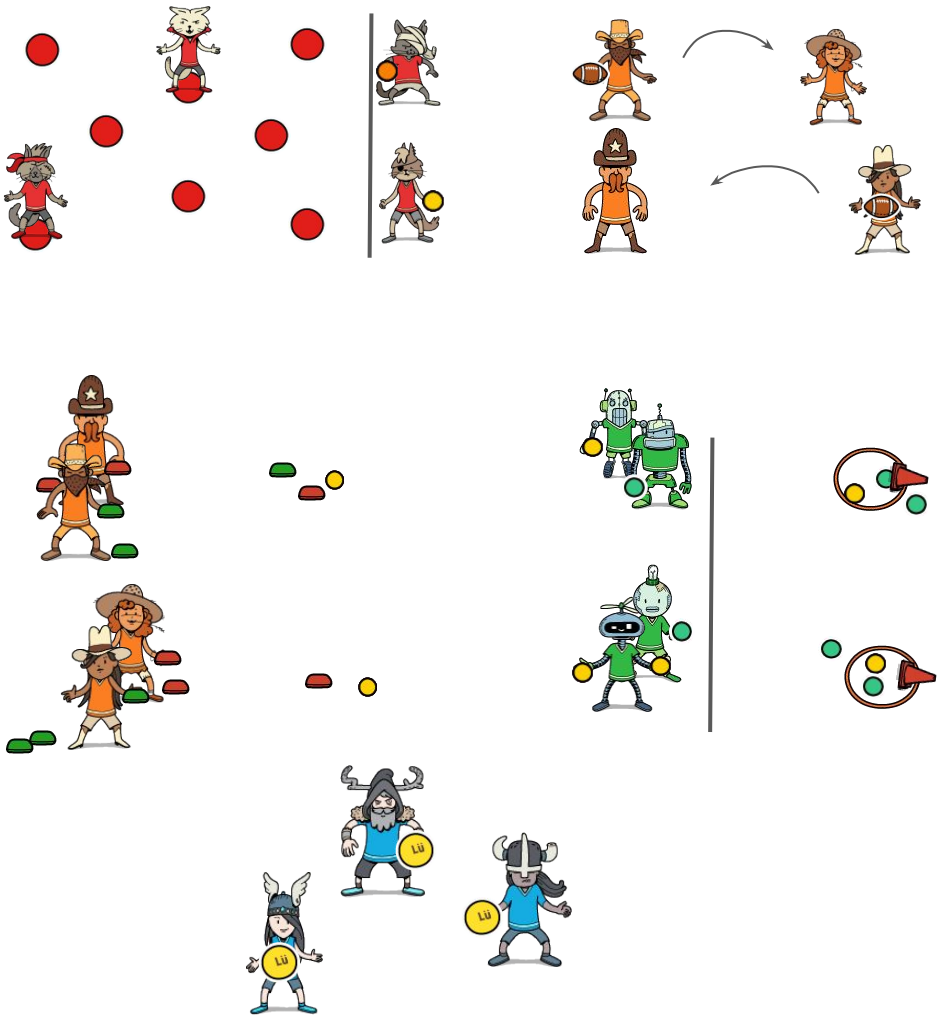
6. Continuez jusqu'à ce que tous les groupes aient fait le tour de toutes les stations, ou jusqu'à ce que le temps le permette.

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

© Tous droits réservés - 2023

ATELIERS DE MANIPULATION

MIRE



COMPÉTENCES

- Identifier les prises selon l'outil.
- Nommer les objets.
- Lancer par-dessous ★ et par-dessus l'épaule une variété d'objets vers une cible.
- Attraper une variété d'objets à deux mains ★ ou à une main

VOCABULAIRE

- Ballon
- Balle
- Par-dessus
- Par-dessous

MATÉRIEL

- Balles, ballons, cônes, cerceaux, quilles, marqueurs circulaires, poches, (selon les ateliers choisis)
- Cartes d'ateliers imprimées

ORGANISATION

- 24 - 80 élèves
- 25 - 30 minutes

Installez les ateliers avec les cartes d'ateliers et tout l'équipement nécessaire.

La station *Dans la cible* doit être installée en face du mur Lü.

ATELIER DE MANIPULATION

MIRE

VARIATIONS

- Augmentez ou diminuez la difficulté de chaque atelier en variant la distance et le matériel utilisé.

GRAND GROUPE

- Jouez comme indiqué en ajoutant des ateliers si l'espace et l' équipement le permettent.

PISTES DE DISCUSSION

- Avec quel (s) objet(s) préférez-vous lancer?
- Dans quels ateliers auriez-vous pu changer le type d'objet lancé? Par quoi l'auriez-vous remplacé?
- Pouvez-vous nous montrer des types de prises différentes que vous avez exploré pendant ces ateliers?

COMMENT JOUER

1. Sur votre Lü, ouvrez l'application Mire puis sélectionnez les options suivantes:
   a. Mode personnalisé
   b. Durée de 5 minutes
   c. 6 équipes
   d. Appuyez sur Jouer pour commencer.

2. Assignez chaque petit groupe à un atelier.

3. Au signal, les élèves travaillent sur le lancer et l'attraper comme prescrit par leur atelier.

4. Après quelques minutes, remettez les ateliers en place et faites une rotation. (Conseil : utilisez le minuteur de 5 minutes sur la station Lü pour vous garder sur la bonne voie).

5. Faites un retour en grand groupe en utilisant les *Pistes de discussion* suggérées.

© Tous droits réservés - 2023

ATTAQUE GALACTIQUE

GALACTIC



Lü

COMPÉTENCES

- Identifier les prises selon l'objet utilisé.
- Manipuler une variété d'objets de différentes façons. ★
- Frapper une variété d'objets vers une cible.

VOCABULAIRE

- Frapper
- Cible
- Paume de la main

MATÉRIEL

- Cerceaux
- Ballons de mini volleyball
- Balles

ORGANISATION

- 24 - 40 élèves, divisé en groupes de 4 à 6 personnes
- 15 - 25 minutes

Placez un ballon sur le sol au milieu d'un cerceau. C'est une galaxie. Répartissez-les sur l'aire de jeu. Vous aurez besoin d'autant de galaxies que de groupes, moins une. Attribuez une galaxie à chaque groupe et un groupe à Lü pour commencer. Désignez un sens de rotation.

ATTAQUE GALACTIQUE

GALACTIC

COMMENT JOUER

1. Sur votre Lü, ouvrez l'application Galactic. Sélectionnez le niveau de difficulté de votre choix, appuyez sur Jouer pour commencer.

2. Au signal, le groupe installé au Lü joue en frappant les ballons de mini volleyball avec la paume vers les astéroïdes.

3. Les autres groupes se répartissent en cercle autour du cerceau qui leur a été attribué. Le cerceau indique le centre de la galaxie. Un joueur commence avec la balle. Il est le serveur. Au signal, le joueur au service frappe la balle dans le cerceau et le joueur le plus proche de la balle tente de l'attraper avant qu'elle ne touche le sol. Les frappes doivent être des frappes avec la paume de la main. Si la balle touche le sol avant d'être rattrapée, le serveur marque un point. Si la frappe manque le cerceau, aucun point n'est marqué et un nouveau serveur est sélectionné.

4. Lorsqu'un autre joueur attrape le ballon, il devient le prochain serveur. Encouragez les élèves à se déplacer vers la balle pour l'attraper.

5. Si un ballon touche le sol, l'élève le plus proche du ballon le récupère et devient le prochain serveur.

6. Après 2:00-3:00 minutes, donnez le signal d'arrêt du jeu. Faites tourner tous les groupes ensemble. Le jeu se poursuit en faisant tourner les groupes d'une galaxie à l'autre. Lorsque toutes les équipes ont fait le tour de toutes les galaxies, y compris le Lü, arrêtez le jeu.

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

VARIATIONS

- Placez un type de balle différent sur chaque galaxie, en variant le poids et la taille.
- Placez des seaux à l'envers au centre de chaque galaxie pour créer une cible plus difficile.

GRAND GROUPE

- Augmentez le nombre d'élèves par groupe et ajoutez des galaxies supplémentaires. Essayez de maintenir les groupes à moins de 8 élèves afin d'augmenter les possibilités de participation.

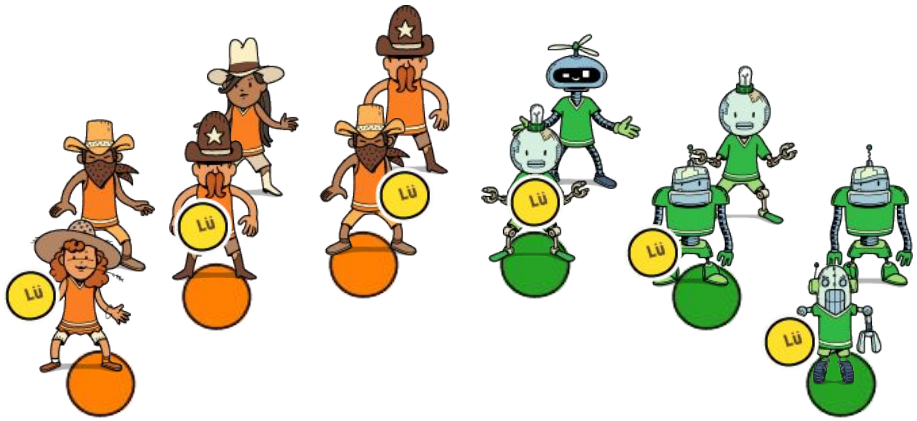
PISTES DE DISCUSSION

- Comment pouvez-vous savoir dans quelle direction la balle va aller lorsqu'un autre élève la frappe ?
- Comment avez-vous visé le centre de la galaxie ?
- Avec quels objets avez-vous préféré jouer? Pourquoi?

© Tous droits réservés - 2023

DR DENTS

BRÜSH



Lü

COMPÉTENCES

- Identifier les prises selon l'objet utilisé.
- Manipuler une variété d'objets de différentes façons. ★
- Lancer par-dessous l'épaule une variété d'objets vers une cible. ★
- Lancer par-dessus l'épaule une variété d'objets vers une cible.

VOCABULAIRE

- Lancer par-dessus l'épaule
- Lancer par dessous l'épaule

MATÉRIEL

- Marqueurs circulaires
- Ballons

ORGANISATION

- 24 - 40 élèves, divisés en 2 équipes
- 10 - 15 minutes

Formez un demi-cercle autour de l'écran Lü.

Indiquez 6 zones de lancer à l'aide des marqueurs circulaires.
Les membres d'une même équipe se place derrière l'un des trois marqueurs circulaires qui leur sont associés.

DR DENTS

BRÜSH

VARIATIONS

- Adaptez les lancers demandés à ce qui a été enseigné en classe.

GRAND GROUPE

- Préparez un autre jeu de groupe dans l'autre moitié du gymnase. Séparez votre groupe en deux puis échangez les groupes de jeu.

PISTES DE DISCUSSION

- Quel type de lancer était le plus facile pour vous? Le plus difficile? Pourquoi?
- Qu'est-ce qui est différent dans les deux types de lancer? Qu'est-ce qui est pareil?
- La position de départ de votre lancer a-t-elle influencé votre taux de réussite?

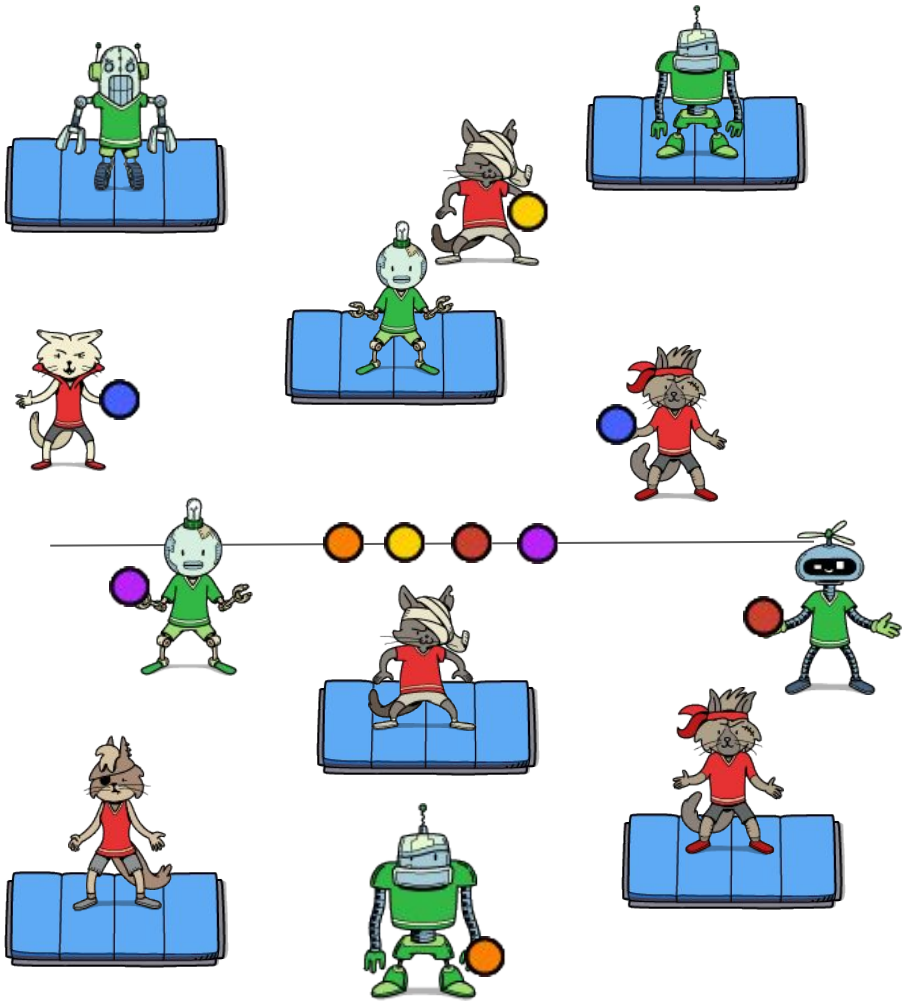
COMMENT JOUER

1. Sur votre Lü, ouvrez Brüsh et sélectionnez les options suivantes:
   a. Écran divisé
   b. Durée de 4 minutes
   c. Niveau facile
   d. Appuyez sur Jouer pour commencer
2. Les élèves choisissent le patient qui leur rend visite aujourd'hui.
3. Expliquez qu'aujourd'hui les élèves se transformeront en dentiste et qu'ils devront s'assurer que leur client ne mange pas de sucrerie et n'accumule pas de tartre sur ses dents.
4. Pour éloigner les sucreries, les élèves devront faire des lancers par-dessus l'épaule alors que pour enlever le tartre, les élèves devront lancer par-dessous l'épaule. Prenez un moment pour revoir ces deux types de lancer avec les élèves.
5. Appuyez sur Jouer pour commencer la partie.
6. Le premier élève de chaque file lance son ballon à l'écran. Il le récupère ensuite puis se place derrière l'un des marqueurs circulaires associé à son équipe. Encouragez les élèves à se placer à la fin de la file la moins longue pour maximiser leur activité physique.
7. Lorsque la partie se termine, rejouez ou faites un retour sur l'activité en grand groupe à l'aide des *Pistes de discussion* suggérées.

© Tous droits réservés - 2023

GRENOUILLES

SCÖREBOARD



Lü

COMPÉTENCES

- Manipuler une variété d'objets de différentes façons.★
- Lancer par-dessous l'épaule une variété d'objets vers une cible. ★
- Lancer par-dessus l'épaule une variété d'objets vers une cible.
- Attraper une variété d'objets à deux mains ★1re année
- Attraper une variété d'objets à une main. ★

VOCABULAIRE

- Lancer
- Attraper
- Atteindre

MATÉRIEL

- 6 tapis de gymnastique
- Cônes ou marqueurs pour délimiter une ligne centrale
- Ballons mousse

ORGANISATION

- 24 - 40 élèves, divisés en deux groupes égaux
- 15 - 20 minutes

Installez 3 tapis de chaque côté de l'aire de jeu. Ce sont les nénuphars.
Chaque groupe choisit 3 membres pour être les premières grenouilles de leur équipe. Elles s'installent sur les tapis dans le territoire adverse.
Répartissez les ballons de manière égale entre les deux groupes, ou disposez-les le long de la ligne centrale.

GRENOUILLES

SCÖREBOARD

VARIATIONS

- Disposez les tapis à différentes distances de la ligne centrale afin de permettre aux élèves d'expérimenter différents types de lancers et d'attrapers.
- Fournissez des balles et des ballons de différentes tailles et différents poids.

GRAND GROUPE

- Ajoutez des tapis supplémentaires de chaque côté, et autorisez plus d'une grenouille par nénuphar. Augmentez le nombre de ballons.

PISTES DE DISCUSSION

- Comment avez-vous décidé de la force avec laquelle vous deviez lancer le ballon ?
- Comment avez-vous dirigé la balle pour atteindre votre cible ?
- Quelles stratégies utilisiez-vous lorsque vous étiez une grenouille essayant d'attraper une balle sans tomber du nénuphar ?

COMMENT JOUER

1. Sur votre Lü, ouvrez Scoreboard et sélectionnez les options suivantes:
   a. Version de base.
   b. Ajustez les paramètres si nécessaire.
   c. Temps
   d. 2 périodes de 10 minutes par période.
   e. Sélectionnez les avatars.
   f. Appuyez sur Jouer pour commencer.

2. Au signal, les élèves tentent de lancer une balle à l'un de leurs coéquipiers se tenant sur un nénuphar de l'autre côté. Dites aux élèves que ce sont des mouches et que leur équipe doit en attraper le plus possible, sans tomber du nénuphar. Les élèves-lanceurs doivent rester de leur côté de la ligne centrale.

3. Lorsqu'une grenouille réussit à attraper une mouche, elle prend la balle, court vers le tableau d'affichage et inscrit un point pour son équipe. Puis elle rejoint le groupe de lanceurs. L'élève qui a lancé la balle à la grenouille, court jusqu'au tapis et devient la nouvelle grenouille sur ce nénuphar.

4. L'équipe adverse peut essayer d'intercepter les lancers, mais elle n'est pas autorisée à se trouver sur le nénuphar.

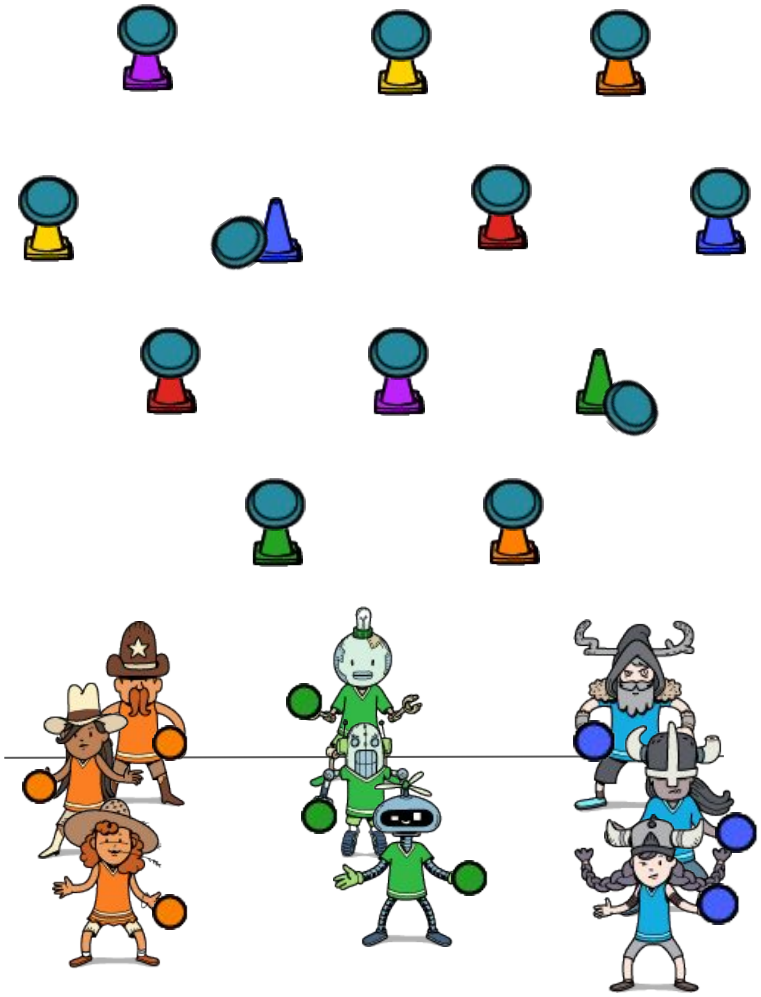
5. À la fin de la première période, déterminez une équipe gagnante, replacez le matériel puis appuyez sur Jouer pour entamer la 2e période.

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

© Tous droits réservés - 2023

INVASION D'OVNIS

WÖRLDS



Lü

COMPÉTENCES

- Lancer par-dessous l'épaule une variété d'objets vers une cible. ★
- Lancer par-dessus l'épaule une variété d'objets vers une cible.

VOCABULAIRE

- Invasion
- Objectif
- Cible
- Trajectoire

MATÉRIEL

- Cônes
- Disques volants
- 1 ballon par élève

ORGANISATION

- 24 - 40 élèves
- 15 - 20 minutes

Placez des cônes dans toute l'aire de jeu avec des frisbees en équilibre sur le dessus. Ce sont les OVNIs.

Répartissez les élèves en groupes de trois et attribuez à chaque groupe un point d'attache à la ligne de départ du jeu.
Donnez un ballon à chaque élève.

INVASION D'OVNIS

WÖRLDS

VARIATIONS

- Formez des équipes et installez des lignes d'ovnis devant chacune d'entre elles. Les joueurs doivent faire tomber les OVNIs qui se trouvent devant eux. S'ils les font tous tomber, ils gagnent.
- Attribuer une couleur aux équipes. Les groupes essaient de faire tomber uniquement les disques volants associés à leur couleur.. S'ils renversent le disque d'un autre groupe, ils le replacent et retournent dans leur groupe pour attendre leur prochain tour.
- Remplacez les disques volants par des balles de tennis.

GRAND GROUPE

- Augmentez la taille des groupes ou, si l'équipement le permet, maintenez la taille des groupes à 3 et attribuez aux groupes un point d'attache n'importe où le long du périmètre.

PISTES DE DISCUSSION

- Quelles sont les étapes du lancer par-dessous l'épaule?
- Quelles sont les étapes du lancer par-dessus l'épaule?
- Comment avez-vous choisi où viser?

COMMENT JOUER

1. Sur votre Lü, ouvrez l'application World's, sélectionnez *Espace*, appuyez sur *Jouer* pour démarrer.

2. Au signal, un élève de chaque groupe lance son ballon dans l'aire de jeu en essayant de faire tomber l'un des OVNIs. S'il réussit, il court ramasser le frisbee et le récupère pour son équipe. S'il ne réussit pas, il court récupérer son ballon et retourne dans son équipe.

3. L'élève suivant du groupe prend son tour. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les ovnis soient renversés ou que le temps soit écoulé.

4. Le groupe qui a le plus d'ovnis à la fin du jeu a gagné !

5. Demandez aux élèves de replacer le jeu et de jouer à nouveau.

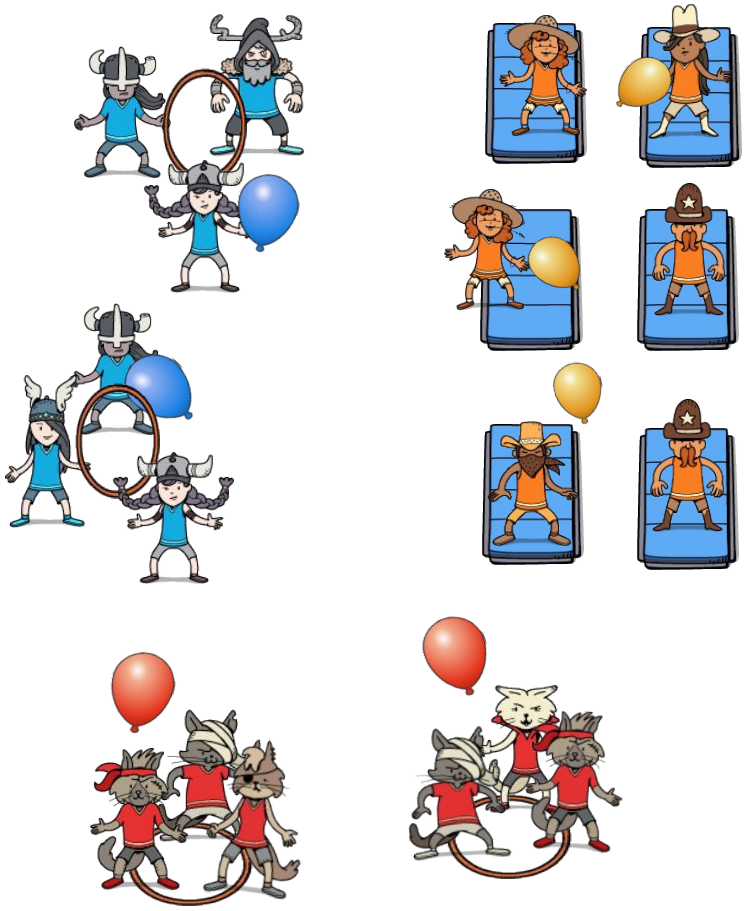
6. Encouragez les élèves à essayer les lancers par-dessus et par-dessous l'épaule.

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

© Tous droits réservés - 2023

LÀ-HAUT

VÖTE



Lü

COMPÉTENCES

- Identifier les prises selon l'objet utilisé.
- Frapper une variété d'objets vers une cible.

VOCABULAIRE

- Frapper
- Cible
- Paume de la main

MATÉRIEL

- Ballons de baudruche
- Matelas
- Cerceaux
- Vöte *Combien?*

ORGANISATION

- 24 - 80 élèves, divided en groupes de 2
- 20 - 30 minutes

Installez les trois stations dans trois zones autour de l'aire de jeu.

Répartissez les dyades en trois groupes. Attribuez à chaque groupe une station pour commencer.

Installez le poste de contrôle de l'escouade devant Lü.

LÀ-HAUT
VÖTE

VARIATIONS
- Ajoutez divers objets légers, tels que des ballons de plage, comme équipement supplémentaire à chaque station. (Conseil : le degré de gonflement du ballon est un autre moyen de différencier l'équipement. Les ballons moins gonflés se déplacent plus rapidement).
- Ajoutez des raquettes "lollipop" à certains ou à tous les postes pour travailler la frappe avec un outil à manche court.

GRAND GROUPE
- Augmentez le nombre de joueurs par équipe pour chacun des ateliers.

PISTES DE DISCUSSION
- Comment déplacez-vous votre main de frappe pour contrôler la direction du ballon ?
- Quelle est la différence entre frapper et pousser ?
- Comment faites-vous pour que le ballon aille plus haut lorsque vous le frappez ? Plus bas ?

COMMENT JOUER

1. Sur votre Lü, ouvrez l'application Vöte et sélectionnez les options suivantes:
   a. Contenu *Combien*.
   b. Appuyez sur *Jouer* pour commencer.

2. Les élèves effectuent l'activité à chaque poste (voir la page suivante). Au bout de 5:00 minutes, alternez.

3. Poursuivez le décompte pendant toute la durée du cours. Affichez les résultats à la fin.

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

© Tous droits réservés - 2023

STATIONS.

Station 1 : Frapper le tapis

Les élèves se mettent par deux et se placent sur un tapis en face de leur partenaire. Les élèves frappent le ballon en direction du tapis de leur adversaire, en essayant de faire tomber le ballon sur le tapis de leur adversaire. Celui-ci défend le tapis en frappant le ballon vers l'autre tapis avant qu'il ne touche le tapis. Si le ballon touche le sol en dehors des tapis, il est hors limites. Reprise du jeu. Les pieds des joueurs doivent rester sur le tapis à tout moment. Les élèves ne frappent et ne se défendent qu'avec les mains.

Station 2 : Volley avec partenaire

Deux dyades d'élèves se regroupent pour former des équipes de 4. 2 personnes se placent l'une en face de l'autre, le cerceau au milieu. Les autres élèves tiennent le cerceau, formant une cible verticale. Au signal, les élèves envoient le ballon en l'air et à travers le cerceau à leur partenaire de l'autre côté. Ce dernier reçoit alors le ballon en le frappant vers le haut et en le renvoyant à travers le cerceau. Autorisez les élèves à toucher plusieurs fois le ballon si nécessaire, mais encouragez-les à faire passer le ballon à travers le cerceau après seulement trois touches. Une fois que le ballon a traversé le cerceau 10 fois, échangez les places.

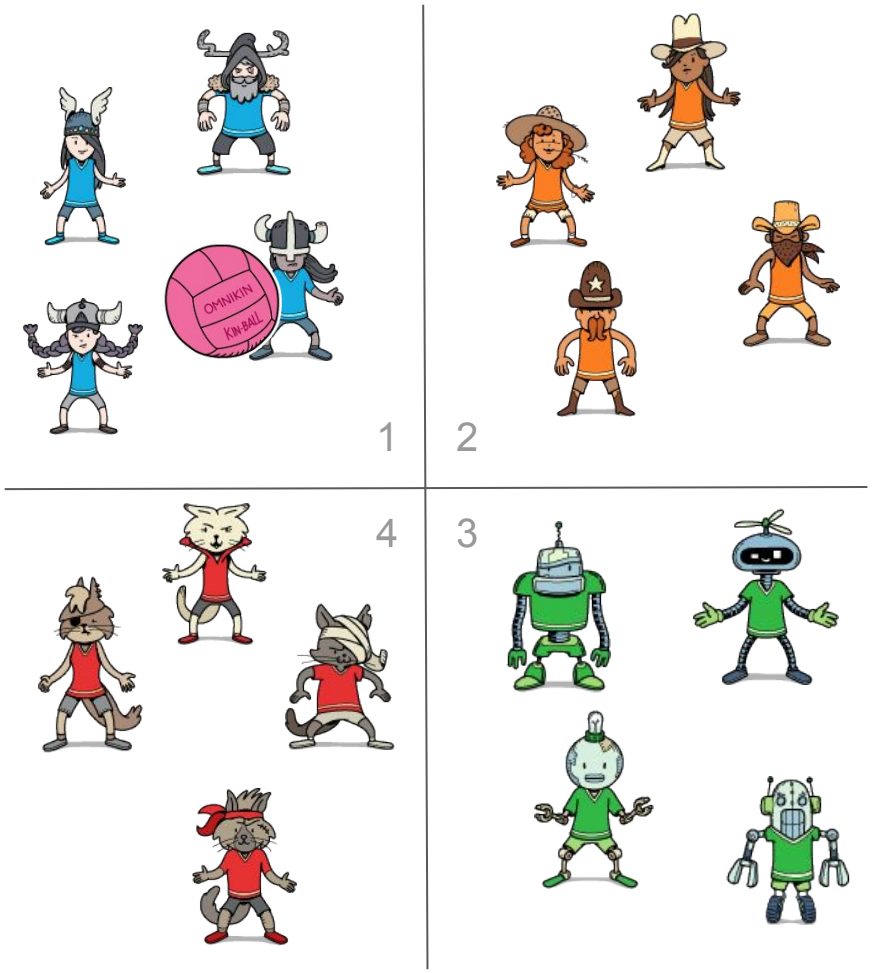
Station 3: Escouade

Deux dyades d'élèves se regroupent pour former des équipes de 4. Formez des groupes de 4 à 6 personnes. Chaque groupe se tient autour d'un cerceau et met un pied à l'intérieur du cerceau, avec un ballon par cerceau. C'est votre équipe. Au signal, le groupe lance le ballon en l'air de façon continue, à tour de rôle. Le but du jeu est de maintenir le ballon en l'air tout en comptant le nombre d'appuis de votre équipe sur le ballon. Chaque membre de l'équipe doit garder son pied collé à l'intérieur du cerceau à tout moment. Si le ballon tombe hors de portée de l'équipe, le décompte est arrêté. Un élève va chercher le ballon, puis revient pour reprendre le jeu. Un élève note le nombre de frappes consécutives réussies par l'équipe à chaque essai.

© Tous droits réservés - 2023

MONTGOLFIÈRE

WÖRLDS



Lü

COMPÉTENCES

- Identifier les prises selon l'objet utilisé.
- Nommer les objets.
- Manipuler une variété d'objets utilisés dans des activités spécialisées.
- Frapper une variété d'objets vers une cible.

VOCABULAIRE

- Touche
- Service

MATÉRIEL

- Ballon terrestre ou Omnikin (24"+ recommandé)
- Wörlds: *Montgolfière*

ORGANISATION

- 24 - 40 élèves, divisés en 4 groupes égaux
- 20 - 25 minutes

Divisez l'aire de jeu en quatre parties égales. Attribuez à chacune un numéro de 1 à 4.

Assignez chaque groupe d'élèves à une section et remettez le ballon aux élèves se trouvant dans la section #1.

MONTGOLFIÈRE

WÖRLDS

COMMENT JOUER

1. Sur votre Lü, ouvrez l'application Worlds, sélectionnez Montgolfières et appuyez sur *Jouer* pour commencer.

2. Au signal, les élèves vont lancer une montgolfière et tenter de la maintenir en l'air le plus longtemps possible. Un joueur du groupe 1 sert le ballon. Le service doit être une frappe par dessous qui déplace le ballon vers le haut et vers l'extérieur, en direction d'un autre carré. Demandez à deux coéquipiers de tenir le côté du ballon pendant que le serveur le frappe.

3. Les élèves des autres carrés essaient de maintenir le ballon en l'air en le frappant vers le haut et vers les autres aires de jeu lorsqu'il entre dans leur territoire. Permettez à chaque équipe d'effectuer plusieurs touches lorsqu'elle tente de faire sortir le ballon de sa zone.

4. Si le ballon touche le sol l'aire d'une équipe, celle-ci est éliminée et toute l'équipe se déplace vers le carré n° 4 avant le prochain service. Les autres équipes se déplacent vers les cases vacantes en suivant l'ordre décroissant des aires, avec l'objectif de se rendre à la case n° 1.

5. Une fois que toutes les équipes ont atteint la bonne case, le ballon est mis en jeu par un serveur de la case 1, et le jeu se poursuit. Le but du jeu est d'amener son équipe dans la case n° 1 et d'y rester le plus longtemps possible.

6. Si le ballon touche une ligne de démarcation centrale, la dernière équipe qui a touché le ballon est éliminée. Les lignes intérieures sont considérées comme des zones de non territoire. Un ballon qui sort de la ligne de démarcation extérieure entraîne un retrait pour la dernière équipe qui a touché le ballon.

7. Les frappes doivent être effectuées sous la main, ce qui entraîne un mouvement du ballon vers le haut. Les frappes vers le bas peuvent entraîner un retrait automatique ou une reprise.

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

VARIATIONS

- Limitez le nombre de touches par équipe à 3.
- Permettre aux groupes d'attraper le ballon pour en prendre le contrôle lorsqu'il entre dans leur aire de jeu. (Bon pour les débutants).

GRAND GROUPE

- Installez un deuxième terrain et jouez avec un deuxième groupe.
- Augmenter l'aire de jeu et jouer avec un ballon plus grand si l'équipement le permet.

PISTES DE DISCUSSION

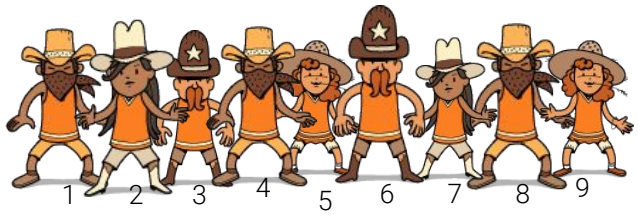
- Comment avez-vous contrôlé la direction du ballon ?
- Où avez-vous frappé le ballon au service ? Que se passerait-il si vous frappiez le ballon par le côté ou par le haut ?
- Comment avez-vous fait pour que le ballon aille plus loin ou plus haut ?

© Tous droits réservés - 2023

PETITS GÉNIES

NEWTON





Lü

COMPÉTENCES

- Identifier les prises selon l'objet utilisé.
- Nommer les principales parties des outils.
- Lancer une variété d'objets avec un outil vers une cible.

VOCABULAIRE

- Lancer
- Anneau
- Bâton

MATÉRIEL

- Anneaux
- Bâtons
- Ou équipement de shuffleboard
- Newton Additions/Soustractions (1-10)

ORGANISATION

- 24 - 40 élèves, divisés en deux groupes égaux.
- 15 - 20 minutes

Chaque groupe sélectionne 9 joueurs qui s'alignent dos à Lü, les jambes écartées, en levant les doigts pour représenter leur numéro de 1 à 9. Les autres joueurs s'alignent face à Lü, les trois premiers élèves de la file tiennent un bâton et un anneau.

PETITS GÉNIES

NEWTON

VARIATIONS

- Créez vos propres activités sur Newton et attribuez aux élèves des numéros correspondant aux choix de réponses. Si nécessaire, les élèves peuvent se voir attribuer une fourchette de numéros (un élève peut avoir un numéro de 6 à 10, un autre de 11 à 15, etc.)
- Les élèves qui composent le jeu de palets peuvent effectuer une activité physique stationnaire pendant qu'ils attendent (accroupissements, élévation des mollets, etc.).

GRAND GROUPE

-

PISTES DE DISCUSSION

- Comment visez-vous le bon espace?
- Y a-t-il une prise du bâton qui vous a semblé plus efficace?
- Connaissez-vous d'autres jeux où il faut lancer avec un outil?

COMMENT JOUER

1. Sur votre Lü, sélectionnez le dossier dans le menu puis choisissez le contenu Additions/Soustraction (0-10) pour l'application Newton. Appuyez sur *Jouer* puis sélectionnez les options suivantes:
   a. Points
   b. 30 points

2. Les élèves observent l'équation qui est affichée sur Lü pour leur équipe et lancent leur anneau entre les jambes de l'élève qui représente la bonne réponse pour son équipe.

3. L'élève qui reçoit l'anneau entre ses jambes récupère l'anneau puis court vers Lü pour toucher le nombre qu'il représentait. Si son nombre n'est pas à l'écran (mauvaise réponse), il court vers la file de lanceurs et se place à la fin de celle-ci.

4. L'élève lanceur prend la place vacante dans la ligne de buts numérotés.

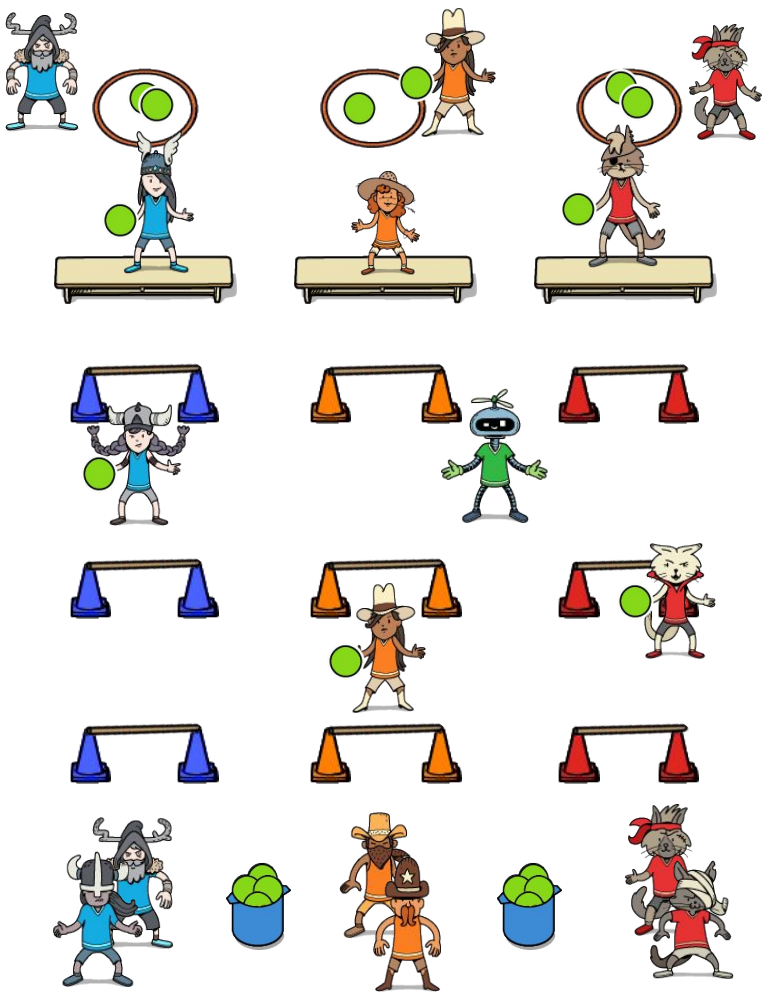
5. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'une équipe ait atteint les 30 points requis pour gagner.

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

© Tous droits réservés - 2023

LE POULAILLER

DOJÖ



Lü

COMPÉTENCES

- Franchir des obstacles
- Lancer par-dessus l'épaule une variété d'objets vers une cible.
- Attraper une variété d'objets à deux mains ★1re année
- Attraper une variété d'objets à une main. ★

VOCABULAIRE

- Cible
- Lancer par-dessus l'épaule
- Obstacles

MATÉRIEL

- Mini-haies d'entraînement (ou des bâtons sur des cônes)
- Bancs suédois
- 6 cerceaux
- Un bac contenant des ballons et des balles

ORGANISATION

- 24 - 40 élèves
- 15 - 20 minutes

Aménagez l'aire de jeu tel qu'illustré.
Choisir un renard puis diviser les autres élèves en 6 équipes.
Installez les mini-haies d'entraînement dans l'aire de jeu
Les élèves déterminent un coq dans leur équipe. Le coq s'installe près du cerceau associé à son équipe.

LE POULAILLER

DOJÖ

COMMENT JOUER

1. Sur votre Lü, ouvrez l'application Dojö et sélectionnez les options suivantes:
   a. Durée de 10 minutes;
   b. Niveau de difficulté à votre choix;
   c. Appuyez sur Jouer.

2. Au signal de départ, les élèves qui sont des poules prennent un œuf (un ballon) et traversent l'aire de jeu en traversant au moins 3 mini-haies.

3. Une fois l'aire de jeu traversée, les poules montent sur le banc suédois puis lancent leur œuf (lancer par-dessus l'épaule) au coq de leur équipe. Celui-ci l'attrape, le place dans le cerceau, échange sa place avec la poule qui vient de lancer puis se dirige vers la ligne de départ.

4. La poule suivante entre dans l'aire de jeu lorsque la première poule est à mi-chemin vers poulailler.

5. Au centre de l'aire de jeu se tient le renard qui essaie de toucher les poules. Lorsqu'une poule est touchée, elle doit rapporter son oeuf dans le bac puis exécuter 3 cartes dans l'application Dojo pour redevenir une poule.

6. Le renard ne peut pas toucher les poules qui sont montées sur le banc.

7. L'équipe qui possède le plus d'œufs dans son poulailler lorsque le bac de ballons est vide, gagne.

8. Faites un retour avec les *Pistes de discussion* suggérées.

VARIATIONS

- Demander aux élèves de lancer à une ou à deux mains au coq selon les compétences à développer et le niveau des joueurs.
- Placez des bâtons de polo sur le banc pour travailler les frappes avec un outil.

GRAND GROUPE

- Demandez aux poules et aux coqs de travailler par paires. Chaque poule aura sa propre balle, mais devra rester en contact avec son partenaire tout en se dirigeant vers le poulailler. Lorsque la poule arrive sur le banc, elle lance la balle à son coq qui attend près de leur cerceau. Si l'un d'entre eux se fait attraper par le renard, ils exécutent tous deux les cartes du Dojo avant de revenir au jeu.

PISTES DE DISCUSSION

- Est-il plus facile pour vous de lancer un ballon vers une cible ou d'attraper le ballon lancé par un pair?
- Lorsque vous traversez les obstacles, le faites-vous pieds joints ou en alternance? Quelle façon est la plus rapide?
- Quels jeux requierent de bonnes compétences pour lancer et attraper des objets?

© Tous droits réservés - 2023

RUGBEEP

BEEP



Lü

COMPÉTENCES

- Identifier les prises selon l'objet utilisé.
- Nommer les objets.
- Manipuler une variété d'objets utilisés dans des activités spécialisées.
- Donner la chance à chacun de jouer

VOCABULAIRE

- Ballon de rugby
- Porteur

MATÉRIEL

- 4 ballons de rugby
- Dossards pour identifier les équipes
- 9 cônes

ORGANISATION

- 24 - 40 élèves
- 15 - 20 minutes

Séparez l'aire de jeu en 4 zones (1 zone par équipe) à l'aide des cônes.

Remettez un ballon par équipe.

RUGBEEP

BEEP

VARIATIONS

- Tout comme au rugby, demandez aux élèves de ne faire que des passes latérales ou des passes arrières aux autres membres de leur équipe.
- Désignez un élève qui agit à titre de défenseur pour gêner les passes. Échangez son dossard avec un membre d'une autre équipe pour bien l'identifier.

GRAND GROUPE

- Augmentez le nombre d'aires de jeu et d'équipes.

PISTES DE DISCUSSION

- Quelle est la différence entre le ballon de rugby et les autres ballons que vous connaissez?
- Avec quelle partie de vos mains tenez-vous le ballon de rugby?
- Comment avez-vous fait pour montrer au porteur que vous étiez prêts à recevoir le ballon?
- Êtes-vous fiers des passes que vous avez effectuées aujourd'hui? Pourquoi?

COMMENT JOUER

1. Sur votre Lü, ouvrez Beep et sélectionnez les options suivantes:
   a. …
   b. 5m
   c. 2 km/h
   d. +1km/h
   e. /60 sec
   f. Appuyez sur "Commencer" lorsque vous êtes prêts à jouer.

2. Au signal de départ, tous les joueurs courent dans leur aire de jeu. Le joueur qui porte le ballon court aussi en tenant le ballon avec ses deux mains.

3. Lorsque l'application fait le son "bip", le porteur de ballon doit faire une passe à l'un des autres joueurs de son équipe. Encouragez les élèves à faire des passes à des joueurs qui sont à une certaine distance d'eux. Déterminez la distance selon l'âge et le niveau de vos élèves.

4. Le jeu continue avec tous les joueurs et le nouveau porteur de ballon qui courent dans l'aire de jeu .

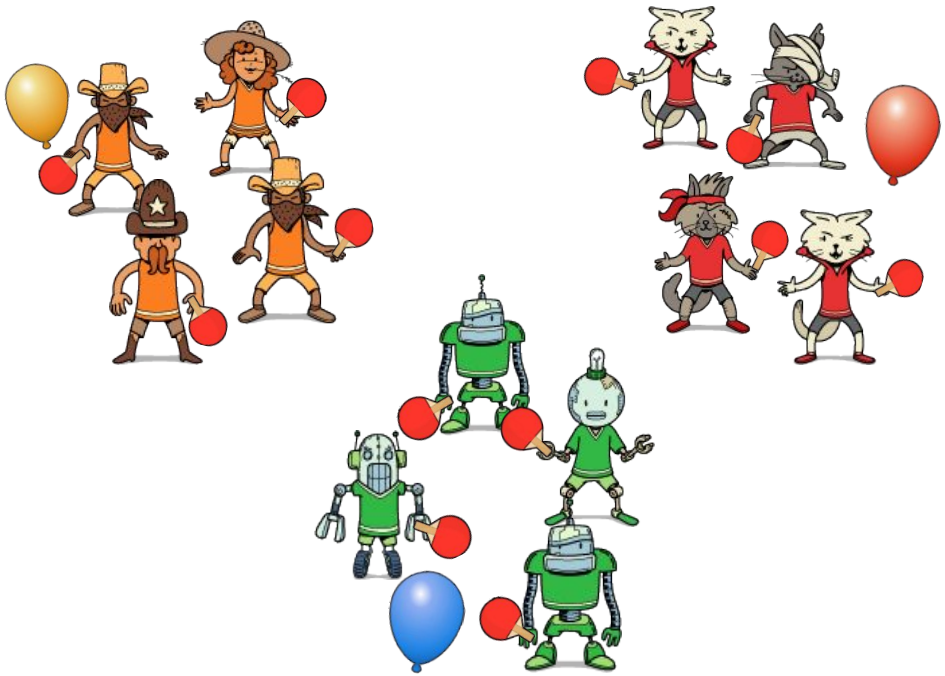
5. Le but est de faire 10 passes bien réceptionnées consécutives. Tous les joueurs doivent avoir eu l'occasion de réceptionner une passe.

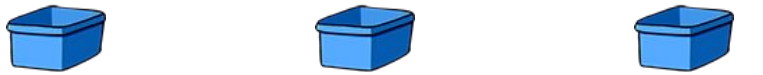
6. Faites un retour avec les *Pistes de discussion* suggérées.

© Tous droits réservés - 2023

SAUT DE SCALA

SCALA





Lü

COMPÉTENCES

- Nommer les principales parties des outils.
- Manipuler une variété d'objets de différentes façons.★
- Frapper une variété d'objets avec un outil vers une cible.
- Se placer, se déplacer ou manipuler des objets en tenant compte de son ou ses partenaires.
- Nommer quelques valeurs que peut apporter la participation à des jeux ou à des sports.

VOCABULAIRE

- Plateforme
- Frappant
- Travail en équipe
- Consécutif

MATÉRIEL

- Une raquette à manche court par élève
- 1 ballon par équipe
- 1 panier ou seau par équipe

ORGANISATION

- 24 - 40 élèves, divisés en groupes de 4
- 15 - 20 minutes

Les équipes reçoivent un ballon et s'alignent derrière la ligne de fond, en face de Lu.

Attribuez la moitié des groupes au personnage orange et l'autre moitié au personnage bleu.

SCALA SKIP

SCALA

VARIATIONS

- Autorisez les groupes à aider d'autres groupes qui jouent pour le même personnage.
- Ne demandez pas aux équipes de revenir au début lorsque leur ballon touche le sol, mais demandez-leur d'effectuer une activité de conditionnement physique, puis de continuer là où elles étaient.

GRAND GROUPE

- Ajoutez une étape supplémentaire à l'activité où les groupes passeront le ballon à mi-parcours à une autre équipe qui prendra le ballon et terminera la course.

PISTES DE DISCUSSION

- Quelles sont les valeurs nécessaires ou à développer pour jouer à ce jeu?
- Quels conseils donneriez-vous à une équipe qui joue à ce jeu pour la première fois ?
- De quelles manières réussies avez-vous réussi à travailler en équipe ?
- Comment avez-vous fait en sorte que tout le monde se sente inclus ?

COMMENT JOUER

1. Sur Lü, ouvrez l'application Scala et sélectionnez les options suivantes:
    a. Points
    b. 30 points
    c. Facile.
    d. Appuyez sur *Jouez* pour commencer.
2. Au signal, les groupes lancent le ballon en l'air et commencent à travailler ensemble en frappant le ballon en l'air avec leur raquette. L'objectif est de faire avancer le ballon vers l'un des paniers en n'utilisant que leur raquette. Si le ballon touche le sol, le groupe revient au début et recommence.
3. Après qu'un groupe ait réussi à placer son ballon dans le panier, un coéquipier utilise sa raquette pour frapper le personnage sur Scala, correspondant à la couleur qui lui a été attribuée, essayant de faire grimper le personnage sur les plates-formes et de marquer des points.
4. Pendant ce temps, le reste de l'équipe récupère le ballon et revient au début. Lorsque l'équipe est prête, elle recommence à traverser l'aire de jeu en frappant son ballon dans les airs.
5. Les équipes continuent de traverser l'aire de jeu jusqu'à ce qu'un groupe de couleur atteigne 30 points ou que le temps soit écoulé.
6. Les groupes ne doivent pas interférer avec d'autres groupes, mais doivent partager l'aire de jeu en toute sécurité.
7. Faites un retour en grand groupe en utilisant les *Pistes de discussion* suggérées.

© Tous droits réservés - 2023

TAGUE BASEBALL

WÖRLDS



Lü

COMPÉTENCES

- Identifier les prises selon l'objet utilisé.
- Nommer les principales parties des outils.
- Frapper une variété d'objets avec un outil vers une cible.
- S'éloigner ou atteindre l'adversaire
- Esquiver ou feinter l'adversaire

VOCABULAIRE

- Joueur de champ
- Position
- Prise
- Frappe

MATÉRIEL

- 6 grands cônes et 6 balles molles pour frapper
- 6 bâton de baseball en mousse
- Dossards ou maillots pour l'identification de l'équipe
- 6 nouilles
- Wörlds: *Stadium Views*

ORGANISATION

- 24 - 40 élèves
- 15 - 20 minutes

Placez les couloirs de jeu en plaçant une balle au sommet du grand cône, le bâton et la nouille sur le sol à côté du cône.
Répartissez les élèves en 6 groupes, en leur attribuant des dossards.
Chaque groupe choisit un élève qui sera le premier batteur.
Les autres élèves se répartissent dans un couloir devant le cône de leur équipe et jouent le rôle de joueurs de champ.

TAGUE BASEBALL

WÖRLDS

COMMENT JOUER

1. Sur votre Lü, ouvrez l'application Worlds, sélectionnez *Stadium Views*. Appuyez sur *Jouer* pour commencer.

2. Au signal, les 6 batteurs frappent la balle dans l'aire de jeu. Encouragez-les à frapper la balle en ligne droite, en ajustant leur position et leur prise.

3. Une fois que le batteur a frappé la balle, il laisse tomber sa batte et ramasse la nouille. Il est maintenant la tague.

4. Les tagues courent dans l'aire de jeu et tentent de toucher autant de coéquipiers qu'ils le peuvent. Chaque touche réussie équivaut à un point. Le fait de toucher un membre d'une autre équipe ne compte pas.

5. Les joueurs de champ essaient d'éviter de se faire toucher tout en récupérant la balle que leur coéquipier a frappé.

6. Une fois la balle récupérée, les joueurs de champ la ramènent rapidement sur le tee. Lorsque la balle est replacée sur le tee, le joueur de champ crie "Stop !", et la tague doit s'arrêter.

7. L'équipe choisit un nouveau batteur, le batteur précédent devient joueur de champ et le jeu continue.

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

VARIATIONS

- Exigez des joueurs de champ qu'ils passent la balle au moins une fois en la ramenant sur le tee.
- Fixez une limite pour chaque équipe. Les coups doivent rester à l'intérieur de la limite. Les joueurs de champ et les marqueurs doivent rester à l'intérieur de la limite.
- Tous les joueurs de champ doivent appartenir à la même équipe. Les marqueurs peuvent obtenir des points en touchant n'importe quel joueur de champ. Tous les marqueurs continuent jusqu'à ce que les 6 balles aient été renvoyées.

GRAND GROUPE

- Agrandissez l'aire de jeu et la quantité d'équipement.

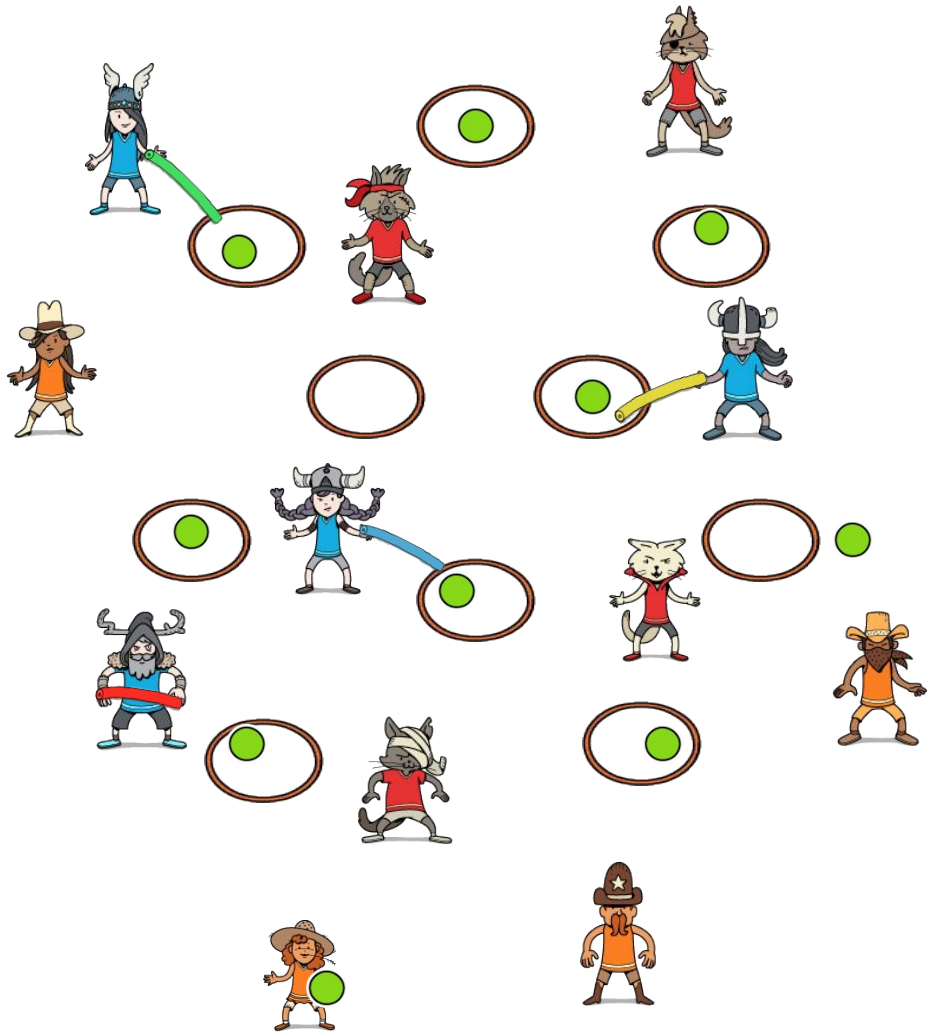
PISTES DE DISCUSSION

- Comment pouvez-vous faire en sorte que la balle aille plus loin lorsque vous la frappez avec le bâton ?
- Pourquoi pensez-vous qu'il est plus facile de frapper la balle à partir d'un tee ou d'un cône que de frapper une balle en l'air ?

© Tous droits réservés - 2023

WAK ATTAQUE

WÄK



Lü

COMPÉTENCES

- Identifier les prises selon l'objet utilisé.
- Nommer les principales parties des outils.
- Frapper une variété d'objets avec un outil vers une cible.

VOCABULAIRE

- Gardien
- Frapper
- Outil

MATÉRIEL

- Cerceaux
- Ballons en mousse
- Nouilles ou autre outil de frappe

ORGANISATION

- 24 - 40 élèves
- 15 - 20 minutes

Répartissez les élèves en trois groupes : les gardiens, les voleurs et l'équipe des buteurs. L'aire de jeu est appelée le terrain. Les gardiens se répartissent à l'intérieur du terrain. L'équipe des buteurs se répartit autour du périmètre du terrain. Les voleurs prennent chacun une nouille ou un instrument de frappe et se placent sur une ligne périphérique.
Installez des cerceaux autour de l'aire de jeu avec une balle en mousse au milieu (ce sont les lapins dans leur terrier).

WAK ATTAQUE

WÄK

VARIATIONS

- Permettez aux voleurs de faire plusieurs frappes par ballon. Rappelez aux gardiens de ne pas jouer la défense sur une balle qui est activement poursuivie par un voleur.
- Le jeu se déroule en deux étapes. Dans la première phase, les voleurs essaient de faire sortir toutes les balles du périmètre, et l'équipe qui marque les points les retient pour les collecter. Phase 2 : lorsque tous les lapins se sont échappés ou qu'une limite de temps a été atteinte, l'équipe de score utilise les balles qu'elle a collectées pour jouer le jeu, en continuant à réutiliser toutes les balles au lieu de les renvoyer sur le terrain.

GRAND GROUPE

- Organisez un autre jeu. Divisez votre groupe en deux puis échangez les rôles.

PISTES DE DISCUSSION

- Qui a le travail le plus difficile dans ce jeu ? Pourquoi?
- Comment la balle se déplace-t-elle lors d'une bonne frappe ? Comment s'est-elle déplacée lors d'une frappe manquée ?
- Expliquez comment vous poursuivez une frappe.

COMMENT JOUER

1. Sur votre Lü, ouvrez l'application Wak. Sélectionnez le contenu, la difficulté, le plein écran, 1:30, appuyez sur Jouer pour commencer. Appuyez sur la barre d'espacement pour mettre le jeu en pause.

2. Au signal, les voleurs courent et frappent la balle en mousse avec leur nouille, en essayant d'envoyer la balle hors du cerceau jusqu'à la ligne du périmètre pour être récupérée par un membre de l'équipe des buteurs. Autorisez les voleurs à frapper une fois par ballon. Dites aux élèves qu'ils essaient d'attraper les lapins.

3. Lorsqu'une balle atteint le périmètre, un membre de l'équipe des buteurs peut la ramasser et courir jusqu'à Lü en utilisant la balle pour jouer à Wak et marquer des points pour son équipe. Appuyez sur la barre d'espacement pour démarrer le chronomètre de l'équipe qui marque des points. L'équipe qui marque ne peut pas courir sur le terrain. Elle n'a droit qu'à un seul lancer par ballon. Après avoir lancé le ballon sur le mur, les joueurs doivent le faire rouler sur le terrain et se déplacer le long du périmètre à la recherche d'un autre ballon.

4. Pendant ce temps, les gardiens essaient de garder tous les lapins dans leur trou (cerceau). Ils ramassent tous les ballons en mousse qui ne sont pas dans un cerceau et trouvent un cerceau vide pour les y mettre. Les gardiens ne doivent pas bloquer ou empêcher une frappe, mais ils peuvent ramasser un ballon libre qui roule dans le terrain. Les gardiens ne jouent pas la défense, ils essaient plutôt de récupérer et de replacer rapidement les lapins qui s'échappent.

5. Lorsque le temps imparti au Wak est écoulé, arrêtez le jeu. Replacez tous les ballons et les cerceaux et inversez les rôles des groupes. Poursuivez le jeu si le temps le permet.

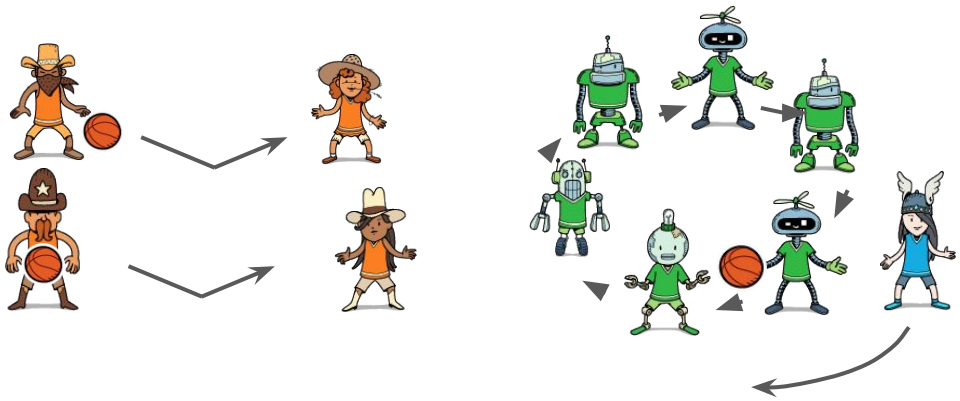
6. Faites un retour en grand groupe à l'aide des *Pistes de discussion* suggérées.

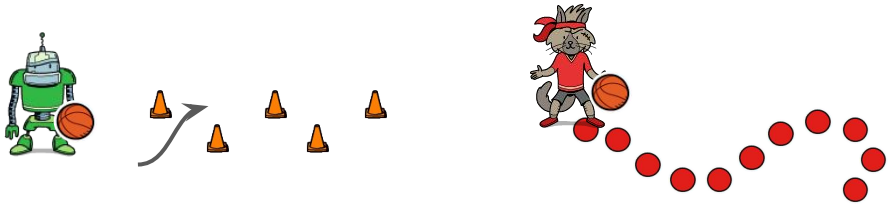
© Tous droits réservés - 2023

BASKETBALL 

ATELIERS DE BASKETBALL

SPORTS







Lü

COMPÉTENCES

- Dribbler avec une seule main sur place et en se déplaçant.★
- Dribbler avec une seule main en place et en se déplaçant à travers des obstacles.
- Manipuler une variété d'objets utilisés dans des activités spécialisées.

VOCABULAIRE

- Contrôle du ballon
- Dribble
- Passe à rebond
- Suivre l'action

MATÉRIEL

- Ballons de basketball, cônes, marqueurs, cerceaux, corde à sauter, bacs, balles variées (selon les ateliers choisis)
- Cartes d'ateliers

ORGANISATION

- 24 - 80 élèves, divisés en groupes égaux
- 25 - 30 minutes

Installez les ateliers avec les cartes d'ateliers et tout l' équipement nécessaire.

La station *Marque avec Lü* doit être installée en face du mur Lü.

ATELIERS DE BASKETBALL

SPÖRTS

VARIATIONS

- Augmentez ou diminuez la difficulté de chaque atelier en variant la distance et le matériel utilisé.

GRAND GROUPE

- Jouez comme indiqué en ajoutant des ateliers si l'espace et l' équipement le permettent.

PISTES DE DISCUSSION

- Quel était votre atelier préféré? Pourquoi?
- Dans quel atelier vous êtes-vous sentis le plus compétent?
- Sur quel atelier devriez-vous retravailler pour vous améliorer?

COMMENT JOUER

1. Sur votre Lü, ouvrez l'application Spörts et sélectionnez les options suivantes:
    a. Basketball;
    b. Plein écran;
    c. Sélectionnez la durée voulue pour un atelier;
    d. But et personnages;
    e. Choisissez la taille du but selon le niveau de vos élèves.
    f. Appuyez sur *Jouer* pour commencer.

2. Appuyez sur la barre d'espacement pour mettre le jeu en pause le chronomètre pendant que vous vous installez et faites tourner.

3. Expliquez chacun des ateliers puis assignez chaque petit groupe à une station.

4. Au signal, les élèves travaillent sur les techniques de dribble, de passe et de tir, en fonction de leur atelier.

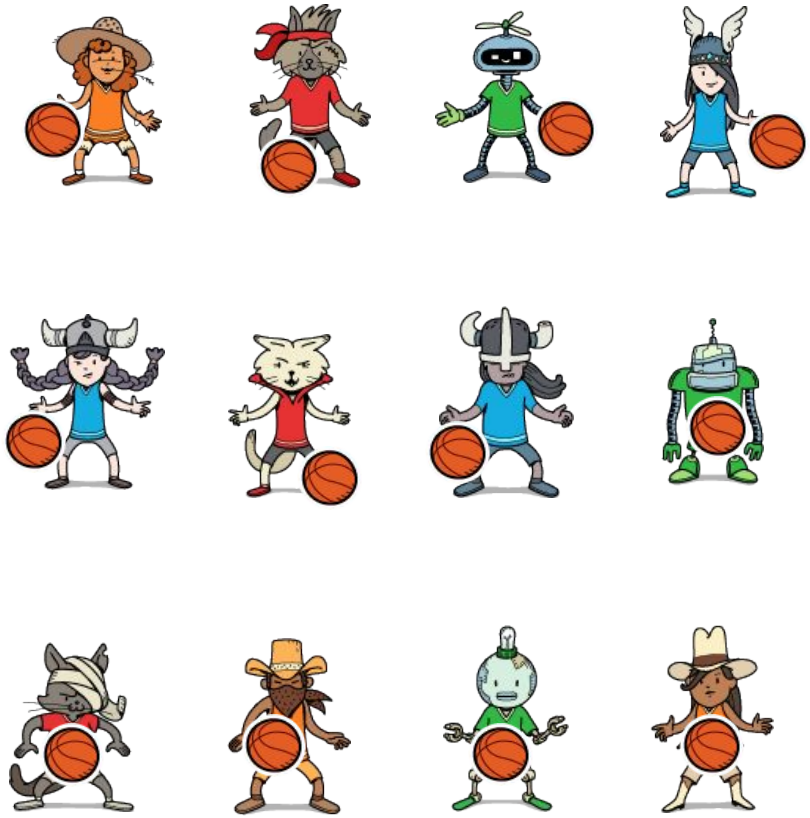
5. Lorsque la minuterie affichée dans l'application Spört est terminée, demandez aux élèves de bien replacer le matériel puis faites une rotation.

6. Faites un retour en grand groupe en utilisant l'encadré *Pistes de discussion*.

© Tous droits réservés - 2023

DRIBBLE-MOT

MINEMÖT



Lü

COMPÉTENCES

- Nommer les objets.
- Manipuler une variété d'objets utilisés dans des activités spécialisées.
- Dribbler avec une seule main sur place et en se déplaçant.★

VOCABULAIRE

- Dribble
- Contrôle
- Unisson
- Rythme

MATÉRIEL

- 1 ballon par élève
- Minemöt *Les objets et les outils*

ORGANISATION

- 24 - 40 élèves
- 10 - 15 minutes

Formez 4 lignes avec un espace suffisant entre les rangées.

S'entraîner à faire rebondir les ballons à l'unisson avant de commencer la partie.

DRIBBLE-MOT

MINEMÖT

COMMENT JOUER

1. Sur votre Lü, ouvrez l'application Minemöt puis sélectionner les options suivantes:
   a. contenu *Les objets et les outils*
   b. Français
   c. Niveau de difficulté de votre choix.

2. Les 4 premiers élèves à l'avant des lignes travaillent ensemble et tentent d'orthographier le premier mot, en sélectionnant les lettres dans le bon ordre. L'enseignant et les autres élèves peuvent les aider en faisant le bruit des lettres entendues, mais sans nommer les lettres.

3. Une fois le mot orthographié avec succès, appuyez sur la barre d'espacement de la télécommande-clavier afin de mettre le jeu sur pause.

4. Au signal de l'enseignant, tous les élèves font alors dribbler leur balle à l'unisson tout en prononçant chaque lettre du mot épelé 1 lettre = un dribble. Encouragez le groupe à dire et à faire rebondir leur ballon à l'unisson, en créant un motif rythmique.

5. Une fois que le mot a été épelé à haute voix par le groupe, les 4 premiers élèves prennent leur ballon et vont à l'arrière de leur ligne respective. L'enseignant appuie sur la barre d'espacement pour reprendre le jeu avec les 4 prochains élèves.

6. Faites un retour sur l'activité en grand groupe en utilisant les *Pistes de discussion suggérées.*

VARIATIONS

- Les élèves qui attendent dans la file continuent à dribbler et à s'entraîner pendant que leurs camarades épellent le mot en cours. Les élèves doivent se figer avant d'épeler et de dribbler en groupe, afin de permettre le dribble à l'unisson.

GRAND GROUPE

- Augmentez le nombre de lignes à 6. L'enseignant peut demander au groupe de dribbler des mots supplémentaires et les épeler pour ceux qui attendent dans la file, ou ajouter des défis de dribble pour que les élèves s'entraînent.

PISTES DE DISCUSSION

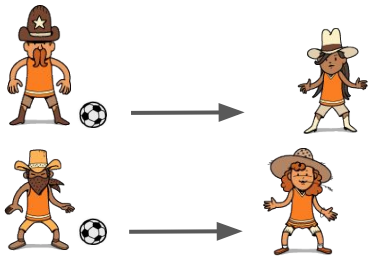
- Comment avez-vous réussi à dribbler à l'unisson?
- Que pourriez-vous faire pour dribbler plus rapidement? Plus lentement?
- Pouvez-vous créer des rythmes différents avec votre ballon? Montrez-moi!

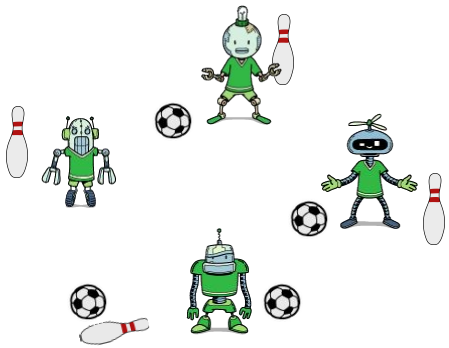
© Tous droits réservés - 2023

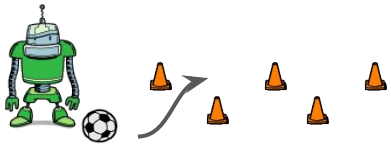
SOCCER 

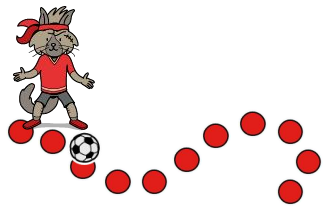
ATELIERS DE SOCCER

SPÖRTS











Lü

COMPÉTENCES

- Frapper une variété d'objets vers une cible.
- Dribbler avec les pieds sur place et en se déplaçant.

VOCABULAIRE

- Contrôle du ballon
- Dribble
- Botté
- Cou-de-pied

MATÉRIEL

- Ballons, cônes, marqueurs, quilles, anneaux, balles variées, mini buts (selon les ateliers choisis)
- Cartes d'ateliers

ORGANISATION

- 24 - 40 élèves, divisés en groupes égaux
- 25 - 30 minutes

Installez les ateliers avec les cartes d'ateliers et tout l'équipement nécessaire.

La station *Marque avec Lü* doit être installée en face du mur Lü.

ATELIERS DE SOCCER

SPÖRTS

VARIATIONS

- Augmentez ou diminuez la difficulté de chaque atelier en variant la distance et le matériel utilisé.

GRAND GROUPE

- Jouez comme indiqué en ajoutant des ateliers si l'espace et l' équipement le permettent.

PISTES DE DISCUSSION

- Quel était votre atelier préféré? Pourquoi?
- Dans quel atelier vous êtes-vous sentis le plus compétent?
- Sur quel atelier devriez-vous retravailler pour vous améliorer?
- Avec quelle partie de votre pied gardez-vous le contrôle du ballon?
- Avec quelle partie de votre pied bottez-vous le ballon pour atteindre une cible?

COMMENT JOUER

1. Sur votre Lü, ouvrez l'application Spörts et sélectionnez les options suivantes:
   a. Soccer;
   b. Plein écran;
   c. Sélectionnez la durée voulue pour un atelier;
   d. But et personnages;
   e. Choisissez la taille du but selon le niveau de vos élèves.
   f. Appuyez sur *Jouer* pour commencer.
2. Appuyez sur la barre d'espacement pour mettre le jeu en pause le chronomètre pendant que vous vous installez et faites tourner.
3. Expliquez chacun des ateliers puis assignez chaque petit groupe à une station.
4. Au signal, les élèves travaillent sur les techniques de dribble et de botté en fonction de leur atelier.
5. Lorsque la minuterie affichée dans l'application Spört est terminée, demandez aux élèves de bien replacer le matériel puis faites une rotation.
6. Faites un retour en grand groupe en utilisant l'encadré *Pistes de discussion.*

© Tous droits réservés - 2023

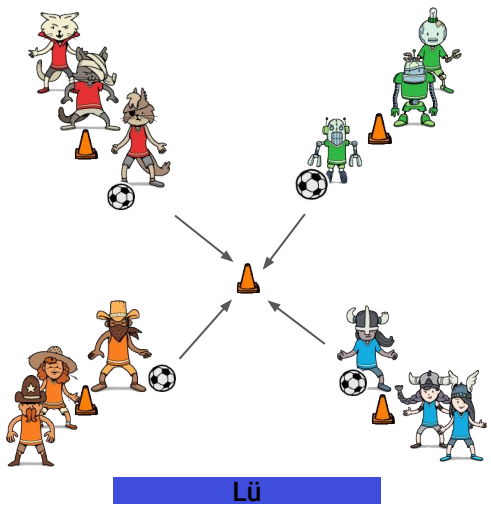
ROUTINE DE SOCCER

SPORTS

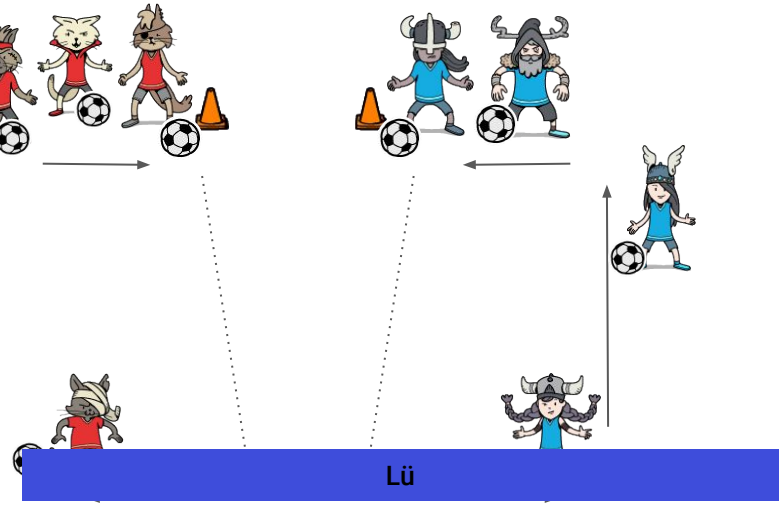
SE FAUFILER



TIR AU BUT



AUTOUR DU MONDE



COMPÉTENCES

- Manipuler une variété d'objets utilisés dans des activités spécialisées.
- Dribbler avec les pieds sur place et en se déplaçant.
- Frapper une variété d'objets vers une cible.
- Attraper un objet avec son pied de différentes façons

VOCABULAIRE

- Dribble
- Contrôle du ballon
- Cou-de-pied
- Botté

MATÉRIEL

- 1 ballon par élève
- Cônes

ORGANISATION

- 24 - 40 élèves
- 20 - 25 minutes

Installez votre gymnase selon l'un des trois jeux proposés (voir image).

ROUTINE DE SOCCER

SPÖRTS

VARIATIONS

- Pour le jeu *Tir au but*, ajoutez un défenseur au milieu pour essayer d'interférer avec les passes et les tirs.
- Variez la vitesse des exercices, de la marche au jogging.

GRAND GROUPE

- Séparez la classe en 3 groupes. Installez les trois jeux autour du gymnase sous forme de stations, avec *Autour du monde* devant Lü. Les autres compétences peuvent être pratiquées sans le tir au but. Faites une rotation des groupes après un temps donné.

PISTES DE DISCUSSION

- Comment avez-vous gardé le contrôle du ballon?
- Comment faites-vous pour que le ballon aille dans une certaine direction?
- Quelle partie de vos pieds utilisez-vous pour botter le ballon vers la cible?

COMMENT JOUER

1. Sur votre Lü, ouvrez l'application Spörts et sélectionnez les options suivantes:
    a. Soccer;
    b. Plein écran;
    c. Pointage (supérieur au nombre de joueurs par équipe/coin);
    d. But;
    e. Choisissez la taille du but selon le niveau de vos élèves.

2. Appuyez sur *Jouer* pour commencer l'un des trois jeu suggéré

Jeu 1 : Tir au but
Formez 1 ligne dans chaque coin avec un cône au milieu de l'aire de jeu. Le premier élève de chaque ligne a un ballon. Au signal, les porteurs de ballon dribblent le ballon vers le cône au centre, puis se retournent, se rendent dans un espace dégagé et botte vers Lü. Les élèves récupèrent leur ballon et le passent à l'élève suivant dans leur file, puis se placent à l'arrière de la file. Le jeu continue ainsi.

Jeu 2: Se faufiler
Installez 3 lignes de cônes, avec 3 lignes d'élèves derrière chaque ligne. Chaque élève dispose d'un ballon. Les élèves à l'avant de la ligne doivent dribbler et se faufiler entre les cônes pour se diriger vers le but. À la fin du parcours, ils tirent au but, récupèrent leur ballon et retournent à l'arrière de la ligne.

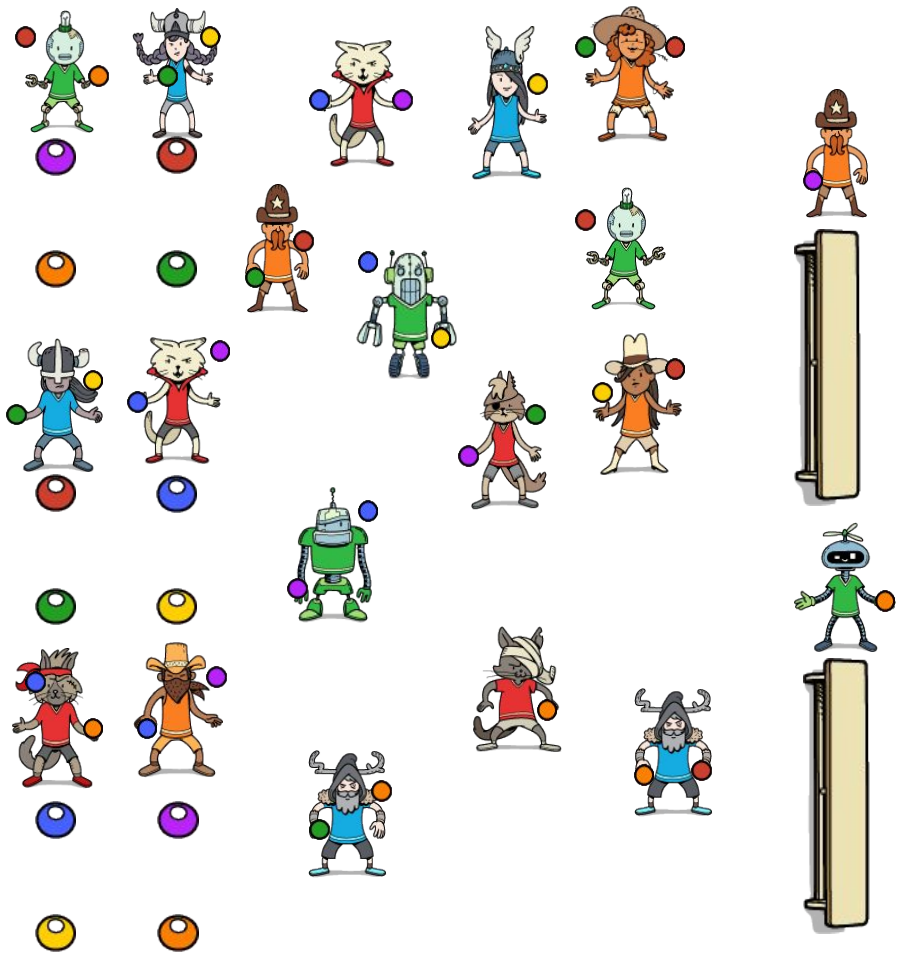
Jeu 3 : Le tour du monde
Formez deux groupes. Les élèves tentent un long tir au but à partir d'un cône ou d'un point placé devant le but. Ils récupèrent leur ballon, le dribblent autour d'un périmètre désigné et reviennent vers le point de tir. Le mouvement doit être continu.

3. Faites un retour sur l'activité en grand groupe en utilisant les *Pistes de discussion* suggérées.

© Tous droits réservés - 2023

JONGLERIES

WÖRLDS



Lü

COMPÉTENCES

- Jongler en utilisant différents patrons avec un objet.
- Jongler un utilisant différents patrons avec deux objets.
- Jongler en se déplaçant et en utilisant différents patrons avec un objet.
- Trouver quelques façons de rester en équilibre.
- Traverser des appareils à surface basse.
- Contourner et traverser des obstacles.

VOCABULAIRE

- Jongler
- Jongler en se déplaçant

MATÉRIEL

- Deux objets de jonglerie par élève (balles, sacs de sable, foulards, etc.)
- Deux cônes plats par élève
- Bancs

ORGANISATION

- 24 - 40 élèves
- 25-30 minutes

Installez les élèves dans le gymnase de manière à ce qu'ils aient assez de place pour bien pratiquer et qu'ils puissent bien voir les indications à l'écran.

VARIATIONS

- Présentez l'ensemble des jongleries proposées et faites travailler les élèves en stations (une station par type de jonglerie).

GRAND GROUPE

- Faites travailler les élèves en équipe de deux élèves : ils exécutent les jongleries à tour de rôle.

PISTES DE DISCUSSION

- Avez-vous développé des trucs pour bien maîtriser les différentes jongleries ?
- Est-ce que vous aviez plus de facilité avec l'une ou l'autre de vos mains ?
- Avez-vous trouvé plus difficile de jongler avec une balle en vous déplaçant ou de jongler à deux balles en étant immobile ? Pourquoi ?

COMMENT JOUER

1. Sur votre Lü, ouvrez l'application World's, sélectionnez *Jongleries 1 ou 2 balles*, appuyez sur *Jouer* pour démarrer.
2. Demandez aux élèves de suivre les indications à l'écran pour tenter de réaliser le plus fidèlement possible la jonglerie proposée.
3. Passez à la prochaine jonglerie lorsque les élèves semblent majoritairement maîtriser la jonglerie.
4. Proposez aux élèves qui maîtrisent plus rapidement certaines jongleries d'exécuter les *Défis supplémentaires* proposés.
5. Faites un retour en grand groupe à l'aide des *Pistes de discussion* suggérées.

© Tous droits réservés - 2023