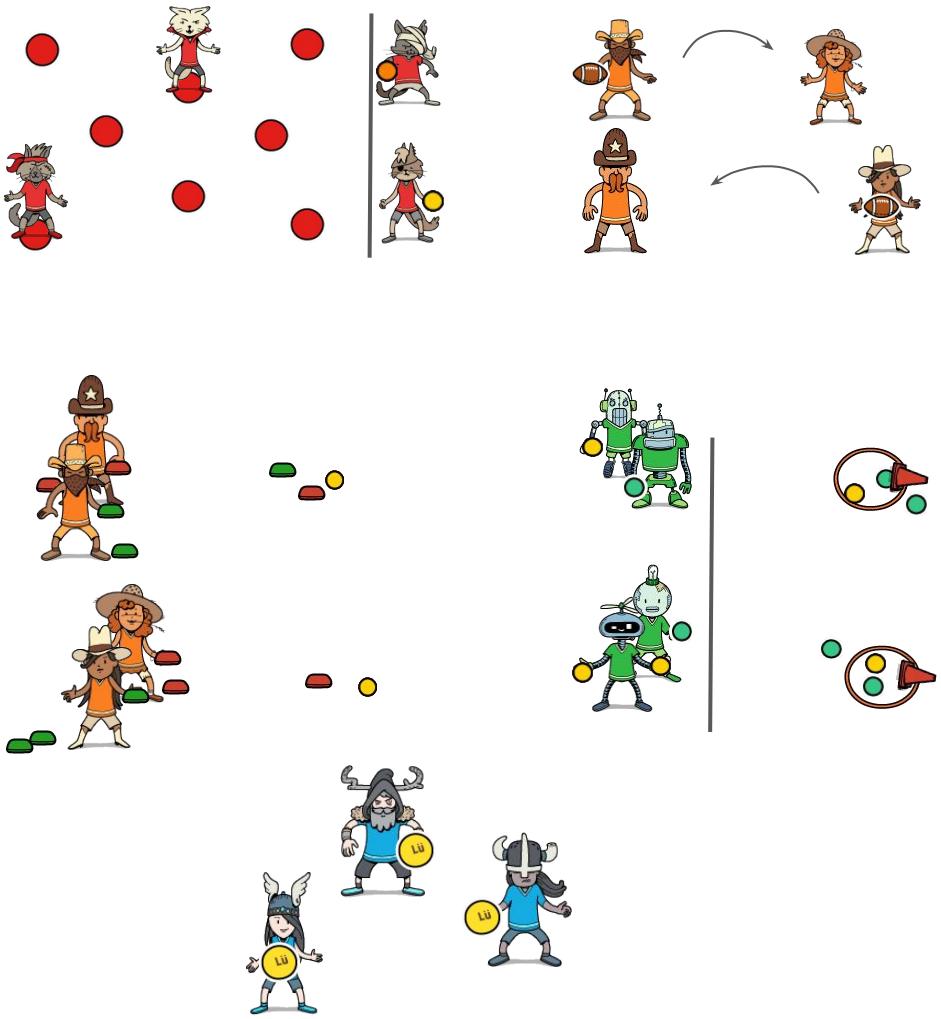
ATELIERS DE MANIPULATION

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