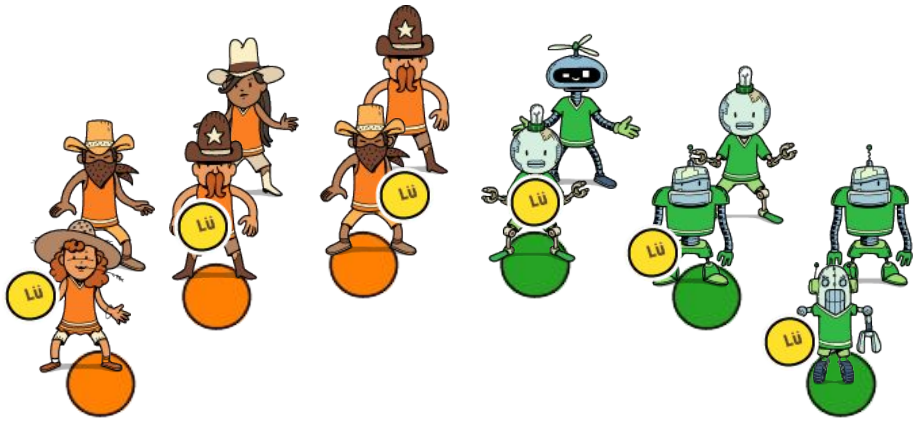
DR DENTS

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