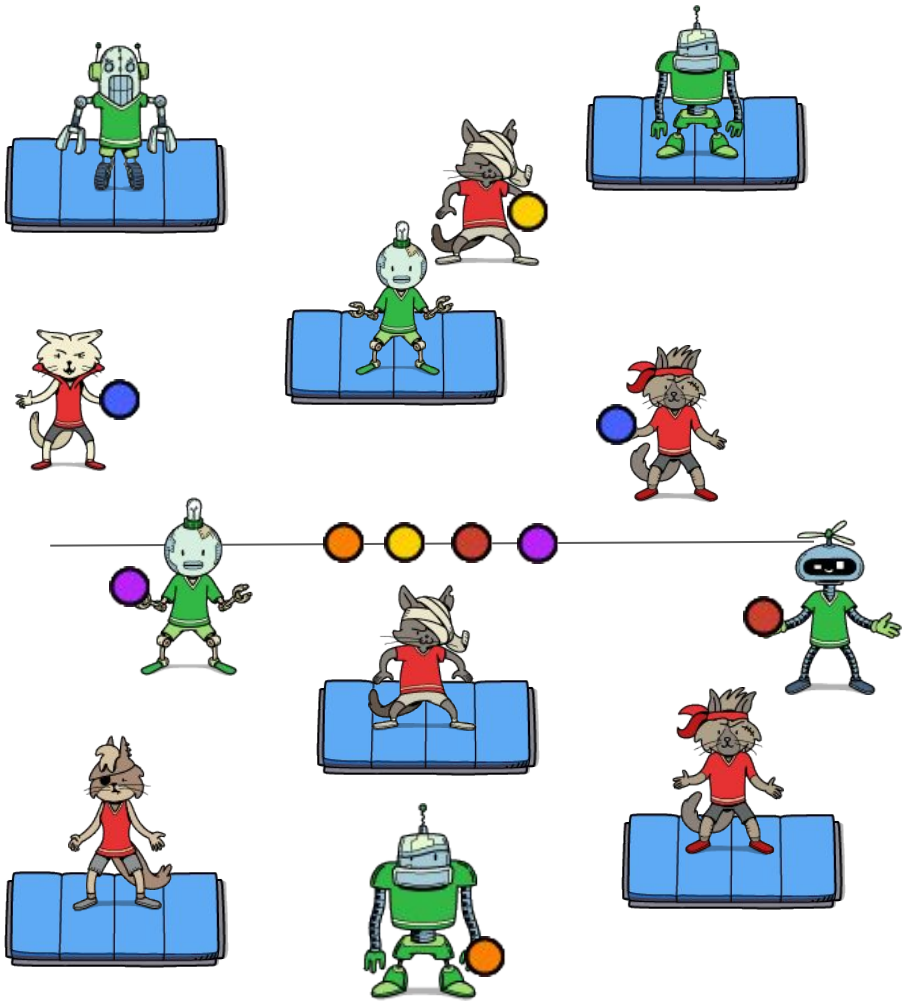
GRENOUILLES

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