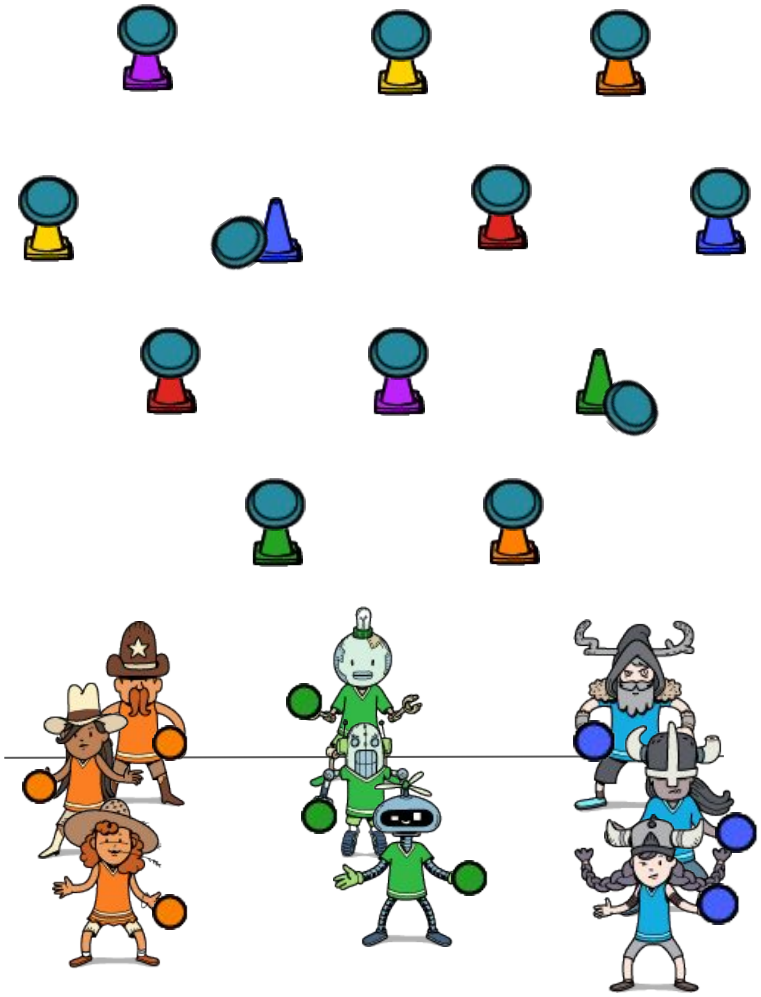
INVASION D'OVNIS

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