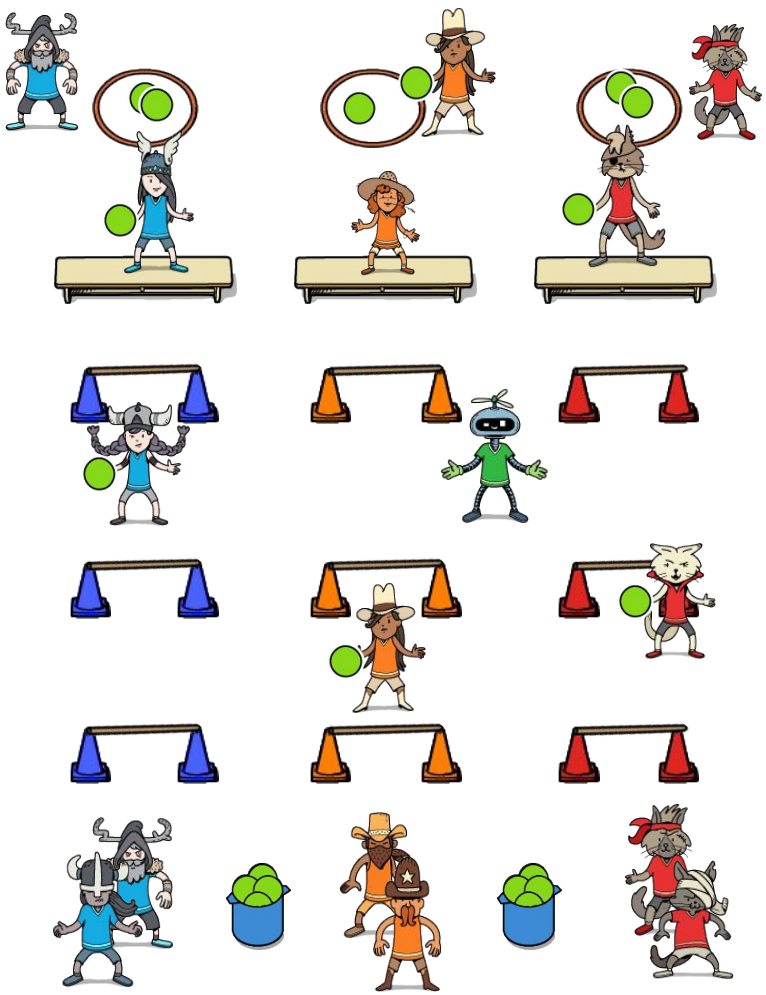
LE POULAILLER

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