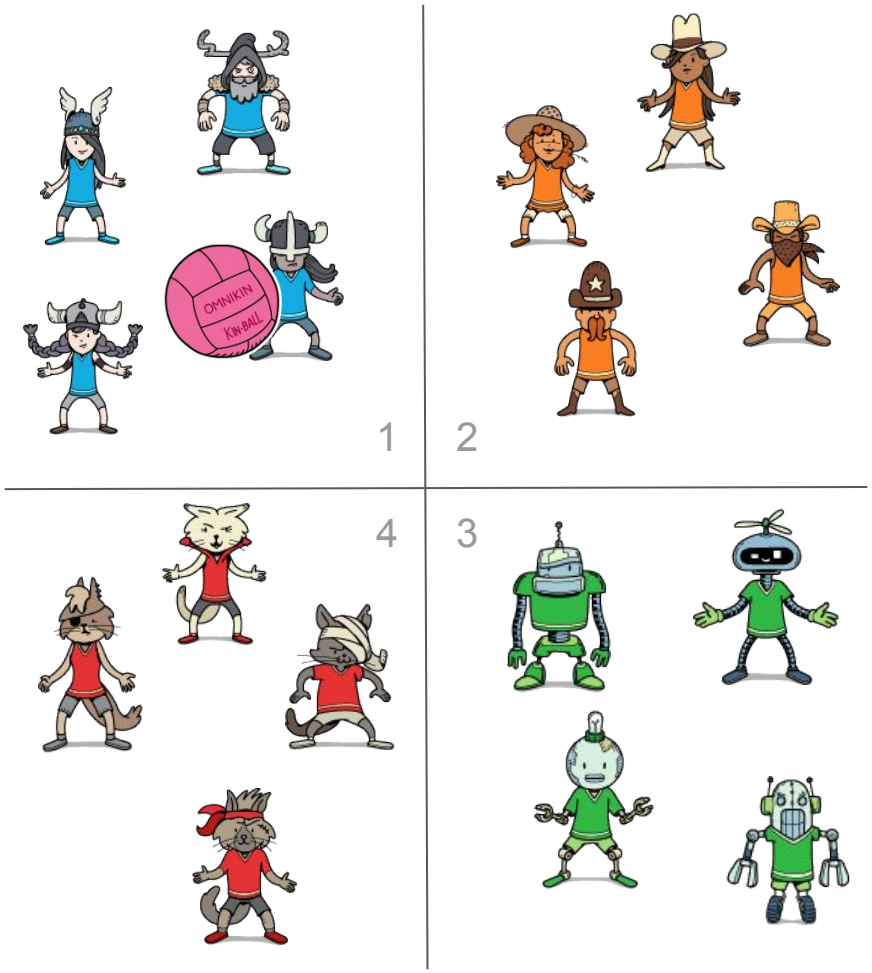
MONTGOLFIÈRE

WÖRLDS



Lü

COMPÉTENCES

- Identifier les prises selon l'objet utilisé.
- Nommer les objets.
- Manipuler une variété d'objets utilisés dans des activités spécialisées.
- Frapper une variété d'objets vers une cible.

VOCABULAIRE

- Touche
- Service

MATÉRIEL

- Ballon terrestre ou Omnikin (24"+ recommandé)
- Wörlds: *Montgolfière*

ORGANISATION

- 24 - 40 élèves, divisés en 4 groupes égaux
- 20 - 25 minutes

Divisez l'aire de jeu en quatre parties égales. Attribuez à chacune un numéro de 1 à 4.

Assignez chaque groupe d'élèves à une section et remettez le ballon aux élèves se trouvant dans la section #1.

MONTGOLFIÈRE

WÖRLDS

COMMENT JOUER

1. Sur votre Lü, ouvrez l'application Worlds, sélectionnez Montgolfières et appuyez sur *Jouer* pour commencer.

2. Au signal, les élèves vont lancer une montgolfière et tenter de la maintenir en l'air le plus longtemps possible. Un joueur du groupe 1 sert le ballon. Le service doit être une frappe par dessous qui déplace le ballon vers le haut et vers l'extérieur, en direction d'un autre carré. Demandez à deux coéquipiers de tenir le côté du ballon pendant que le serveur le frappe.

3. Les élèves des autres carrés essaient de maintenir le ballon en l'air en le frappant vers le haut et vers les autres aires de jeu lorsqu'il entre dans leur territoire. Permettez à chaque équipe d'effectuer plusieurs touches lorsqu'elle tente de faire sortir le ballon de sa zone.

4. Si le ballon touche le sol l'aire d'une équipe, celle-ci est éliminée et toute l'équipe se déplace vers le carré n° 4 avant le prochain service. Les autres équipes se déplacent vers les cases vacantes en suivant l'ordre décroissant des aires, avec l'objectif de se rendre à la case n° 1.

5. Une fois que toutes les équipes ont atteint la bonne case, le ballon est mis en jeu par un serveur de la case 1, et le jeu se poursuit. Le but du jeu est d'amener son équipe dans la case n° 1 et d'y rester le plus longtemps possible.

6. Si le ballon touche une ligne de démarcation centrale, la dernière équipe qui a touché le ballon est éliminée. Les lignes intérieures sont considérées comme des zones de non territoire. Un ballon qui sort de la ligne de démarcation extérieure entraîne un retrait pour la dernière équipe qui a touché le ballon.

7. Les frappes doivent être effectuées sous la main, ce qui entraîne un mouvement du ballon vers le haut. Les frappes vers le bas peuvent entraîner un retrait automatique ou une reprise.

8. Faites un retour à grand groupe à l'aide des *Pistes de discussion* suggérées.

VARIATIONS

- Limitez le nombre de touches par équipe à 3.
- Permettre aux groupes d'attraper le ballon pour en prendre le contrôle lorsqu'il entre dans leur aire de jeu. (Bon pour les débutants).

GRAND GROUPE

- Installez un deuxième terrain et jouez avec un deuxième groupe.
- Augmenter l'aire de jeu et jouer avec un ballon plus grand si l'équipement le permet.

PISTES DE DISCUSSION

- Comment avez-vous contrôlé la direction du ballon ?
- Où avez-vous frappé le ballon au service ? Que se passerait-il si vous frappiez le ballon par le côté ou par le haut ?
- Comment avez-vous fait pour que le ballon aille plus loin ou plus haut ?

© Tous droits réservés - 2023