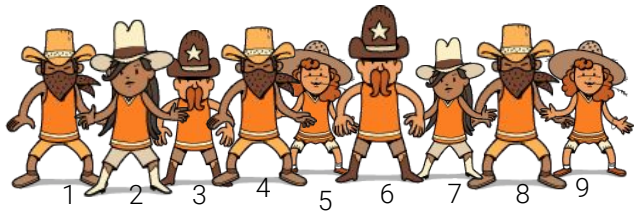
PETITS GÉNIES

NEWTON





Lü

COMPÉTENCES

- Identifier les prises selon l'objet utilisé.
- Nommer les principales parties des outils.
- Lancer une variété d'objets avec un outil vers une cible.

VOCABULAIRE

- Lancer
- Anneau
- Bâton

MATÉRIEL

- Anneaux
- Bâtons
- Ou équipement de shuffleboard
- Newton Additions/Soustractions (1-10)

ORGANISATION

- 24 - 40 élèves, divisés en deux groupes égaux.
- 15 - 20 minutes

Chaque groupe sélectionne 9 joueurs qui s'alignent dos à Lü, les jambes écartées, en levant les doigts pour représenter leur numéro de 1 à 9. Les autres joueurs s'alignent face à Lü, les trois premiers élèves de la file tiennent un bâton et un anneau.

PETITS GÉNIES

NEWTON

VARIATIONS

- Créez vos propres activités sur Newton et attribuez aux élèves des numéros correspondant aux choix de réponses. Si nécessaire, les élèves peuvent se voir attribuer une fourchette de numéros (un élève peut avoir un numéro de 6 à 10, un autre de 11 à 15, etc.)
- Les élèves qui composent le jeu de palets peuvent effectuer une activité physique stationnaire pendant qu'ils attendent (accroupissements, élévation des mollets, etc.).

GRAND GROUPE

-

PISTES DE DISCUSSION

- Comment visez-vous le bon espace?
- Y a-t-il une prise du bâton qui vous a semblé plus efficace?
- Connaissez-vous d'autres jeux où il faut lancer avec un outil?

COMMENT JOUER

1. Sur votre Lü, sélectionnez le dossier dans le menu puis choisissez le contenu Additions/Soustraction (0-10) pour l'application Newton. Appuyez sur *Jouer* puis sélectionnez les options suivantes:
   a. Points
   b. 30 points

2. Les élèves observent l'équation qui est affichée sur Lü pour leur équipe et lancent leur anneau entre les jambes de l'élève qui représente la bonne réponse pour son équipe.

3. L'élève qui reçoit l'anneau entre ses jambes récupère l'anneau puis court vers Lü pour toucher le nombre qu'il représentait. Si son nombre n'est pas à l'écran (mauvaise réponse), il court vers la file de lanceurs et se place à la fin de celle-ci.

4. L'élève lanceur prend la place vacante dans la ligne de buts numérotés.

5. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'une équipe ait atteint les 30 points requis pour gagner.

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

© Tous droits réservés - 2023