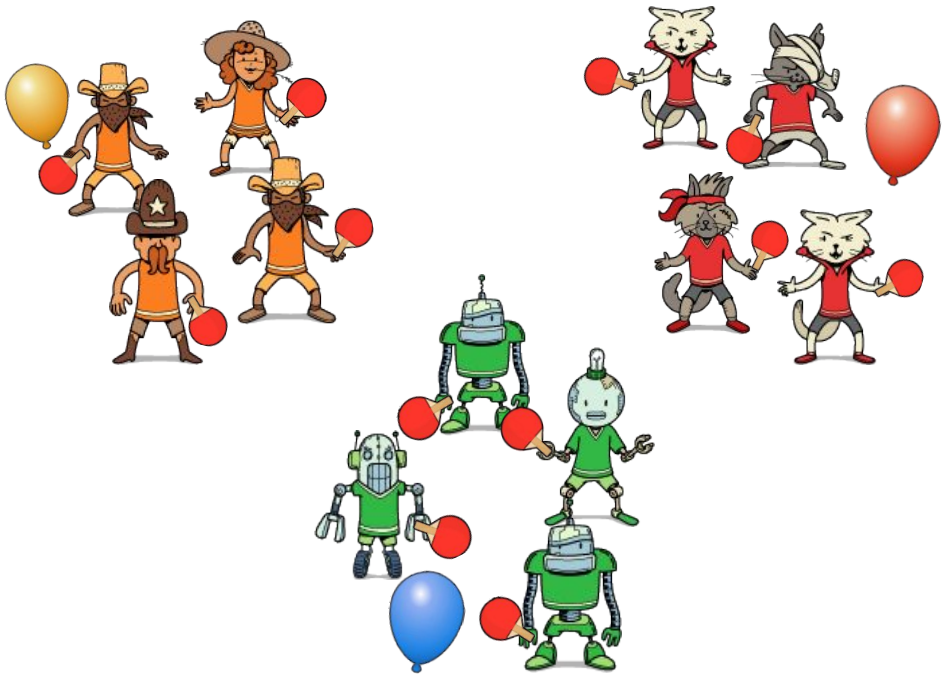
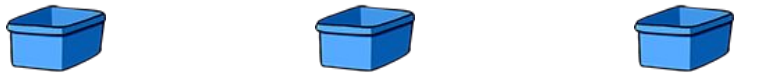
SAUT DE SCALA

SCALA





Lü

COMPÉTENCES

- Nommer les principales parties des outils.
- Manipuler une variété d'objets de différentes façons.★
- Frapper une variété d'objets avec un outil vers une cible.
- Se placer, se déplacer ou manipuler des objets en tenant compte de son ou ses partenaires.
- Nommer quelques valeurs que peut apporter la participation à des jeux ou à des sports.

VOCABULAIRE

- Plateforme
- Frappant
- Travail en équipe
- Consécutif

MATÉRIEL

- Une raquette à manche court par élève
- 1 ballon par équipe
- 1 panier ou seau par équipe

ORGANISATION

- 24 - 40 élèves, divisés en groupes de 4
- 15 - 20 minutes

Les équipes reçoivent un ballon et s'alignent derrière la ligne de fond, en face de Lu.

Attribuez la moitié des groupes au personnage orange et l'autre moitié au personnage bleu.

SCALA SKIP

SCALA

VARIATIONS

- Autorisez les groupes à aider d'autres groupes qui jouent pour le même personnage.
- Ne demandez pas aux équipes de revenir au début lorsque leur ballon touche le sol, mais demandez-leur d'effectuer une activité de conditionnement physique, puis de continuer là où elles étaient.

GRAND GROUPE

- Ajoutez une étape supplémentaire à l'activité où les groupes passeront le ballon à mi-parcours à une autre équipe qui prendra le ballon et terminera la course.

PISTES DE DISCUSSION

- Quelles sont les valeurs nécessaires ou à développer pour jouer à ce jeu?
- Quels conseils donneriez-vous à une équipe qui joue à ce jeu pour la première fois ?
- De quelles manières réussies avez-vous réussi à travailler en équipe ?
- Comment avez-vous fait en sorte que tout le monde se sente inclus ?

COMMENT JOUER

1. Sur Lü, ouvrez l'application Scala et sélectionnez les options suivantes:
    a. Points
    b. 30 points
    c. Facile.
    d. Appuyez sur *Jouez* pour commencer.
2. Au signal, les groupes lancent le ballon en l'air et commencent à travailler ensemble en frappant le ballon en l'air avec leur raquette. L'objectif est de faire avancer le ballon vers l'un des paniers en n'utilisant que leur raquette. Si le ballon touche le sol, le groupe revient au début et recommence.
3. Après qu'un groupe ait réussi à placer son ballon dans le panier, un coéquipier utilise sa raquette pour frapper le personnage sur Scala, correspondant à la couleur qui lui a été attribuée, essayant de faire grimper le personnage sur les plates-formes et de marquer des points.
4. Pendant ce temps, le reste de l'équipe récupère le ballon et revient au début. Lorsque l'équipe est prête, elle recommence à traverser l'aire de jeu en frappant son ballon dans les airs.
5. Les équipes continuent de traverser l'aire de jeu jusqu'à ce qu'un groupe de couleur atteigne 30 points ou que le temps soit écoulé.
6. Les groupes ne doivent pas interférer avec d'autres groupes, mais doivent partager l'aire de jeu en toute sécurité.
7. Faites un retour en grand groupe en utilisant les *Pistes de discussion* suggérées.

© Tous droits réservés - 2023