TAGUE BASEBALL

WÖRLDS



Lü

COMPÉTENCES

- Identifier les prises selon l'objet utilisé.
- Nommer les principales parties des outils.
- Frapper une variété d'objets avec un outil vers une cible.
- S'éloigner ou atteindre l'adversaire
- Esquiver ou feinter l'adversaire

VOCABULAIRE

- Joueur de champ
- Position
- Prise
- Frappe

MATÉRIEL

- 6 grands cônes et 6 balles molles pour frapper
- 6 bâton de baseball en mousse
- Dossards ou maillots pour l'identification de l'équipe
- 6 nouilles
- Wörlds: *Stadium Views*

ORGANISATION

- 24 - 40 élèves
- 15 - 20 minutes

Placez les couloirs de jeu en plaçant une balle au sommet du grand cône, le bâton et la nouille sur le sol à côté du cône.
Répartissez les élèves en 6 groupes, en leur attribuant des dossards.
Chaque groupe choisit un élève qui sera le premier batteur.
Les autres élèves se répartissent dans un couloir devant le cône de leur équipe et jouent le rôle de joueurs de champ.

TAGUE BASEBALL

WÖRLDS

COMMENT JOUER

1. Sur votre Lü, ouvrez l'application Worlds, sélectionnez *Stadium Views*. Appuyez sur *Jouer* pour commencer.

2. Au signal, les 6 batteurs frappent la balle dans l'aire de jeu. Encouragez-les à frapper la balle en ligne droite, en ajustant leur position et leur prise.

3. Une fois que le batteur a frappé la balle, il laisse tomber sa batte et ramasse la nouille. Il est maintenant la tague.

4. Les tagues courent dans l'aire de jeu et tentent de toucher autant de coéquipiers qu'ils le peuvent. Chaque touche réussie équivaut à un point. Le fait de toucher un membre d'une autre équipe ne compte pas.

5. Les joueurs de champ essaient d'éviter de se faire toucher tout en récupérant la balle que leur coéquipier a frappé.

6. Une fois la balle récupérée, les joueurs de champ la ramènent rapidement sur le tee. Lorsque la balle est replacée sur le tee, le joueur de champ crie "Stop !", et la tague doit s'arrêter.

7. L'équipe choisit un nouveau batteur, le batteur précédent devient joueur de champ et le jeu continue.

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

VARIATIONS

- Exigez des joueurs de champ qu'ils passent la balle au moins une fois en la ramenant sur le tee.
- Fixez une limite pour chaque équipe. Les coups doivent rester à l'intérieur de la limite. Les joueurs de champ et les marqueurs doivent rester à l'intérieur de la limite.
- Tous les joueurs de champ doivent appartenir à la même équipe. Les marqueurs peuvent obtenir des points en touchant n'importe quel joueur de champ. Tous les marqueurs continuent jusqu'à ce que les 6 balles aient été renvoyées.

GRAND GROUPE

- Agrandissez l'aire de jeu et la quantité d'équipement.

PISTES DE DISCUSSION

- Comment pouvez-vous faire en sorte que la balle aille plus loin lorsque vous la frappez avec le bâton ?
- Pourquoi pensez-vous qu'il est plus facile de frapper la balle à partir d'un tee ou d'un cône que de frapper une balle en l'air ?

© Tous droits réservés - 2023