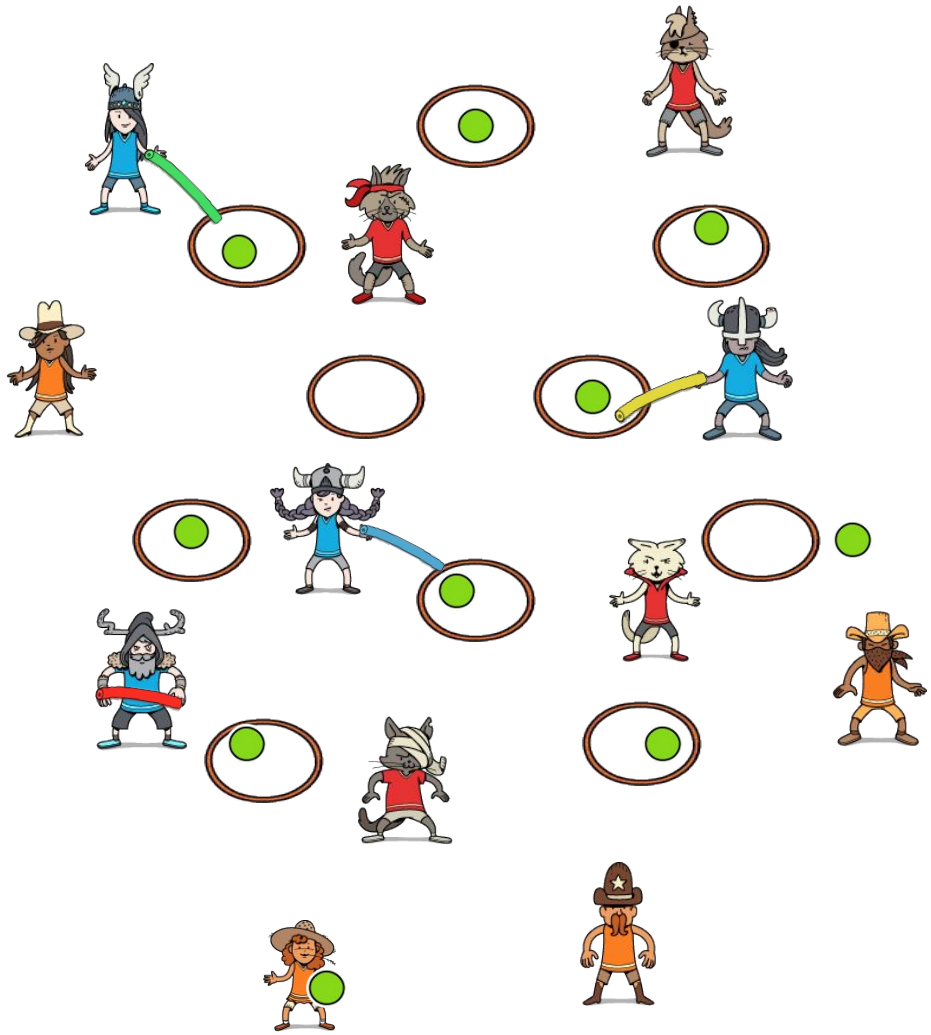
WAK ATTAQUE

WÄK



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.

VOCABULAIRE

- Gardien
- Frapper
- Outil

MATÉRIEL

- Cerceaux
- Ballons en mousse
- Nouilles ou autre outil de frappe

ORGANISATION

- 24 - 40 élèves
- 15 - 20 minutes

Répartissez les élèves en trois groupes : les gardiens, les voleurs et l'équipe des buteurs. L'aire de jeu est appelée le terrain. Les gardiens se répartissent à l'intérieur du terrain. L'équipe des buteurs se répartit autour du périmètre du terrain. Les voleurs prennent chacun une nouille ou un instrument de frappe et se placent sur une ligne périphérique.
Installez des cerceaux autour de l'aire de jeu avec une balle en mousse au milieu (ce sont les lapins dans leur terrier).

WAK ATTAQUE

WÄK

VARIATIONS

- Permettez aux voleurs de faire plusieurs frappes par ballon. Rappelez aux gardiens de ne pas jouer la défense sur une balle qui est activement poursuivie par un voleur.
- Le jeu se déroule en deux étapes. Dans la première phase, les voleurs essaient de faire sortir toutes les balles du périmètre, et l'équipe qui marque les points les retient pour les collecter. Phase 2 : lorsque tous les lapins se sont échappés ou qu'une limite de temps a été atteinte, l'équipe de score utilise les balles qu'elle a collectées pour jouer le jeu, en continuant à réutiliser toutes les balles au lieu de les renvoyer sur le terrain.

GRAND GROUPE

- Organisez un autre jeu. Divisez votre groupe en deux puis échangez les rôles.

PISTES DE DISCUSSION

- Qui a le travail le plus difficile dans ce jeu ? Pourquoi?
- Comment la balle se déplace-t-elle lors d'une bonne frappe ? Comment s'est-elle déplacée lors d'une frappe manquée ?
- Expliquez comment vous poursuivez une frappe.

COMMENT JOUER

1. Sur votre Lü, ouvrez l'application Wak. Sélectionnez le contenu, la difficulté, le plein écran, 1:30, appuyez sur Jouer pour commencer. Appuyez sur la barre d'espacement pour mettre le jeu en pause.

2. Au signal, les voleurs courent et frappent la balle en mousse avec leur nouille, en essayant d'envoyer la balle hors du cerceau jusqu'à la ligne du périmètre pour être récupérée par un membre de l'équipe des buteurs. Autorisez les voleurs à frapper une fois par ballon. Dites aux élèves qu'ils essaient d'attraper les lapins.

3. Lorsqu'une balle atteint le périmètre, un membre de l'équipe des buteurs peut la ramasser et courir jusqu'à Lü en utilisant la balle pour jouer à Wak et marquer des points pour son équipe. Appuyez sur la barre d'espacement pour démarrer le chronomètre de l'équipe qui marque des points. L'équipe qui marque ne peut pas courir sur le terrain. Elle n'a droit qu'à un seul lancer par ballon. Après avoir lancé le ballon sur le mur, les joueurs doivent le faire rouler sur le terrain et se déplacer le long du périmètre à la recherche d'un autre ballon.

4. Pendant ce temps, les gardiens essaient de garder tous les lapins dans leur trou (cerceau). Ils ramassent tous les ballons en mousse qui ne sont pas dans un cerceau et trouvent un cerceau vide pour les y mettre. Les gardiens ne doivent pas bloquer ou empêcher une frappe, mais ils peuvent ramasser un ballon libre qui roule dans le terrain. Les gardiens ne jouent pas la défense, ils essaient plutôt de récupérer et de replacer rapidement les lapins qui s'échappent.

5. Lorsque le temps imparti au Wak est écoulé, arrêtez le jeu. Replacez tous les ballons et les cerceaux et inversez les rôles des groupes. Poursuivez le jeu si le temps le permet.

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

© Tous droits réservés - 2023