NOS APPLICATIONS

OCTOBRE 2023

Découvrez la Communauté Lü

La Communauté Lü est un espace en ligne gratuit et accessible par tous permettant aux enseignants et utilisateurs de Lü de partout dans le monde de découvrir des contenus originaux créés par d'autres utilisateurs enthousiastes.

Créez vos propres contenus et personnalisez des contenus existants afin de les utiliser directement sur vos différentes applications Lü.

Collaborez avec d'autres enseignants pour inclure des composantes inter-curriculaires à vos activités et accédez directement à ces contenus dans la section « Mon contenu » sur votre système.

Partagez vos contenus en ligne avec l'ensemble de la communauté afin que d'autres utilisateurs puissent y accéder directement sur leur système.

Ce faisant, prenez part à la synergie extraordinaire entre éducateurs, entraîneurs et leaders d'autour du monde pour permettre aux enfants de développer leur plein potentiel.

Créez un compte > lu-community.com

Pourquoi s'abonner à Lü+ ?

Accédez à l'expérience ultime de Lü et tirez le meilleur parti de votre système et de la Communauté Lü grâce à Lü+ !

Bénéficiez d'un accès illimité à notre catalogue d'applications exclusives Lü+ et obtenez encore plus d'applications afin que vos élèves soient toujours en état de découverte et d'émerveillement.

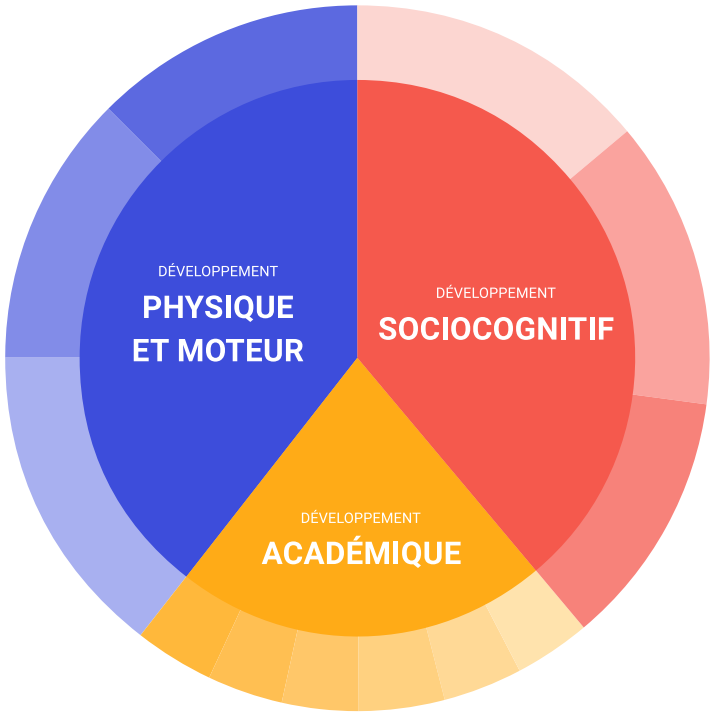
Déverrouillez toutes les fonctionnalités de création et de personnalisation de la Communauté Lü afin de créer du contenu pluridisciplinaire.

Découvrez également les fonctionnalités exclusives de Lü+ intégrées aux applications que vous utilisez.

En savoir plus > play-lu.com/lu-plus

Développement global de l'enfant

L'une de nos premières préoccupations est de répondre au développement global des enfants du monde entier. C'est pourquoi nous utilisons les éléments de développement suivants pour les trois grands axes. Vous retrouverez, pour chacune des applications, les éléments de développement ciblés par notre équipe de professionnels et les chercheurs ayant collaboré avec notre entreprise.



- Aptitudes motrices
- Habiletés motrices
- Sensorio-perceptif
- Analyse
- Innovation
- Interaction
- Éducation physique et à la santé
- Langues
- Mathématiques
- Sciences et technologies
- Univers social
- Arts

Nos applications

	Âge visé	Nb. d'équipes	Compétences académiques	Düo	Communauté Lü	Lü+	Page
Beep	Tous âges		Activité et forme physique	●			7
Bräcket	Tous âges	4, 8, 16	Sports et jeux		●	●	9
Chröno	Tous âges	1-6	Activité et forme physique	●			11
Lümi	Tous âges						13
Mööd	Tous âges			●			15
Relé	Tous âges	1-4	Sports et jeux	●			17
Repläy	Tous âges					●	19
Routïne	Tous âges	1			●		21
Scöreboard	Tous âges	2	Sports et jeux				23
Tactïk	Tous âges		Sports et jeux				25
Teäms	Tous âges	1-6		●		●	27
Vöte	Tous âges				●	●	29
Wörlds	Tous âges			●	●	●	31
Dojö	4+	1-6	Mouvements	●	●		34
Gaïa	4+		Santé et mode de vie sain	●			36
Mire	4+	2-6		●			38
Zoo	4+	1		●			40
Galactic	5+	1		●			42
Danza	5+	1	Mouvements, danse				44
Gröövе	5+	1	Mouvements, danse			●	46
J S & B : Mïni	5+	1				●	48
Puzz	5+	2		●	●		50

	Âge visé	Nb. d'équipes	Compétences académiques	Düo	Communauté Lü	Lü+	Page
Wäk	5+	1-2	Géométrie, arithmétique		●		52
Brüsh	6+	1-2	Santé et mode de vie sain	●		●	54
Minemöt	6+	1	Écriture		●		56
Newton	6+	2	Arithmétique	●	●		58
Pila	6+	2		●			60
Spörts	6+	1-2	Sports et jeux	●		●*	62
Twïns	6+	2-4	Visuel	●			64
Wäll	6+	1		●		●	66
SphYnX	6+	2	Géométrie				68
Phÿs	7+	1	Forces et énergie				70
Pixël	7+	1-2	Arts plastiques			●	72
Roar	7+	2	Sports et jeux	●			74
Scala	7+	2		●			76
Shäpes	7+	2	Sports et jeux, géométrie	●		●	78
Störia	7+	1	Au choix		●		80
Germ	8+	2	Sports et jeux				82
Grüb	8+	2-4	Santé et mode de vie sain	●			84
Jam	8+	1	Musique				86
Lüvia	8+	2-4	Au choix		●	●	88
Vïka	8+	2	Arithmétique, géographie				90
Bülle	9+	1-4		●		●	92
Lëaf	10+	1	Univers vivant				94
Constello	10 +	1	Géométrie	●			96
Swët	10+	3		●			98

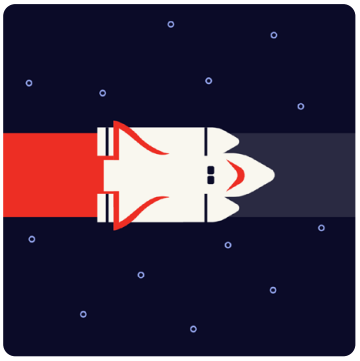


Utilitaires

Notre variété d’utilitaires vous permet de mieux organiser vos périodes d’enseignement, connaître vos élèves et créer des environnements immersifs impressionnants !

Düo

Beep



ÂGE VISÉ : Tous âges

Description

Testez votre vitesse maximale aérobie (VO2 max) au son des « *bips* » tout en explorant l'espace aux côtés de Rob le robot.

Développement académique	Activité et forme physique
Développement physique et moteur	Endurance cardiovasculaire, Vitesse
Développement sociocognitif	Engagement dans la tâche

Déroulement

Testez autrement la capacité aérobique de vos élèves à l'aide de visuels amusants.

Préparation

- Placez des cônes pour délimiter les lignes de départ et d'arrivée selon la distance choisie
- Faites un tour d'essai avec vos élèves avant de commencer le test

VOUS AVEZ AIMÉ CETTE APP ?

Essayez celles-ci !





Options de jeu

- **5 épreuves standardisées sont disponibles :** Léger (20m), Eurofit (20m), Birtwell (40m), Pacer (15m) et Pacer (20m).
- Cliquez sur les points de suspension pour sélectionner une distance, une vitesse en km/h et une accélération par palier.
- La fusée représente le temps entre les « *bips* ». L'astronaute représente la progression à l'intérieur d'un niveau et le dernier niveau réussi est indiqué en rouge en haut de l'écran.
- Utilisez les touches **1** (encouragements), **2** (animations) ou **3** (drapeaux) de la télécommande-clavier pour créer de l'animation supplémentaire pendant votre course.

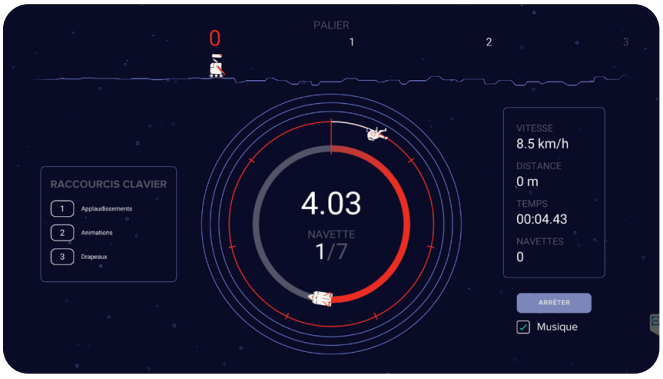
Conseils pédagogiques

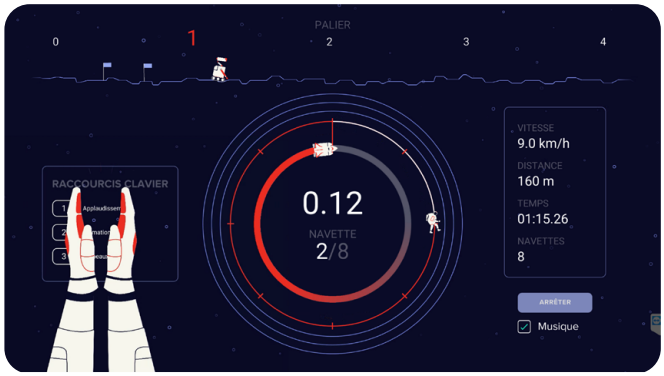
Éducation physique

En utilisant l'application à différents moments, développez l'endurance cardiovasculaire de vos élèves avec les options réglables.

Vous aurez ensuite l'opportunité de mesurer de façon formelle mais amusante leur capacité aérobie maximale.

Aperçu de l'app





Notes

Bräcket



ÂGE VISÉ : Tous âges **NOMBRE D'ÉQUIPES :** 4, 8, 16

Description

Organisez des compétitions avec des séries éliminatoires en quelques manipulations ! Rendez-vous en ligne sur la Communauté Lü ou lancez rapidement un tournoi dans l'application.

Que le tournoi commence !

Développement académique	**Sports et jeux**
Développement physique et moteur	
Développement sociocognitif	**Engagement dans la tâche**

Déroulement

Bräcket permettra à vos élèves de visualiser votre tournoi. Personnalisez celui-ci sur la Communauté Lü.

Préparation

- Divisez vos élèves en équipes

Options de jeu

- **Sélectionnez une option :** simple ou double élimination
- **Sélectionnez le nombre d'équipes :** 4, 8 ou 16 équipes
- Réalisez des tournois rapides avec les avatars de Lü
- Créez des équipes personnalisées dans la Communauté Lü

VOUS AVEZ AIMÉ CETTE APP ?
Essayez celles-ci !





Conseils pédagogiques

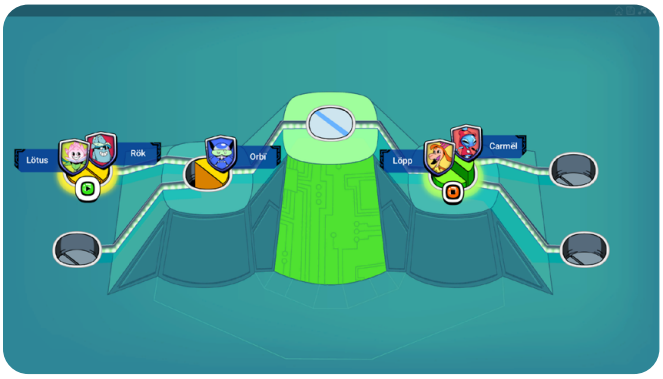
Primaire

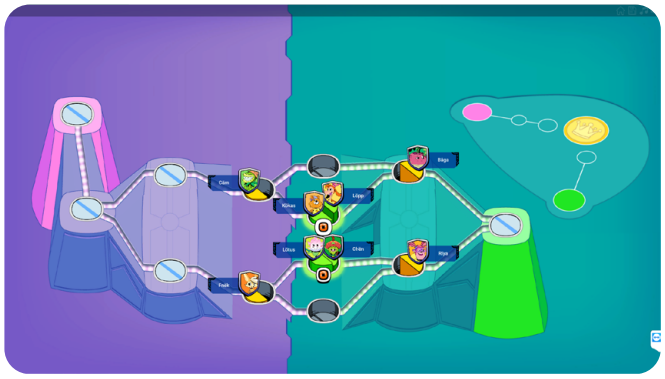
Créez votre propre tournoi littéraire sur la Communauté.

Éducation physique

Réalisez une compétition entre vos élèves en inscrivant leur nom d'équipe sur la Communauté.

Aperçu de l'app





Notes

Düo

Chröno



ÂGE VISÉ : Tous âges **NOMBRE D'ÉQUIPES :** 1-6

Description

Chröno est votre partenaire ultime en gestion du temps !

Visualisez et mesurez avec précision le temps pour vos activités physiques grâce à un chronomètre simple, multiple, et par tour. Une fonction minuteur vous aide à suivre vos sessions de tout type, et l'option Tabata vous propose des sessions d'entraînement intensif par intervalles.

Développement académique	Activité et forme physique
Développement physique et moteur	Endurance cardiovasculaire, Vitesse
Développement sociocognitif	Engagement dans la tâche

Déroulement

Chröno est un utilitaire qui permet de visualiser le temps selon vos besoins.

3 options sont disponibles : chronomètre, minuterie, ou Tabata

Préparation

- Préparez d'autres stations de jeu.

VOUS AVEZ AIMÉ CETTE APP ?
Essayez celle-ci !



Options de jeu

- La minuterie permet de sélectionner une durée et d'offrir un visuel du temps restant. Un changement de couleur au niveau des lumières s'opère lorsque la minuterie se rapproche de la fin.
- **Attirez l'attention de vos élèves avec des visuels familiers :** minuterie classique avec plusieurs options de couleurs, minuterie de style time-timer, sablier ou encore une sucette glacée qui fond au soleil.
- La fonction tours du chronomètre peut mesurer le temps pour 1 à 6 équipes différentes. À chaque toucher, le temps d'un tour sera enregistré et la durée totale s'inscrit pour chacune des équipes.
- Enregistrez des temps individuels grâce à l'option de multi-chronomètres. Appuyez sur Jouer pour démarrer le chronomètre et sur pause pour l'arrêter. Il est possible de réinitialiser le chronomètre autant de fois que désiré.
- **L'option Tabata vous permet de créer très rapidement une activité ayant deux niveaux d'intensité:** faible et élevée. Programmez rapidement une durée pour chacune de ces intensités ainsi qu'un nombre de cycles de répétitions.

Conseils pédagogiques

Préscolaire

Se repérer dans le temps est une compétence importante à développer au préscolaire. Grâce aux outils amusants de Chröno, permettez à vos élèves de visualiser le temps qui passe et le comprendre de manière concrète.

Primaire

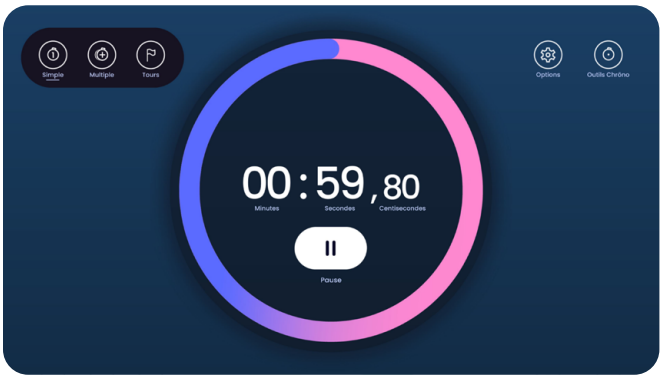
Permettez à vos élèves d'obtenir un visuel du temps disponible pour réaliser une tâche. Permettez aux enfants dont c'est le besoin d'anticiper la fin d'une activité.

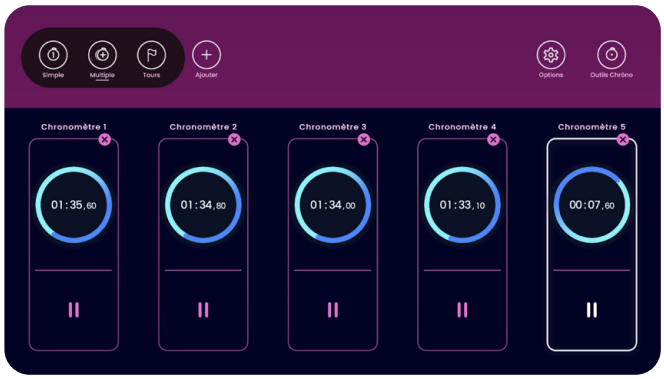
Éducation physique

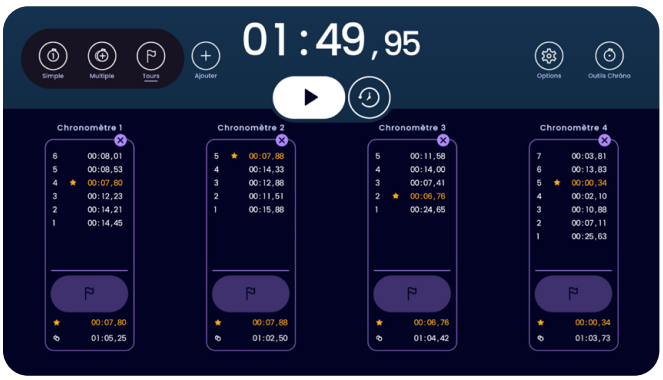
Organisez vos élèves dans le temps grâce aux options minuterie et Tabata.

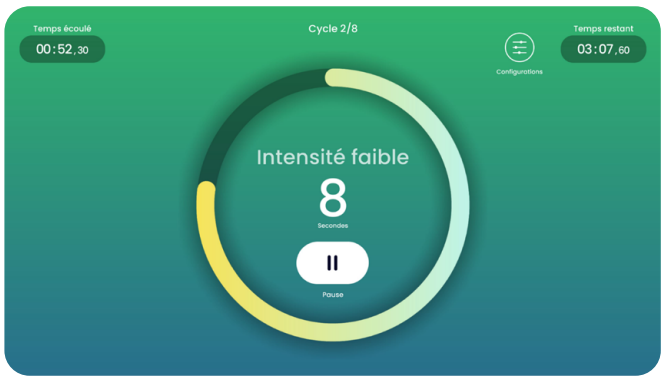
Mesurez les performances de vos élèves grâce aux diverses options de chronomètres.

Aperçu de l'app









Notes

Lümi



ÂGE VISÉ : Tous âges

Description

Dynamisez votre gymnase à l'aide de jeux d'éclairage amusants.

Développement académique	
Développement physique et moteur	
Développement sociocognitif	

Déroulement

Sélectionnez, parmi les nombreux réglages, un éclairage d'occasion pour vos activités.

Préparation

- Aucune préparation requise

Options de jeu

- **2 options sont disponibles :**
  - **Préréglages**
    Permet de choisir parmi différents effets lumineux.
  - **Couleurs personnalisées**
    Permet de choisir une couleur de lumière pour votre système Lü.

VOUS AVEZ AIMÉ CETTE APP ?
Essayez celle-ci !

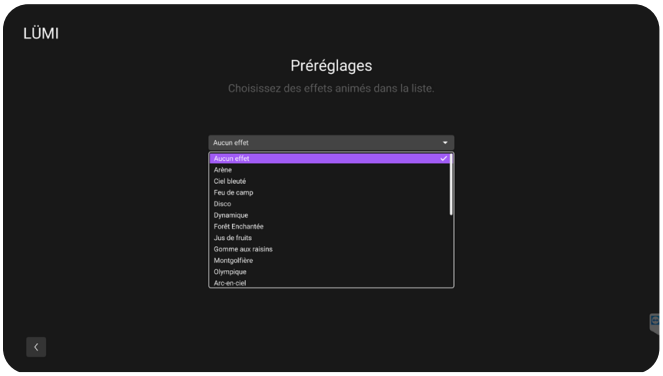
Conseils pédagogiques

Primaire

Créez des événements spéciaux à l’aide de cette application d’éclairage offerte avec votre système Lü.

En mode disco, vos lumières s’harmoniseront avec la musique diffusée dans votre gymnase !

Aperçu de l’app





Notes

Düo

Mööd



ÂGE VISÉ : Tous âges

Description

Prenez rapidement le pouls de votre groupe et pratiquez la conscience de soi avec Mööd.

Développement académique	
Développement physique et moteur	
Développement sociocognitif	**Régulation émotionnelle** **Compétences relationnelles**

Déroulement

Lancez l'application pour connaître les émotions de vos élèves. Lorsque tous les enfants ont répondu, cliquez sur **OK** pour connaitre les résultats sous forme de diagramme circulaire.

Préparation

- 10 ballons et plus

Options de jeu

- Adaptez votre enseignement en connaissant mieux l'état émotionnel de vos élèves.
- **Sélectionnez la modalité pour répondre :** ballons ou mains.

VOUS AVEZ AIMÉ CETTE APP ?
Essayez celle-ci !



Conseils pédagogiques

Préscolaire

Développez le langage lié aux émotions grâce à cette application.

Primaire

Travaillez la lecture du diagramme circulaire en interprétant les résultats avec vos élèves.

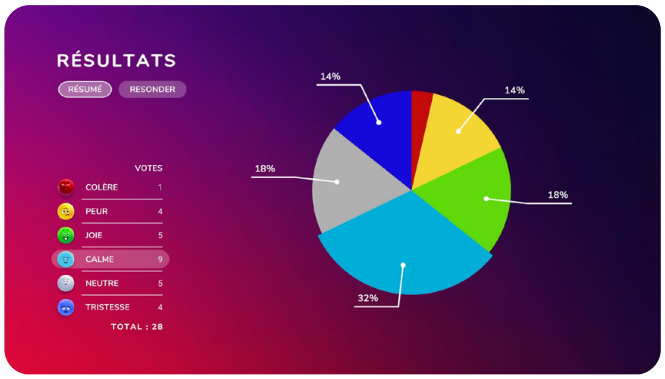
Éducation physique

Utilisez cette application avant et après une séance d'entraînement pour observer les changements d'état chez vos élèves. Une preuve tangible des bienfaits de l'activité physique !

Au retour de vacances, au début de l'année ou à d'autres occasions, donnez l'opportunité à vos élèves d'exprimer leurs émotions et continuez la discussion !

Aperçu de l'app





Notes

Düo

Relé



ÂGE VISÉ : Tous âges **NOMBRE D'ÉQUIPES :** 1-4

Description

Participez à la plus excitante course à relais !

Courez d'un cône à un autre, lancez un ballon à l'écran et revenez pour que le suivant ou la suivante parte à son tour. Jouez en mode compétitif où l'équipe la plus rapide gagne ou en mode collaboratif où toutes les équipes courent pour contribuer au même pointage.

Développement académique	Sports et jeux
Développement physique et moteur	Endurance cardiovasculaire, Vitesse
Développement sociocognitif	Coopération, Engagement dans la tâche

Déroulement

Créez vos propres parcours et marquez le temps pour chacune des équipes à l'aide de Relé !

Préparation

- 0-5 ballons
- Tapis pour délimiter la zone de lancer
- Préparez votre parcours auparavant
- Préparez d'autres stations (au besoin)
- Divisez vos élèves en équipes

Options de jeu

- Évitez de toucher le tableau avec vos mains. Privilégiez une zone de tir pour passer le relais.
- **Choisissez entre les modes :** compétitif ou collaboratif.
- **Sélectionnez le nombre de couloirs :** 1, 2, 3 ou 4 couloirs.
- **Sélectionnez le nombre de relais désirés :** 200, 300, 400 ou 500 mètres.

VOUS AVEZ AIMÉ CETTE APP ?
Essayez celles-ci !

Conseils pédagogiques

Primaire

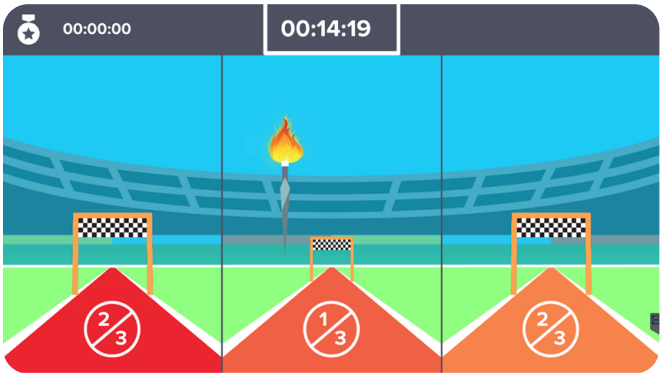
Profitez du contexte de la course à relais pour pratiquer toutes les connaissances de vos élèves à l'aide de quiz actifs.

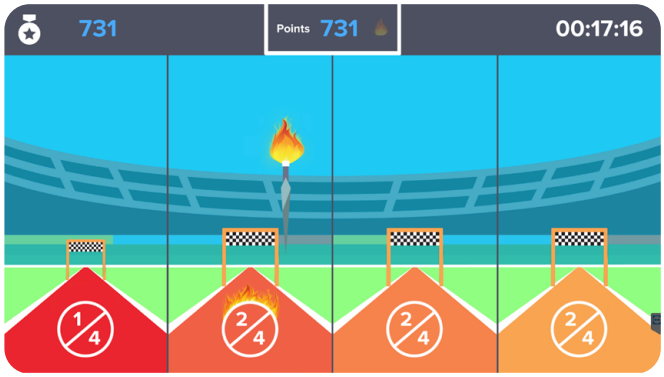
Éducation physique

Réalisez une course à relais inspirée de votre curriculum. Vous pourrez faire place à votre créativité pour créer un parcours en lien avec les besoins et les compétences à développer de vos élèves.

Relé s'occupera du temps, alors vous pourrez concentrer votre attention entièrement sur vos élèves.

Aperçu de l'app





Notes

Repläy



ÂGE VISÉ : Tous âges

Description

Repläy vous permettra de mettre la captation d'images à profit !

Regardez-vous en action en direct ou enregistrez-vous pour garder des traces de vos exploits et les visionner en décalage, vous permettant ainsi de vous perfectionner.

Développement académique	
Développement physique et moteur	**Proprioception** **Locomotion**
Développement sociocognitif	**Engagement dans la tâche**

Déroulement

Filmez-vous ou utilisez l'effet miroir de Repläy pour observer vos mouvements immédiatement ou en regardant vos vidéos pour une rétroaction plus tard.

Préparation

- Aucune préparation requise

Options de jeu

- **Choisissez entre les options :** miroir, nouvelle vidéo ou mes vidéos.
- **Choisissez la durée de votre vidéo :** 15, 30, 45 secondes ou 1 minute.
- Cliquez sur la touche **0** pour avoir accès à de nouvelles options.

VOUS AVEZ AIMÉ CETTE APP ?
Essayez celle-ci !



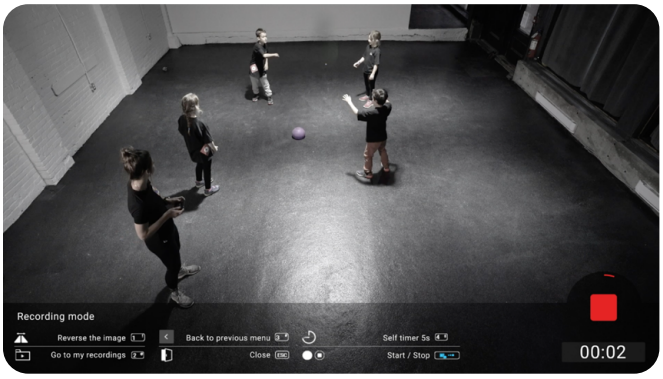
Conseils pédagogiques

Éducation physique

Offrez une rétroaction visuelle à vos élèves dans le but de se perfectionner.

En utilisant Repläy, les élèves pourront voir leurs bons coups et leurs défis.

Aperçu de l'app



Notes

Routïne



ÂGE VISÉ : Tous âges **NOMBRE D'ÉQUIPES :** 1

Description

Planifiez vos séquences d'enseignement et d'apprentissages avec Roütine. Disponible sur la Communauté Lü, vous pourrez personnaliser vos contenus pour travailler une variété de compétences chez vos élèves.

Profitez de supports visuels, d'effets sonores et lumineux pour créer vos activités chronométrées !

Développement académique	
Développement physique et moteur	
Développement sociocognitif	Engagement dans la tâche

Déroulement

Lancez une routine d'activités dans le système.

Les élèves réalisent l'activité proposée pendant la durée prescrite.

Préparation

- Préparez votre séquence auparavant

Options de jeu

- Créez vos propres enchaînements d'activités minutées sur la Communauté Lü, vous permettant d'insérer des supports visuels, des effets sonores ou une trame musicale.
- En créant vos routines directement dans la Communauté Lü, vous pouvez donner un nom à vos activités, décider d'une durée et d'un jeu de lumière pour créer des ambiances spécifiques à chacune de celles-ci.
- Profitez des routines inspirantes créées par l'équipe pédagogique de Lü ou de nos nombreux utilisateurs à travers le monde.

VOUS AVEZ AIMÉ CETTE APP ?
Essayez celle-ci !



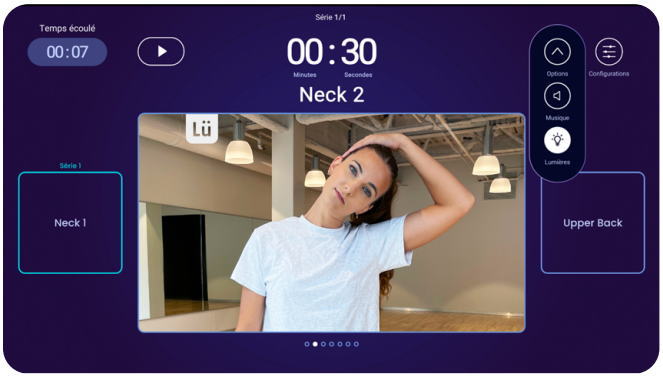
Conseils pédagogiques

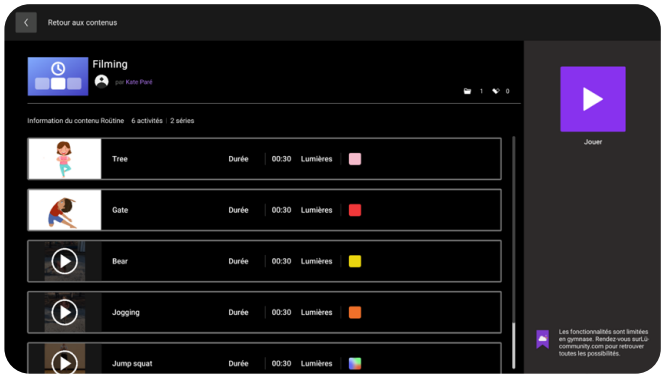
Éducation physique

Planifiez vos séances d'échauffement et de retour au calme ainsi que vos activités d'apprentissage grâce à Roütine !

Cette application est pertinente pour toutes les composantes de votre cours d'éducation physique.

Aperçu de l'app





Notes

Scöreboard



ÂGE VISÉ : Tous âges **NOMBRE D'ÉQUIPES :** 2

Description

Un tableau indicateur pour toutes vos parties : noms des équipes, période, quart de jeu, chronomètre, etc.

Vous pourrez l'animer avec une belle sélection de sons et de lumières au grand plaisir de la foule et des enfants.

Développement académique	Sports et jeux
Développement physique et moteur	
Développement sociocognitif	Engagement dans la tâche

Déroulement

Scöreboard vous offre plusieurs visuels et options de jeu pour vos différentes parties de football, basketball et volleyball.

Préparation

- Divisez vos élèves en équipes
- Identifiez les équipes par couleur

Options de jeu

- Sélectionnez le sport désiré pour bénéficier d'un visuel adapté à votre situation de jeu.
- Chaque jeu vient avec une panoplie d'options liées à ce sport.
- Dans le **mode général**, sélectionnez un objectif de points ou une durée de jeu.

VOUS AVEZ AIMÉ CETTE APP ?
Essayez celles-ci !





Conseils pédagogiques

Primaire

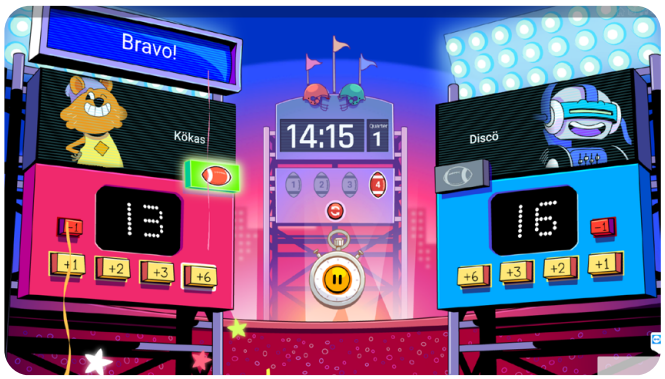
Lors d'une compétition amicale, sélectionnez le tableau indicateur de votre choix pour inscrire le pointage !

Éducation physique

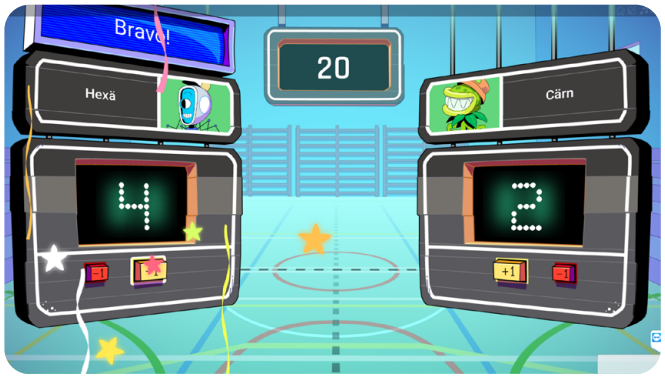
Animez vos périodes de basketball, de football et de volleyball à l'aide d'un visuel attrayant et d'une musique entraînante pour marquer les points.

Aperçu de l'app









Notes

Tactïk



ÂGE VISÉ : Tous âges

Description

Vous aurez la possibilité de créer des planches tactiques, de les enregistrer et de les utiliser en mode présentation.

Organisez votre gymnase et laissez aller votre créativité !

Développement académique	Sports et jeux
Développement physique et moteur	Proprioception
Développement sociocognitif	Coopération, Engagement dans la tâche

Déroulement

Planifiez vos ateliers ou vos stratégies de jeu grâce aux multiples options.

Préparation

- Divisez vos élèves en équipes
- Identifiez les équipes par couleur

Options de jeu

- **Sélectionnez parmi l'une des planches de jeu proposées :**
  badminton, basketball, football américain, handball, hockey, tennis, soccer, volleyball ou terrain neutre.
- Sélectionnez l'équipement nécessaire au jeu.
- Utilisez les outils pour créer votre situation de jeu. *Les explications pour les utiliser sont indiquées au bas de l'écran.*
- Enregistrez votre stratégie pour la réutiliser plus tard.

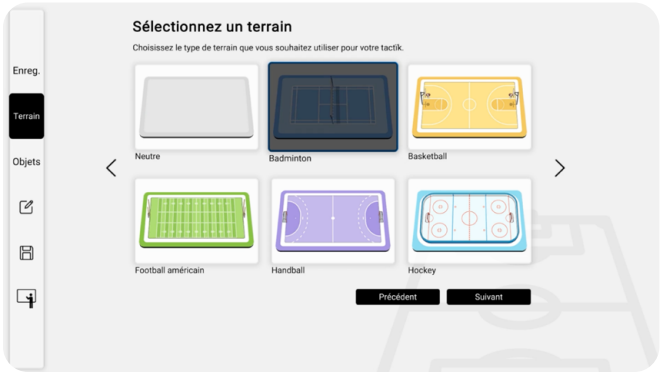
VOUS AVEZ AIMÉ CETTE APP ?
Essayez celle-ci !

Conseils pédagogiques

Éducation physique

Profitez d’un visuel signifiant pour les élèves et de multiples possibilités pour mettre en évidence vos enseignements.

Aperçu de l’app









Notes

Teäms



ÂGE VISÉ : Tous âges **NOMBRE D'ÉQUIPES :** 1-6

Description

Générez jusqu'à 6 équipes aléatoirement.

Entrez le nombre désiré de joueurs et d'équipes et laissez Teäms s'occuper du reste !

Développement académique	
Développement physique et moteur	
Développement sociocognitif	

Déroulement

À l'aide d'un ballon ou avec leur main, les élèves touchent un personnage qui leur attribuera une équipe.

Préparation

- Définissez où aller se placer selon le numéro reçu

Options de jeu

- Sélectionnez le nombre de joueurs total et le nombre d'équipes désirées.

VOUS AVEZ AIMÉ CETTE APP ?

Essayez celles-ci !



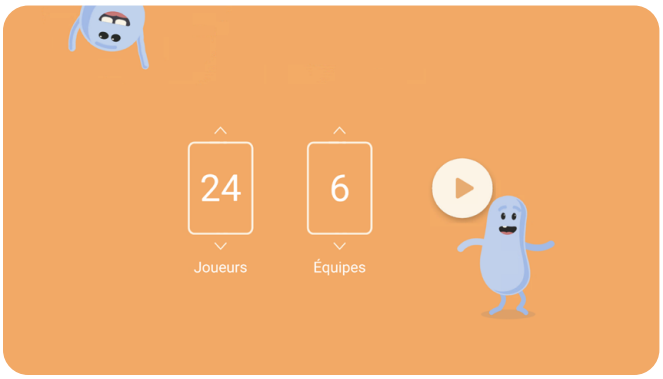


Conseils pédagogiques

Éducation physique

Facilitez votre gestion de classe en créant rapidement des équipes qui favoriseront le sentiment de compétence et l'amusement chez tous vos élèves.

Aperçu de l'app







Notes

Vöte



ÂGE VISÉ : Tous âges

Description

Prendre le pouls de la classe est maintenant facilité grâce à Vöte ! Créez facilement votre questionnaire sur la Communauté Lü ou sélectionnez une de nos questions rapides.

Vous encouragerez ainsi vos élèves à partager leurs connaissances ou leur opinion et consulter leurs réponses. Des questionnaires amusants dans un environnement actif. Qu'en dites-vous ? 1-2-3, au vöte !

Développement académique	
Développement physique et moteur	
Développement sociocognitif	**Compétences relationnelles** **Engagement dans la tâche**

Déroulement

Lancez ou créez un sondage dans le système. Laissez les jeunes répondre puis lancer un ballon sur le crochet pour connaitre les résultats sous forme de diagramme à bandes.

Préparation

- Aucune préparation requise

Options de jeu

- Plusieurs questionnaires sont disponibles sur la Communauté Lü.
- Créez vos propres questionnaires sur la Communauté Lü, en lien avec vos besoins.
- Plusieurs symboles sont disponibles pour représenter les choix de réponses.

VOUS AVEZ AIMÉ CETTE APP ?
Essayez celle-ci !

Conseils pédagogiques

Primaire

Vöte est une excellente façon d'initier vos jeunes à la démocratie en créant des opportunités de vote.

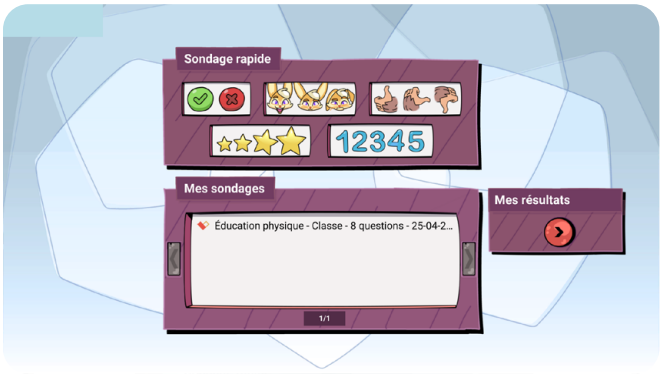
Réinvestissez les notions mathématiques de lecture de diagrammes à bandes en analysant les résultats de vos élèves.

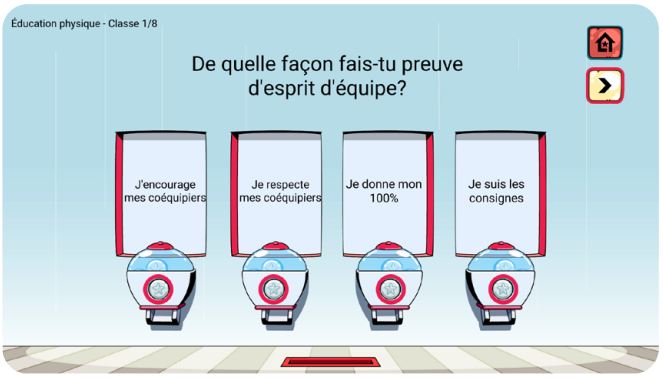
Éducation physique

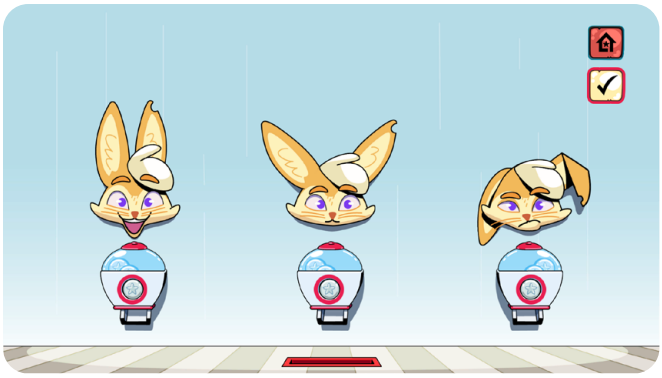
Inspirée de l'évaluation formative, cette application vous permettra de recueillir l'opinion et les intérêts de vos élèves.

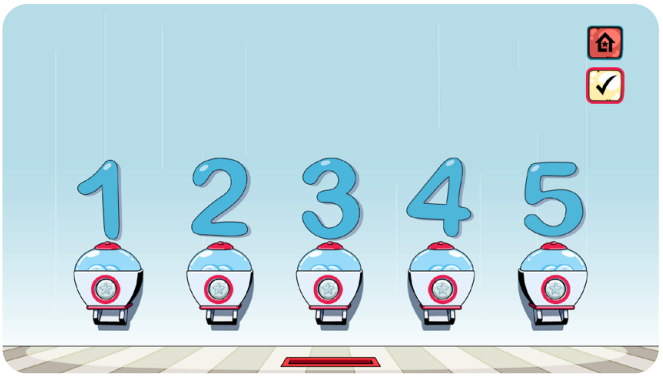
Par exemple : Quel atelier avez-vous le plus apprécié ? Quel est ton niveau d'aisance à jouer à la position d'attaquant ?

Aperçu de l'app









Notes

Wörlds



ÂGE VISÉ : Tous âges

Description

Transformez votre gymnase en l'univers de votre choix.

Développement académique	
Développement physique et moteur	
Développement sociocognitif	**Engagement dans la tâche**

Déroulement

Choisissez parmi la bibliothèque d'environnements existants ou créez votre propre contenu sur la Communauté Lü.

Préparation

- Aucune préparation requise

Options de jeu

- Pour chaque illustration, il est possible d'ajouter des effets sonores, des effets lumineux et du texte.
- Il est possible d'associer les effets choisis à une touche sur la télécommande-clavier. Vous aurez donc facilement accès à vos effets.

VOUS AVEZ AIMÉ CETTE APP ?
Essayez celle-ci !



Conseils pédagogiques

Primaire

Préparez des projets spéciaux avec vos élèves : pièce de théâtre, spectacle de musique, rassemblements, célébrations et plus encore !

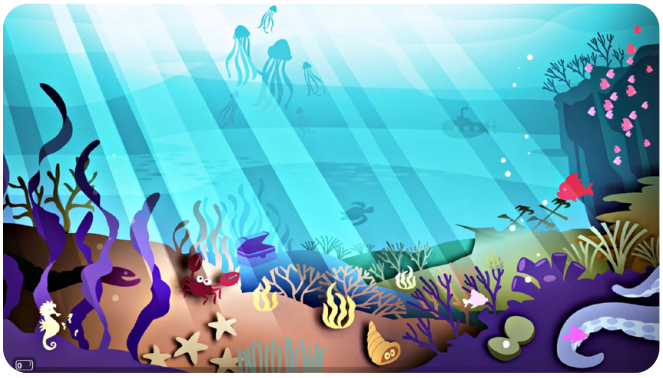
Éducation physique

Bonifiez l'expérience de vos cours d'éducation physique en offrant à vos élèves des mondes immersifs, des ambiances ou des décors, avec des images, du son et des jeux de lumières.

Aperçu de l'app









Notes



Jeux

Laissez vos élèves apprendre et développer leurs compétences en s’amusant grâce à notre variété de jeux.

Dojö



ÂGE VISÉ : 4+ **NOMBRE D'ÉQUIPES :** 1-6

Description

Grâce à des exercices présentés sous forme de cartes, Dojö permet aux enfants de votre classe de s'échauffer ou de s'exercer de façon autonome.

Développement académique	Mouvements
Développement physique et moteur	Endurance cardiovasculaire, Coordination
Développement sociocognitif	Flexibilité cognitive, Engagement dans la tâche

Déroulement

Les élèves reproduisent le mouvement qui est assigné à leur équipe en touchant la carte devant eux.

Lorsqu'ils ont terminé, ils touchent la carte associée à leur équipe pour découvrir un nouveau mouvement.

Préparation

- Divisez vos élèves en équipes

Options de jeu

- **Variez la durée :** 2, 3, 5, 7 ou 10 minutes.
- **Sélectionnez le mode aléatoire ou un type d'exercice selon vos besoins :** échauffement , coordination, cardio, musculaire ou ludique.
- **Sélectionnez un niveau de difficulté :** facile, normal, difficile ou ninja.
- Créez vos propres séquences d'exercices dans la Communauté Lü ou utilisez celles déjà partagées par les autres membres Lü.

VOUS AVEZ AIMÉ CETTE APP ?
Essayez celles-ci !



Conseils pédagogiques

Primaire

Prenez une pause active grâce à ces exercices rigolos.

Éducation physique

Permettez à vos élèves de s'échauffer ou de s'exercer de façon autonome tout en diversifiant leurs mouvements.

Utilisez le menu pour faire la modélisation des exercices de vos séquences créées sur la Communauté avant de lancer le jeu.

Le total des cartes réalisées est mentionné en haut de l'écran. Considérez ce pointage si vous souhaitez féliciter les efforts du groupe.

Aperçu de l'app

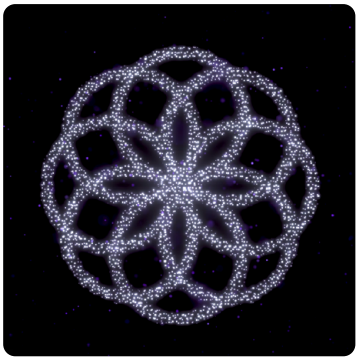




Notes

Düo

Gaïa



ÂGE VISÉ : 4+

Description

Bienvenue à la porte de Gaïa. La clé de cette porte ? La relaxation !

Dans ce voyage de 12 minutes, découvrez la relaxation progressive de Jacobson. Parfaite pour le retour au calme ainsi que pour évacuer la tension et réduire le stress. Bon voyage !

Développement académique	Santé et mode de vie sain
Développement physique et moteur	Proprioception
Développement sociocognitif	Régulation émotionnelle

Déroulement

Suivez les étapes de la relaxation dirigée.

Préparation

- Aucune préparation requise

Options de jeu

- **Sélectionnez l'une des options disponibles :** normal, chapitre ou durée.
- Les chapitres couvrent chacune des parties du corps.
- Les durées disponibles sont de 2, 4, 7, 9, 10:30 ou 12 minutes.

VOUS AVEZ AIMÉ CETTE APP ?
Essayez celle-ci !

Conseils pédagogiques

Préscolaire

Détendez-vous avec Gaïa. On vous suggère le mode chapitre, puisque la méditation dure 1 minute et vos élèves auront des repères visuels à suivre.

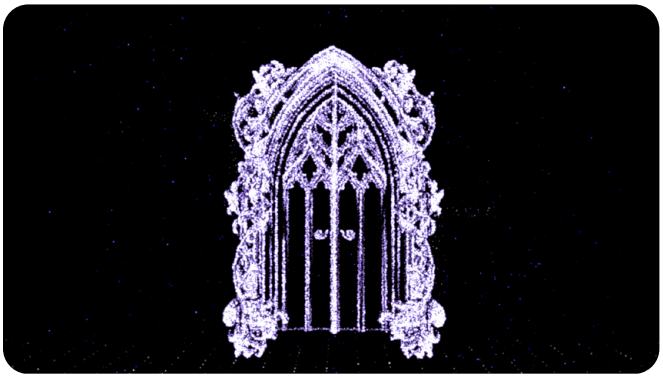
Primaire

Cette application permettra à vos élèves un retour au calme après une période plus agitée.

Éducation physique

Terminez votre période d'éducation physique par cette détente dirigée qui favorisera l'autonomie chez vos élèves.

Aperçu de l'app





Notes

Düo

Mire



ÂGE VISÉ : 4+ **NOMBRE D'ÉQUIPES :** 2-6

Description

Testez la précision et la vitesse de vos lancers en atteignant les cibles de la même couleur. Jouez en mode points, temps ou encore « Roi de la montagne ».

Pour plus de plaisir, vous pourrez choisir la manière dont les cibles se déplacent et le niveau de difficulté.

Développement académique	
Développement physique et moteur	Vitesse, Manipulation
Développement sociocognitif	Régulation émotionnelle, Engagement dans la tâche

Déroulement

Atteignez la cible pour attribuer des points à votre équipe !

Préparation

- 5-10 ballons
- Tapis pour délimiter la zone de lancer
- Divisez vos élèves en équipes

Options de jeu

- Choisissez entre les **cibles régulières** ou **personnalisées**. *Les cibles personnalisées seront fixes selon la taille et la hauteur désirées.*
- **Sélectionnez un mode de jeu :** temps, pointage ou le dernier survivant ou dernière survivante
- **Sélectionnez une disposition *(pour les cibles régulières seulement)* :** en colonnes ou dispersées.
- **Sélectionnez un nombre d'équipes :** 2, 3, 4, 5 ou 6 équipes

VOUS AVEZ AIMÉ CETTE APP ?
Essayez celles-ci !





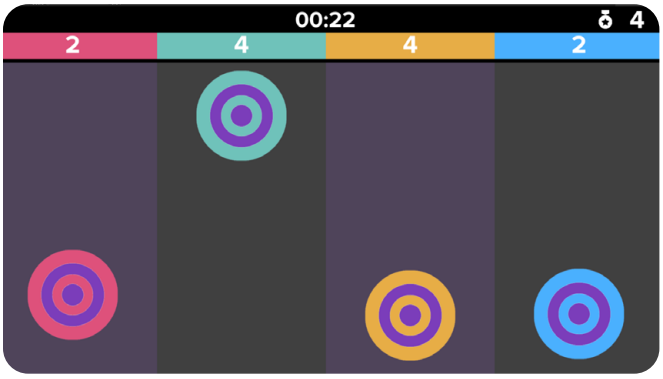
Conseils pédagogiques

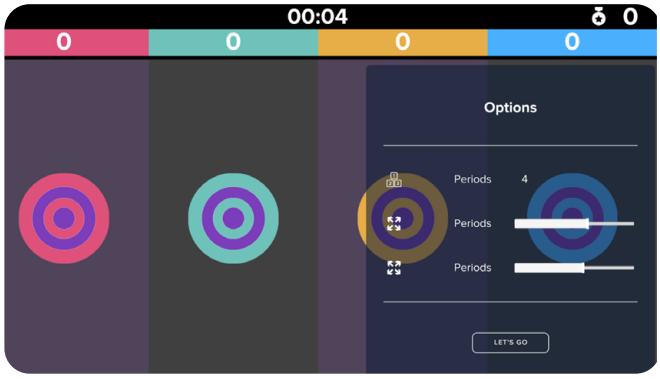
Éducation physique

Variez vos activités et travaillez le saut en hauteur avec vos élèves en plaçant un tapis triangulaire contre le mur. Demandez ensuite à vos élèves de s'élancer et de toucher la cible au mur.

Développez les différents types de lancers (lancer par dessus l'épaule, lancer-roulé, etc.) chez vos élèves en ajustant la hauteur de la cible.

Aperçu de l'app





Notes

Düo

Zoo



ÂGE VISÉ : 4+ **NOMBRE D'ÉQUIPES :** 1

Description

Lancez le ballon sur le mur et un petit animal apparaîtra !

Si vous touchez la cible de nouveau assez rapidement, votre animal grossira !

Développement académique	
Développement physique et moteur	Vitesse, Manipulation
Développement sociocognitif	Engagement dans la tâche

Déroulement

Lancez les ballons plusieurs fois sur le même animal afin de le voir grossir ! Tentez d'obtenir la panthère noire !

Préparation

- 5-10 ballons

Options de jeu

- Placez les élèves en équipes de 2 pour rattraper le ballon au rebond et favoriser la collaboration.
- Vous avez l'option de déterminer le temps de jeu. *Le jeu n'offre pas une option de temps.*

VOUS AVEZ AIMÉ CETTE APP ?

Essayez celles-ci !





Conseils pédagogiques

Primaire

Vous pourrez travailler avec vos élèves les probabilités d'obtenir un animal en particulier.

Profitez de l'occasion pour distinguer la prédiction du résultat obtenu.

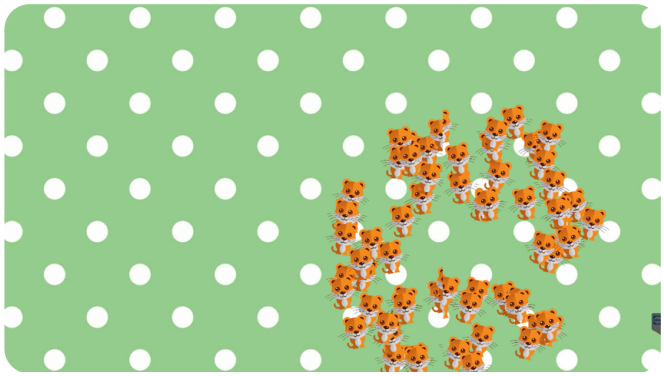
Éducation physique

Travaillez la rapidité et le contrôle du ballon avec les plus jeunes.

Les enfants pourront s'entraîner à attraper rapidement leur ballon au rebond pour faire grossir les animaux.

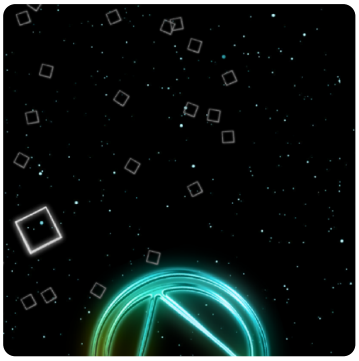
Aperçu de l'app





Notes

Galactic



ÂGE VISÉ : 5+ **NOMBRE D'ÉQUIPES :** 1

Description

Défendez-vous contre les astéroïdes aussi longtemps que possible et essayez de laisser votre marque avec le meilleur pointage.

Atteignez les petits astéroïdes pour vous permettre d'obtenir des points bonus et d'augmenter le niveau de difficulté !

Développement académique	
Développement physique et moteur	Endurance cardiovasculaire, Manipulation
Développement sociocognitif	Coopération, Engagement dans la tâche

Déroulement

Lancez le ballon sur les astéroïdes (carrés) avant qu'ils n'atteignent le vaisseau spatial au bas de l'écran.

Préparation

- 5-10 ballons
- Tapis pour délimiter la zone de lancer

Options de jeu

- **Sélectionnez le niveau de difficulté :** facile, normal, difficile ou ninja.
- Passez des niveaux de difficulté en appuyant sur la lettre **N** de votre télécommande-clavier.

VOUS AVEZ AIMÉ CETTE APP ?

Essayez celles-ci !





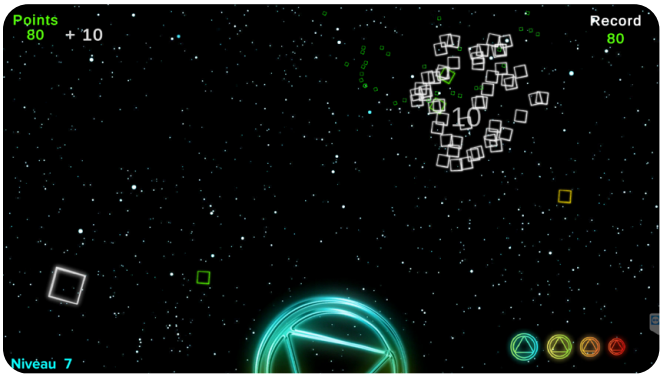
Conseils pédagogiques

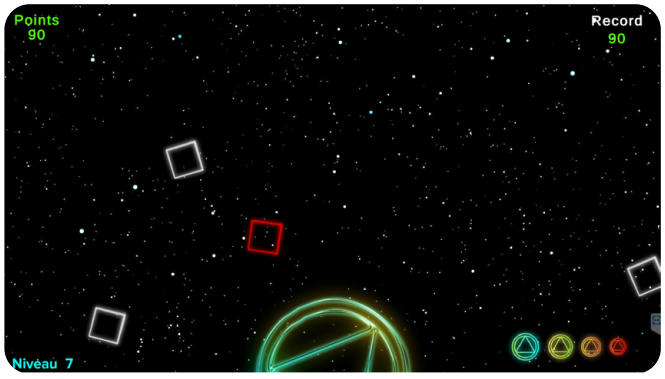
Éducation physique

Divisez vos élèves en deux équipes pour travailler les principes offensifs et défensifs. Une équipe doit empêcher l'autre de détruire les astéroïdes.

Diversifiez les types de lancers demandés à vos élèves pour toucher le développement de différentes compétences.

Aperçu de l'app





Notes

Danza



ÂGE VISÉ : 5+ **NOMBRE D'ÉQUIPES :** 1

Description

Bougez les bras, bougez les jambes, sautez, tournez, allez à droite… Avez-vous chaud ? Ça, c'est la danse cardio. Pas besoin d'être pro !

Suivez le guide et imitez ses mouvements au rythme de la musique.

Développement académique	Mouvements, Danse
Développement physique et moteur	Endurance cardiovasculaire, Coordination
Développement sociocognitif	Flexibilité cognitive, Inhibition

Déroulement

Lancez l'application pour danser dans 3, 2, 1!

Préparation

- Préparez votre zone de danse

Options de jeu

- La chorégraphie est d'une durée de 3 minutes.

VOUS AVEZ AIMÉ CETTE APP ?
Essayez celle-ci !

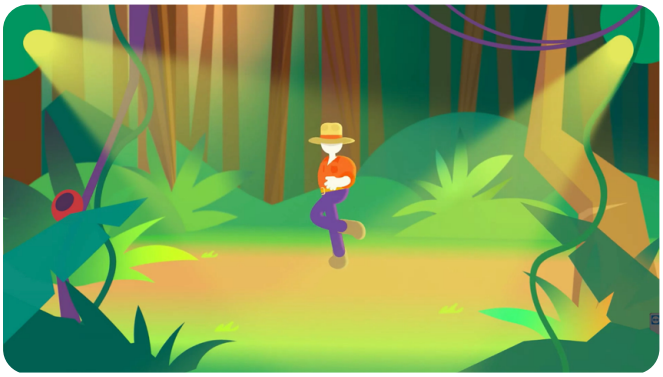


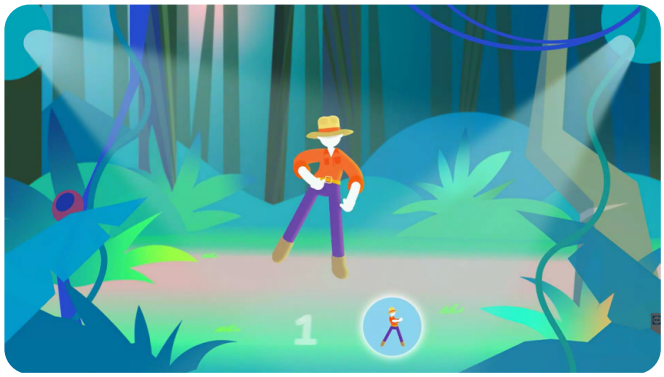
Conseils pédagogiques

Éducation physique

Cette activité est parfaite en échauffement ou lors d'une transition.

Aperçu de l'app





Notes

Gröövе



ÂGE VISÉ : 5+ **NOMBRE D'ÉQUIPES :** 1

Description

Laissez-vous porter par le rythme de la musique et apprenez des chorégraphies qui *groovent* !

2 modes sont disponibles : un mode d'apprentissage qui décortique la chorégraphie en séquences de mouvements, ainsi qu'un mode libre qui vous permet simplement de l'apprendre au fur et à mesure. Bon spectacle !

Développement académique	Mouvements, Danse
Développement physique et moteur	Endurance cardiovasculaire, Coordination
Développement sociocognitif	Flexibilité cognitive, Inhibition

Déroulement

Suivez et apprenez les chorégraphies proposées par Gröövе.

Préparation

- Préparez votre zone de danse

Options de jeu

- **Mode apprentissage :**
  Permet de connaître et de pratiquer les différents mouvements de danse. Permet d'enregistrer votre séquence.
- **Mode libre :**
  Permet de débuter une chorégraphie et de suivre les mouvements affichés en bas de l'écran.
- **Sélectionnez le niveau de difficulté :**
  débutant, intermédiaire et avancé.

VOUS AVEZ AIMÉ CETTE APP ?
Essayez celle-ci !



Conseils pédagogiques

Préscolaire

Développez la motricité globale de vos élèves avec Grööve et son mode libre.

Primaire

Si vos élèves sont passionnés de danse, le mode apprentissage va les intéresser.

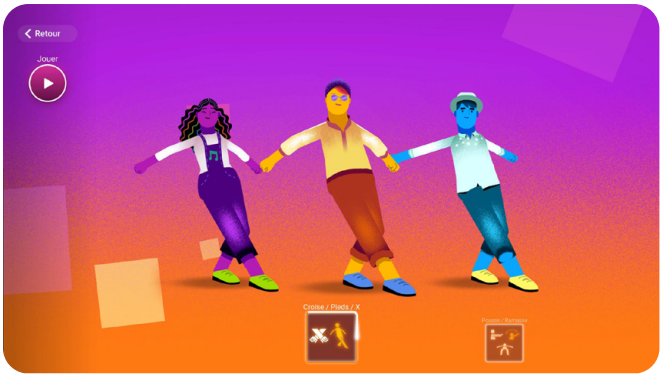
Éducation physique

Cette activité est parfaite en échauffement ou lors d'une transition.

Selon les curriculums, la compétence chorégraphique doit être évaluée.

Le mode apprentissage vous permet de sauvegarder la progression de vos élèves et de pouvoir y revenir au prochain cours.

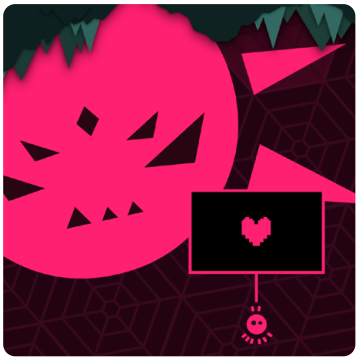
Aperçu de l'app





Notes

Just Shapes & Beats : Mïni



ÂGE VISÉ : 5+ **NOMBRE D'ÉQUIPES :** 1 **En collaboration avec** BERZERK STUDIO

Description

Montez le volume à 10 et préparez-vous à découvrir Just Shapes & Beats : Mïni !

Des formes, des rythmes et une occasion en or de coopérer, le tout dans une ambiance festive.

Prêts ? C'est parti !

Développement académique	
Développement physique et moteur	Endurance cardiovasculaire, Manipulation
Développement sociocognitif	Coopération, Engagement dans la tâche

Déroulement

Just Shapes & Beats : Mïni est un jeu de collaboration. Essayez d'obtenir les cinq étoiles en lançant les ballons sur la multitude d'araignées qui envahissent l'écran.

Préparation

- 5-10 ballons
- Cônes pour délimiter la zone de lancer

VOUS AVEZ AIMÉ CETTE APP ?
Essayez celles-ci !





Conseils pédagogiques

Primaire

Terminez une période de jeu académique avec cette application ludique.

Par exemple, c'est une excellente idée de commencer votre séance par l'application Newton ou Lüvia et de finir avec Just Shapes & Beats : Mïni pour un moment de relâchement.

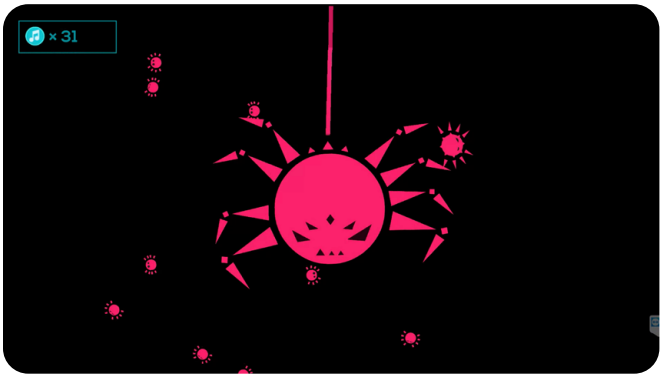
On vous conseille de diviser vos élèves en équipes de 5 ou 10 élèves

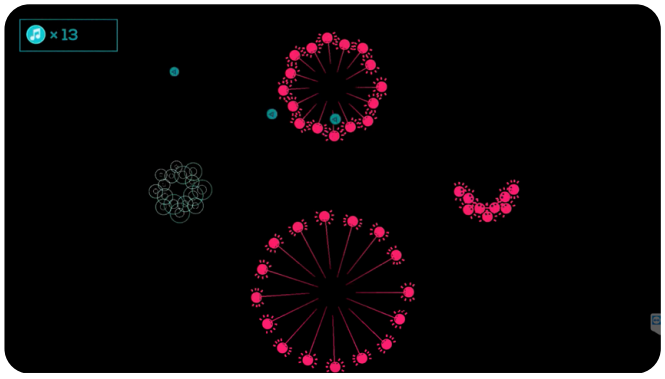
Éducation physique

Après une partie **« découverte »**, laissez les élèves discuter des meilleures stratégies pour obtenir un maximum de points.

Ils pourront ensuite expérimenter leur stratégie dans une seconde partie. Vous favoriserez ainsi la communication et la collaboration chez vos élèves

Aperçu de l'app





Notes

Puzz



ÂGE VISÉ : 5+ **NOMBRE D'ÉQUIPES :** 2

Description

Travaillez en équipe pour faire pivoter les tuiles et découvrez l'image !

Développement académique	
Développement physique et moteur	Manipulation
Développement sociocognitif	Régulation émotionnelle, Engagement dans la tâche

Déroulement

Lancez le ballon sur une pièce du casse-tête pour la faire pivoter.

Préparation

- 0-5 ballons
- Cônes pour délimiter la zone de lancer
- Divisez vos élèves en équipe
- Préparez votre parcours auparavant

Options de jeu

- Créez vos propres Puzz personnalisés à l'aide de la Communauté Lü.
- **Sélectionnez le nombre de pièces de casse-tête qui convient au niveau des élèves :** 4, 9 ou 16 morceaux
- L'écran est divisé en 2 par défaut.

VOUS AVEZ AIMÉ CETTE APP ?
Essayez celles-ci !





Conseils pédagogiques

Préscolaire

Créez des casse-têtes en lien avec vos thématiques de classe grâce à la Communauté Lü.

Primaire

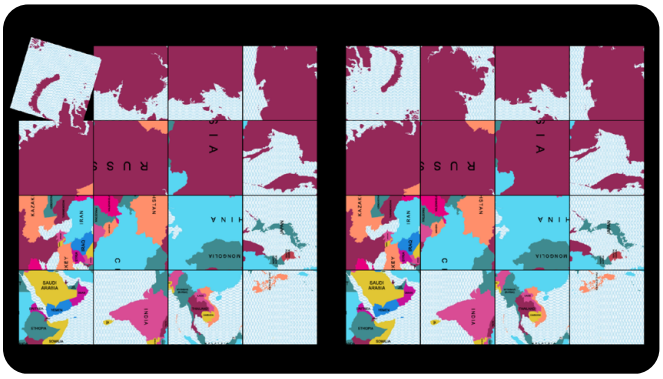
Créez une compétition active de connaissances chez vos élèves. Chaque bonne réponse donne un tir pour replacer une pièce du casse-tête. La première équipe qui réussit à compléter son casse-tête gagne.

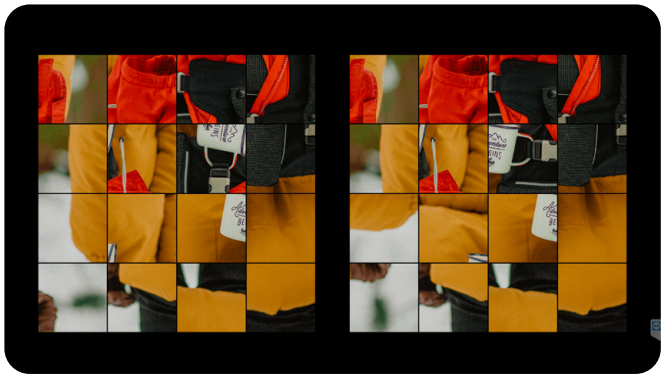
Éducation physique

Créez votre Puzz en ligne pour bonifier vos jeux classiques ou vos thématiques au gymnase.

Une réussite au jeu leur permettra de faire une tentative pour replacer le Puzz. La première équipe qui réussit à compléter le casse-tête gagne.

Aperçu de l'app





Notes

Wäk



ÂGE VISÉ : 5+ **NOMBRE D'ÉQUIPES :** 1-2

Description

Ces lapins surentraînés vont faire travailler vos réflexes, votre vitesse et votre précision !

Jouez avec des couleurs, des formes ou même des mathématiques et essayez d'avoir autant de bonnes réponses que possible.

Développement académique	Géométrie, Arithmétique
Développement physique et moteur	Endurance cardiovasculaire, Vitesse
Développement sociocognitif	Flexibilité cognitive, Inhibition

Déroulement

Lancez les ballons sur les bonnes réponses pour accumuler le plus de points possible.

Attention ! Une mauvaise réponse vous fera perdre de précieux points !

Préparation

- 5-10 ballons
- Tapis pour délimiter la zone de lancer

Options de jeu

- **Sélectionnez une durée :** 30, 45 secondes, 1 ou 1:30 min.
- **Sélectionnez le niveau de difficulté :** facile, normal, difficile ou ninja.
- **Sélectionnez les associations selon l'âge des participants :** couleurs, animaux, comparaison de nombres, calcul mental.
- Créez votre propre contenu sur la Communauté Lü.

VOUS AVEZ AIMÉ CETTE APP ?
Essayez celles-ci !





Conseils pédagogiques

Préscolaire

Réviser l'association de couleurs et d'animaux.

Primaire

Lorsque vous voyez la comparaison des nombres (> < = + -), vous pourrez inviter vos élèves à une période mathématique où des rotations d'ateliers auront lieu.

Naviguez sur notre Communauté pour découvrir le contenu déjà conçu pour travailler les fractions ou créez votre propre contenu personnalisé. Vous pourrez ainsi travailler toutes les fractions entre 0 et 8 / 8 avec vos élèves.

Aperçu de l'app





Notes

Brüsh



ÂGE VISÉ : 6+ **NOMBRE D'ÉQUIPES :** 1-2

Description

Apprenez à vos patients à avoir une bonne hygiène dentaire : bloquez les friandises puis retirez les bactéries et le tartre de leur bouche.

Soyez attentifs : la soie dentaire doit atteindre la bouche de votre patient !

Développement académique	Santé et mode de vie sain
Développement physique et moteur	Endurance cardiovasculaire, Vitesse
Développement sociocognitif	Compétences relationnelles, Inhibition

Déroulement

Éliminez les friandises, le tartre et les bactéries, mais il ne faut pas oublier de laisser la soie dentaire atteindre la bouche du patient.

Préparation

- 5-10 ballons
- Tapis pour délimiter la zone de lancer
- Préparez d'autres stations (au besoin)

Options de jeu

- **Sélectionnez l'un des 4 patients-animaux proposés.**
- **Sélectionnez le mode de jeu :** coopératif ou compétitif (écran divisé).
- **Sélectionnez le niveau de difficulté :** facile, normal, difficile ou ninja.

VOUS AVEZ AIMÉ CETTE APP ?
Essayez celles-ci !



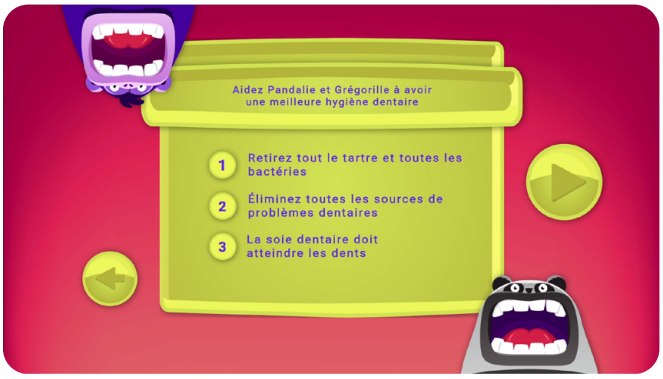


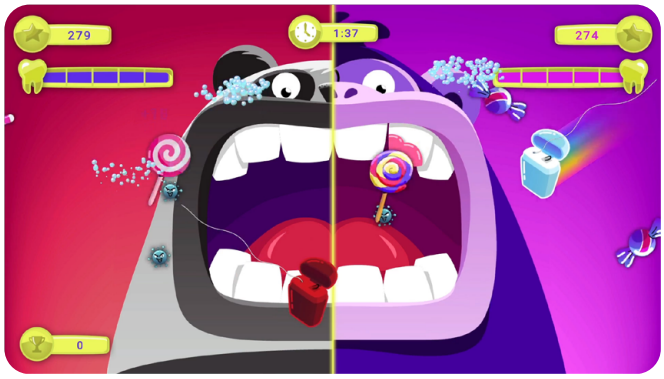
Conseils pédagogiques

Éducation physique

Réinvestissez les connaissances de vos élèves pour une bonne santé dentaire.

Aperçu de l'app





Notes

Minemöt



ÂGE VISÉ : 6+ **NOMBRE D'ÉQUIPES :** 1

Description

Entrez dans le monde caché de Minemöt et épelez les mots d'une toute nouvelle manière ! De plus, grâce à la Communauté Lü, créez vos listes de mots en vivant une expérience minière des plus uniques !

Développement académique	Écriture
Développement physique et moteur	Manipulation
Développement sociocognitif	Compétences relationnelles, Inhibition

Déroulement

Lancez le ballon sur la bonne lettre pour orthographier le mot illustré.

Préparation

- 0-5 ballons
- Tapis pour délimiter la zone de lancer
- Préparez votre parcours auparavant

Options de jeu

- **Sélectionnez la langue.**
- La lettre se mettra à bouger pour faciliter la tâche d'écriture.
- Vous pouvez créer vos propres listes orthographiques grâce à la Communauté ou utiliser les listes de thématiques déjà conçues par notre équipe.

VOUS AVEZ AIMÉ CETTE APP ?
Essayez celles-ci !





Conseils pédagogiques

Primaire

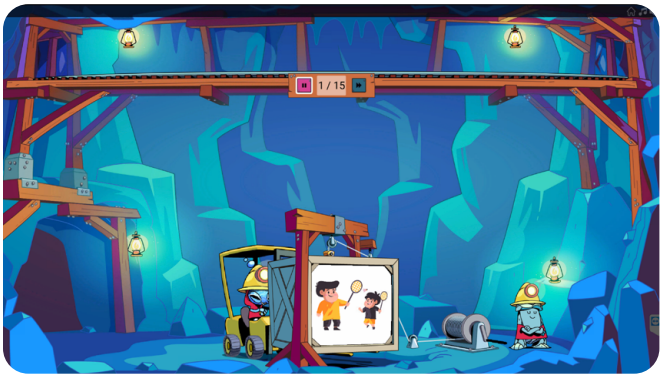
Profitez de Minemöt pour travailler l'orthographe avec ce jeu qui fera bouger vos élèves.

Vous pourrez utiliser les listes thématiques créées par l'équipe Lü ou encore créer vos propres listes.

Éducation physique

Utilisez ce jeu comme phase finale d'un parcours moteur.

Aperçu de l'app





Notes

Newton



ÂGE VISÉ : 6+ **NOMBRE D'ÉQUIPES :** 2

Description

Newton est la parfaite application pour avoir du plaisir en équipe tout en faisant des mathématiques !

Jouez en mode points ou en mode temps et ajoutez des opérations mathématiques pour rendre la partie plus difficile. Sur un mur, deux équipes peuvent jouer, sur deux murs, quatre équipes peuvent s'affronter.

Développement académique	Arithmétique
Développement physique et moteur	Manipulation
Développement sociocognitif	Régulation émotionnelle, Inhibition

Déroulement

Lancez le ballon sur les bonnes réponses pour gagner la partie.

Préparation

- 0-5 ballons
- Divisez vos élèves en équipe
- Tapis pour délimiter la zone de lancer

Options de jeu

- Créer vos contenus en ligne ou utilisez ceux d'autres utilisateurs. Offrez entre 2 et 6 choix de réponses à vos élèves.
- Sélectionnez le mode d'affichage de vos équations.
  Mode fixe : Tel qu'affiché à l'écran.
  Mode aléatoire : Sélectionnez les blocs de contenus à jouer dans votre gymnase.

VOUS AVEZ AIMÉ CETTE APP ?
Essayez celles-ci !




Conseils pédagogiques

Primaire

Utilisez Newton pour réaliser une période d'ateliers en mathématiques.

L'application Newton s'adapte aux équations apprises dans votre classe.

C'est l'occasion de suivre votre progression d'apprentissages !

Éducation physique

Liez activité physique et mathématiques grâce à Newton.

Vous pouvez créer des équations personnalisées pour vos élèves et adapter le jeu à leurs besoins !

Aperçu de l'app





Notes

Düo

Pila



ÂGE VISÉ : 6+ **NOMBRE D'ÉQUIPES :** 2

Description

Avec cette activité, vos élèves pourront travailler en équipe de façon logique et rapide.

Développez des facultés psychomotrices ainsi que l'orientation dans l'espace et la reconnaissance d'objets qui sont toutes des compétences qui se trouvent au cœur même de ce jeu.

Développement académique	
Développement physique et moteur	Vitesse, Manipulation
Développement sociocognitif	Pensée systémique, Engagement dans la tâche

Déroulement

Lancez le ballon pour écraser des formes. Tentez de former des lignes de trois figures planes semblables pour marquer des points.

Lancez votre ballon sur la bombe pour l'envoyer à votre adversaire et éviter son explosion!

Préparation

- 5-10 ballons
- Tapis pour délimiter la zone de lancer
- Divisez vos élèves en équipe

Options de jeu

- **Sélectionnez une durée de jeu :** 1, 2, 3 ou 4 minutes.
- **Sélectionnez le niveau de difficulté :** facile, normal, difficile ou ninja.

VOUS AVEZ AIMÉ CETTE APP ?
Essayez celles-ci !





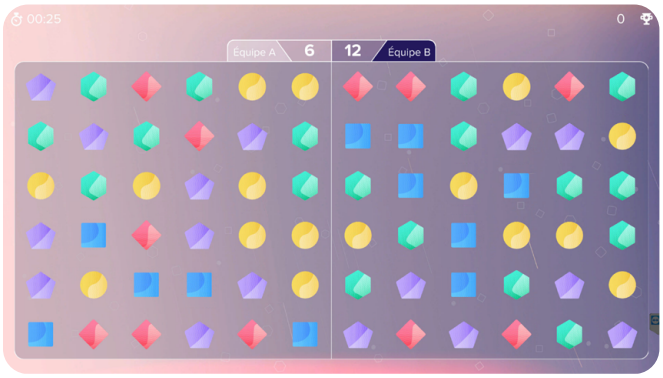
Conseils pédagogiques

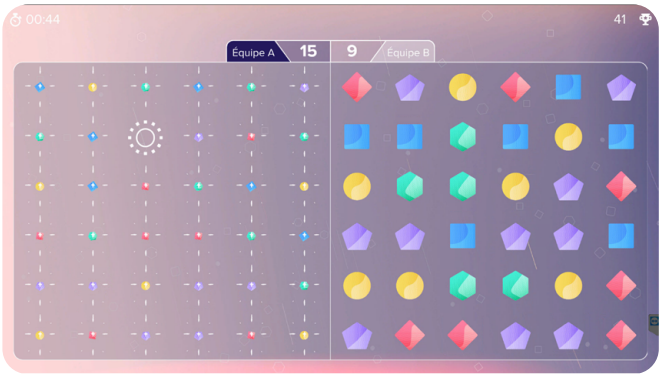
Éducation physique

Entamez votre leçon avec une partie de Pila en guise d'échauffement : vos élèves peuvent prendre un ballon et essayer de marquer le plus de points possible.

Entre deux activités, vous pouvez proposer à vos élèves de réussir un défi de 2 minutes et couronner l'équipe gagnante.

Aperçu de l'app





Notes

Düo

Spörts



ÂGE VISÉ : 6+ **NOMBRE D'ÉQUIPES :** 1-2





Description

Pratiquez la précision de vos tirs ou lancers, de vos passes et de vos stratégies sportives à l'aide des buts présents dans Spörts ! Le nouveau mode « zones » vous aide à cibler les meilleures zones d'attaque. Vous pouvez aussi jouer en mode « but » pour une approche plus classique. Spörts comporte vos sports préférés tels que le basketball, le soccer (football) et le football américain.

Développement académique	Sports et jeux
Développement physique et moteur	Vitesse, Manipulation
Développement sociocognitif	Régulation émotionnelle

Déroulement

Spörts permet de pratiquer les habiletés techniques en lien avec le basketball, le soccer, le football américain, le volleyball et le handball.

Préparation

- 5-10 ballons
- Cônes pour délimiter la zone de lancer
- Divisez vos élèves en équipe
- Préparez d'autres stations (au besoin)

Options de jeu

- Utilisez le **mode plein écran** pour avoir 1 filet / but du sport choisi
- Utilisez le **mode écran partagé** pour permettre à plus d'élèves de participer à l'activité.
- Appuyez sur le **0** de votre télécommande-clavier pour changer la hauteur ou la grosseur de votre but, panier, etc., sans sortir de l'application.
- Adaptez la hauteur ou la grosseur des buts et des zones de tir selon les capacités de vos élèves.
- Utilisez les personnages interactifs pour garder les buts.

VOUS AVEZ AIMÉ CETTE APP ?
Essayez celles-ci !





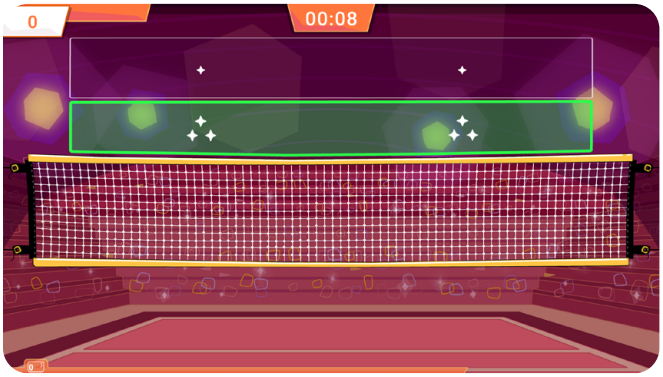
Conseils pédagogiques

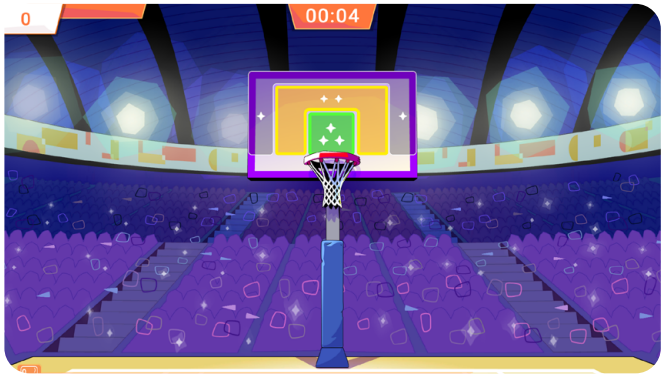
Éducation physique

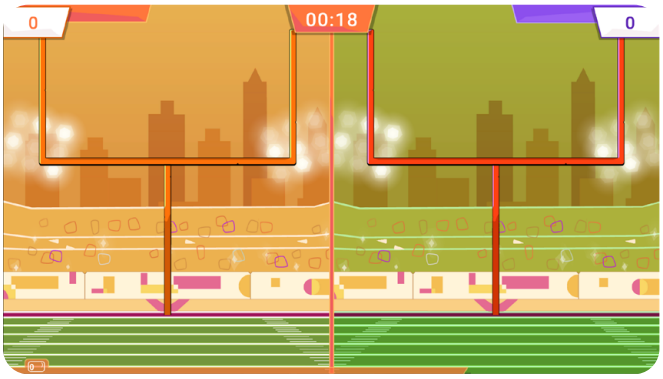
Pourquoi ne pas pratiquer les bottés ou les lancers en utilisant les zones de points ? Cela ajoute un défi dans le jeu !

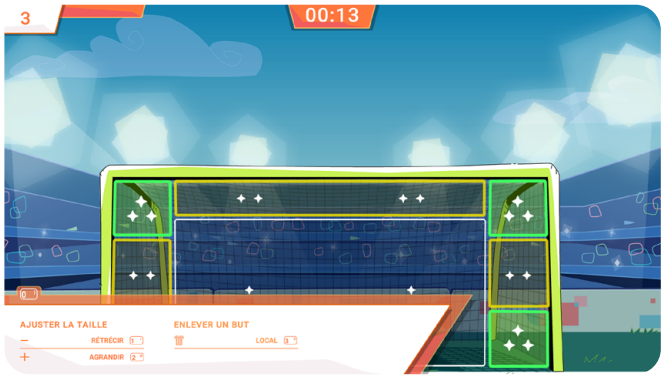
Augmentez la complexité de la pratique sportive en demandant à un élève d'être le gardien ou le défenseur ou encore optez pour les personnages Lü et laissez les élèves les affronter ! (*mode plein écran seulement)*

Aperçu de l'app









Notes

Düo

Twïns



ÂGE VISÉ : 6+ **NOMBRE D'ÉQUIPES :** 2-4

Description

Cette activité demande de la vitesse et encourage aussi l'apprentissage.

Elle crée un environnement propice pour développer la coordination, la capacité d'association et même l'apprentissage d'une nouvelle langue.

Développement académique	Visuel
Développement physique et moteur	Vitesse, Manipulation
Développement sociocognitif	Flexibilité cognitive, Inhibition

Déroulement

Lancez le ballon pour réaliser les associations demandées. Au début, les joueurs feront des associations d'images puis, graduellement, la lecture sera intégrée à la partie.

Préparation

- 0-5 ballons
- Tapis pour délimiter la zone de lancer
- Divisez vos élèves en équipes

Options de jeu

- **Sélectionnez le nombre d'équipes :** 2 ou 4 équipes.
- **Sélectionnez une durée de jeu :** 2, 3, 5 ou 10 minutes.
- **Sélectionnez la langue.**

VOUS AVEZ AIMÉ CETTE APP ?
Essayez celles-ci !





Conseils pédagogiques

Primaire

Cette application permettra de travailler la lecture de mots simples et les fonctions exécutives chez vos élèves.

Elle pourrait aussi être utilisée pour l'enseignement d'une langue seconde.

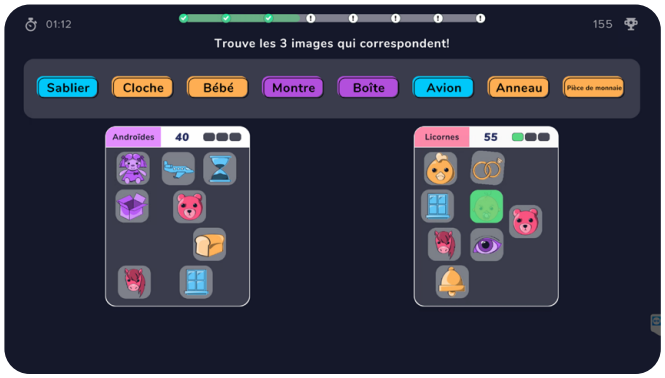
Éducation physique

Utilisez cette application pour combiner deux compétences.

Par exemple, vous pourriez décider de travailler l'équilibre des enfants et la lecture en les invitant à lancer leur ballon à partir d'une poutre ou d'un banc suédois renversé.

Aperçu de l'app





Notes

Wäll



ÂGE VISÉ : 6+ **NOMBRE D'ÉQUIPES :** 1

Description

Entrez dans le monde médiéval de Wäll et faites monter votre rythme cardiaque ! Amusez-vous à défoncer le plus de murs possible en un temps record.

3-2-1 à l'attaque !

Développement académique	
Développement physique et moteur	**Endurance cardiovasculaire** **Manipulation**
Développement sociocognitif	**Coopération** **Engagement dans la tâche**

Déroulement

Détruisez les murs qui apparaissent devant vous le plus rapidement possible. *Prenez en compte que plus le niveau est difficile, plus il faudra lancer de ballons pour traverser les murs.*

Préparation

- 10 ballons et plus
- Tapis pour délimiter la zone de lancer

Options de jeu

- **Mode aléatoire**
  Détruisez un mur choisi au hasard le plus rapidement possible.
- **Mode séquence**
  Détruisez le plus de murs possible dans le temps imparti.
- **Sélectionnez une durée :**
  2, 3, 4 ou 5 minutes.
- **Sélectionnez le niveau de difficulté :**
  facile, normal, difficile ou ninja.

VOUS AVEZ AIMÉ CETTE APP ?
Essayez celles-ci !





Conseils pédagogiques

Primaire

Une pause mentale pour vos élèves fait toujours du bien !

Divisez votre classe en 2 et commencez une activité mathématique de votre choix pendant 2 minutes pendant que l'autre moitié complète une partie de Wäll. Inversez les équipes par la suite.

Éducation physique

Entamez votre leçon avec une partie de Wäll.

Vos élèves peuvent prendre 1 ballon et essayer de traverser le plus de murs possible.

Entre 2 activités, proposez à vos élèves de réussir un défi de 2 minutes et constatez la quantité de murs qu'ils ont détruits.

Aperçu de l'app





Notes

SphYnX



ÂGE VISÉ : 7+ **NOMBRE D'ÉQUIPES :** 2

Description

Prenez part à un voyage en Égypte ancienne en plein gymnase! Avec SphYnX, partez à la recherche des artefacts perdus du pharaon.

Apprenez à lire et à naviguer sur le plan cartésien afin de différencier les vrais joyaux des mirages.

Développement académique	Géométrie
Développement physique et moteur	Manipulation
Développement sociocognitif	Engagement dans la tâche

Déroulement

Lancez le ballon pour sélectionner l'image se trouvant sur les coordonnées inscrites ou pour positionner cette dernière au bon endroit.

Préparation

- 0-5 ballons
- Divisez vos élèves en équipe
- Préparez votre parcours auparavant

Options de jeu

- **Progression par rapport aux quadrants :** 1 ou 4 quadrants.
- **Progression par rapport aux axes :** symboles, nombres ou plan vierge.
- **Progression par rapport aux cibles :** 1, 2, 3 options pour déterminer la bonne coordonnée ou encore positionner l'objet au bon endroit.

VOUS AVEZ AIMÉ CETTE APP ?
Essayez celle-ci !



Conseils pédagogiques

Primaire

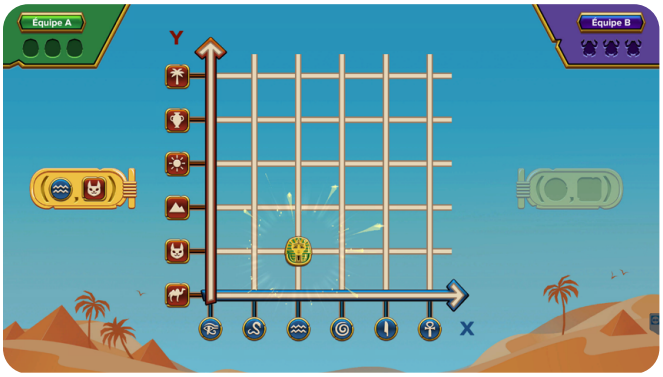
Vivez une période d'ateliers en mathématiques en jouant à SphYnX.

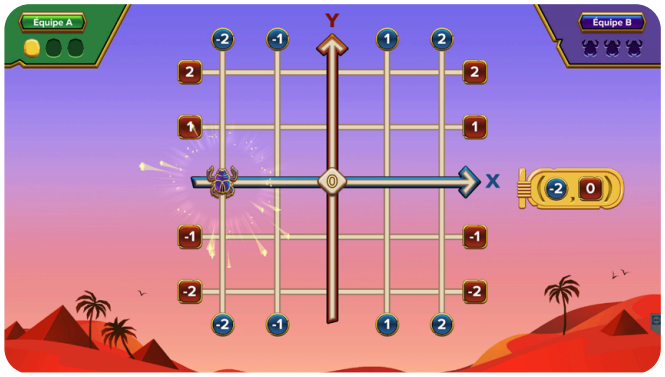
Grâce aux nombreuses options, vous pourrez adapter l'application SphYnX aux plans enseignés dans votre classe. C'est l'occasion de suivre votre progression d'apprentissages !

Éducation physique

Cette application est propice à la création d'un parcours pouvant mobiliser différentes compétences motrices.

Aperçu de l'app





Notes

Phÿs



ÂGE VISÉ : 7+ **NOMBRE D'ÉQUIPES :** 1

Description

Mozzart la souris veut son fromage !

Utilisez la physique pour résoudre les puzzles en équipe et l'aider à retrouver son aliment préféré.

Développement académique	Forces et énergie
Développement physique et moteur	Manipulation
Développement sociocognitif	Pensée systémique, Résolution de problème

Déroulement

Lancez des ballons sur le parcours pour déplacer Mozzart, son fromage ou pour créer des déplacements d'objets qui faciliteront les retrouvailles entre le rongeur et son aliment préféré.

Préparation

- 0-5 ballons
- Cônes pour délimiter la zone de lancer

VOUS AVEZ AIMÉ CETTE APP ?
Essayez celles-ci !





Conseils pédagogiques

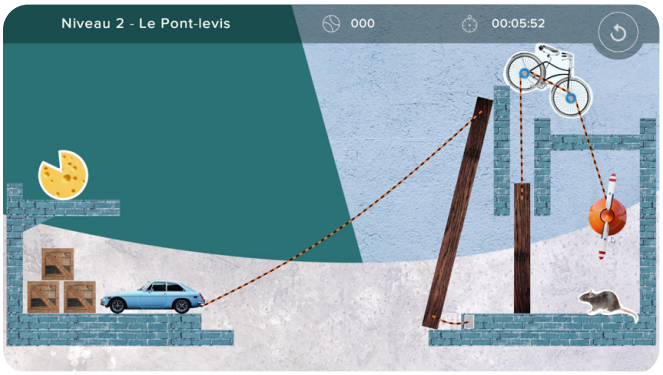
Primaire

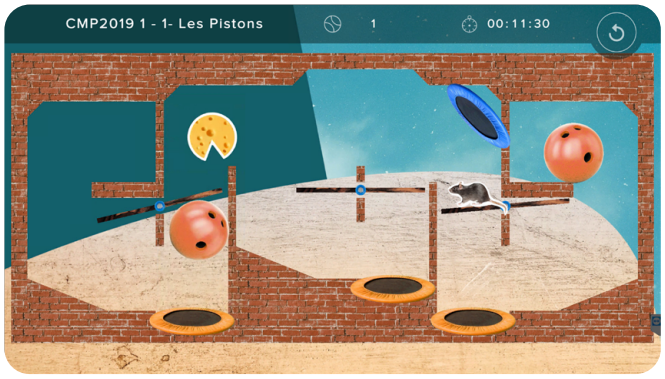
Profitez de ce jeu de logique pour réviser les concepts de forces et mouvements avec vos élèves.

Éducation physique

Lancez cette activité pour pratiquer la collaboration entre les élèves. Les principes de communication seront sollicités.

Aperçu de l'app





Notes

Pixël



ÂGE VISÉ : 7+ **NOMBRE D'ÉQUIPES :** 1-2

Description

Transformez vos ballons en pinceaux et laissez vos jeunes artistes créer leur prochain chef-d'œuvre à l'aide des modes dessin libre et peinture à numéro !

Développement académique	Arts plastiques
Développement physique et moteur	Manipulation
Développement sociocognitif	Créativité

Déroulement

Sélectionnez la couleur voulue, puis lancez les ballons sur les cases pour les colorier à la manière du pixel art.

Préparation

- 0-5 ballons
- Divisez vos élèves en équipe

Options de jeu

- Divisez l'écran en 2 pour séparer la tâche entre les élèves
- **Sélectionnez le mode de jeu :** Créatif ou coloriage.
- **Sélectionnez le temps de jeu :** 2, 2:30, 3, 3:30 ou 4 minutes.

VOUS AVEZ AIMÉ CETTE APP ?
Essayez celles-ci !



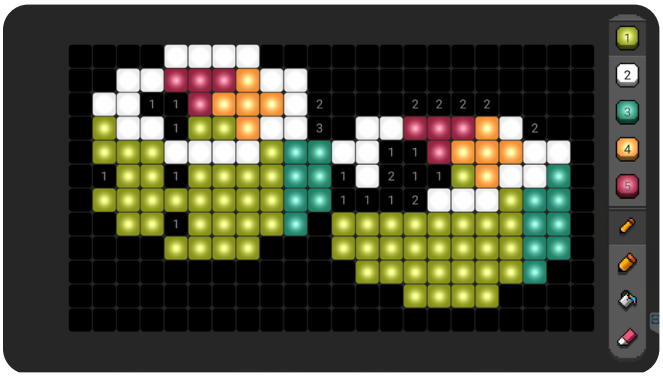


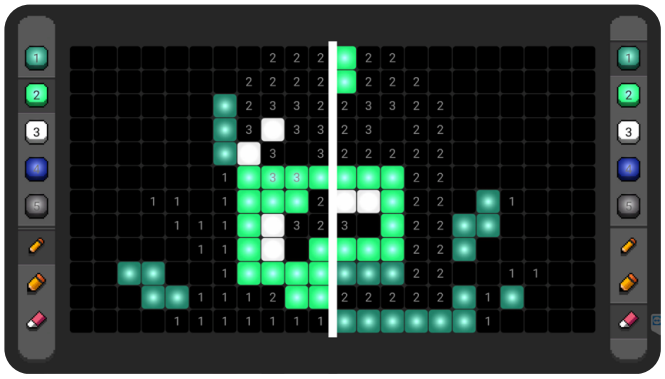
Conseils pédagogiques

Éducation physique

Profitez d'une pause ou d'un moment de transition alliant arts et activité physique.

Aperçu de l'app





Notes

Düo

Roar



ÂGE VISÉ : 7+ **NOMBRE D'ÉQUIPES :** 2

Description

Découvrez tout le potentiel du mode Düo dans ce jeu où s'affrontent un aigle et un tigre. Soyez agiles et rapides pour remporter la victoire !

Développement académique	Sports et jeux
Développement physique et moteur	Endurance cardiovasculaire, Locomotion
Développement sociocognitif	Coopération, Régulation émotionnelle

Déroulement

À la manière du handball, les élèves progressent pour lancer le ballon vers la cible de leur équipe. Lorsqu'un joueur atteint la cible, un jeu spécial est débloqué. Tous les joueurs de cette équipe doivent lancer des ballons sur les cibles présentées pour accumuler un maximum de points.

Options de jeu

- **Vous devez absolument avoir Lü Düo pour profiter pleinement de ce jeu.**

Préparation

- Tapis pour délimiter la zone de lancer
- Divisez vos élèves en équipes
- Identifiez les équipes par couleur
- Placez un contenant avec des ballons près de chacun des écrans

VOUS AVEZ AIMÉ CETTE APP ?
Essayez celle-ci !

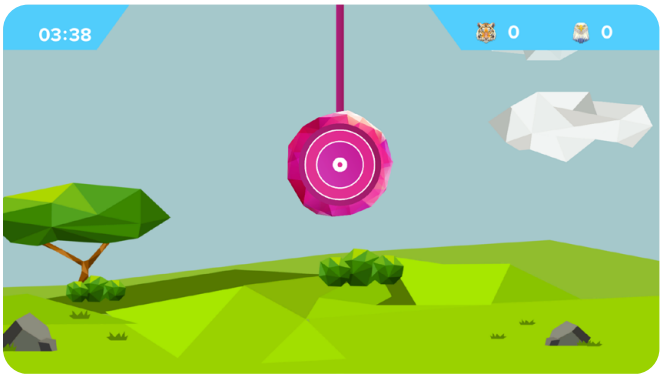


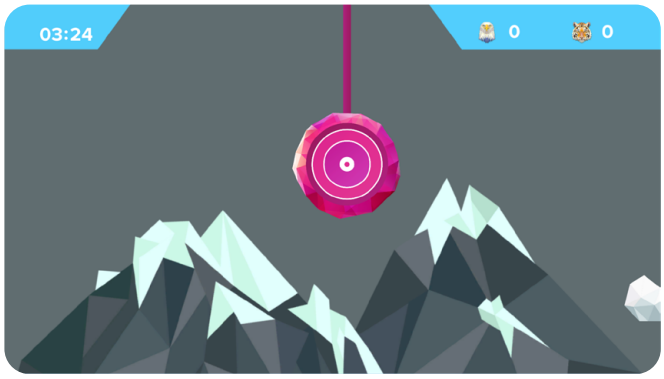
Conseils pédagogiques

Éducation physique

Roar est un jeu de ballon dynamique qui permettra à tous vos élèves de jouer simultanément.

Aperçu de l'app

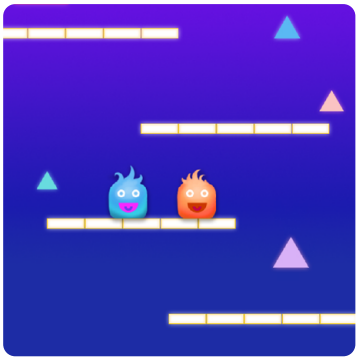




Notes

Düo

Scala



ÂGE VISÉ : 7+ **NOMBRE D'ÉQUIPES :** 2

Description

En route vers le ciel ! Scala est une compétition d'escalade qui combine précision des tirs, coordination et rapidité.

Chaque équipe doit tenter de grimper un maximum d'étages tout en évitant de tomber et perdre de précieuses secondes. La rumeur dit que les doubles sauts font grimper plus vite.

Développement académique	
Développement physique et moteur	Manipulation
Développement sociocognitif	Régulation émotionnelle, Engagement dans la tâche

Déroulement

Lancez le ballon sur le personnage pour le faire sauter verticalement. Selon l'endroit visé, le personnage sautera en ligne droite ou obliquement.

Préparation

- 0-5 ballons
- Tapis pour délimiter la zone de lancer

Options de jeu

- 3 modes de jeux (temps, pointage, ou dernier survivant ou dernière survivante)
  - **Mode temps**
    Sélectionnez une durée de 30, 45 secondes, 1 ou 1:30 minutes.
  - **Mode pointage**
    Sélectionnez entre 10, 20, 30 ou 50 points.
- **Sélectionnez un niveau de difficulté :** facile, normal, difficile ou ninja.

VOUS AVEZ AIMÉ CETTE APP ?
Essayez celles-ci !





Conseils pédagogiques

Primaire

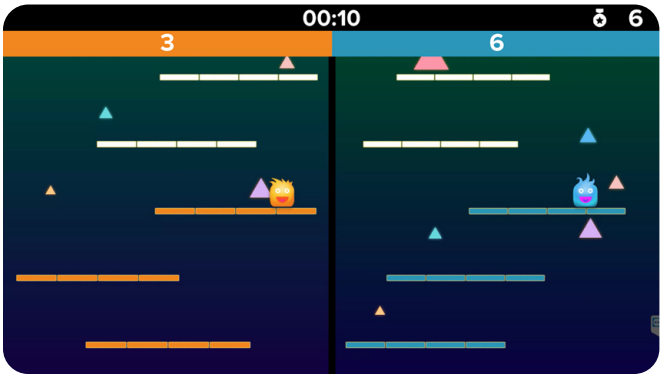
Une pause mentale pour vos élèves fait toujours du bien ! Scala est une application de choix pour une pause active.

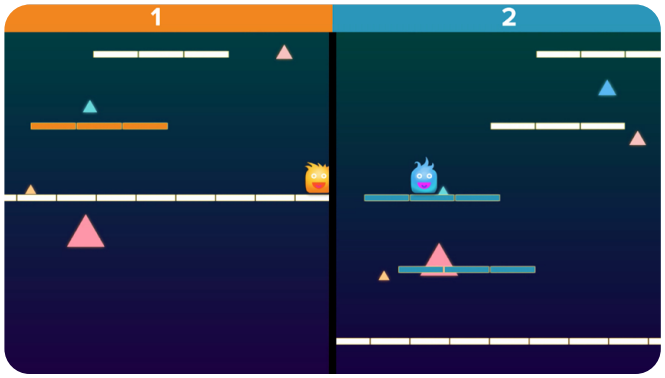
Éducation physique

Entamez votre leçon avec une partie de Scala avec vos élèves, ceci leur permettra de s'échauffer en gravissant les étages.

Demandez aux élèves de s'installer dans un cerceau et de lancer le ballon en position de squat pour développer leur endurance musculaire.

Aperçu de l'app





Notes

Shäpes



ÂGE VISÉ : 7+ **NOMBRE D'ÉQUIPES :** 2

Description

L'arène de Shäpes vous permettra de travailler l'association entre les solides et leur plan 2D.

Défendez votre but contre l'offensive adverse et marquez des points en envoyant les bons solides dans le but de l'autre équipe. Voilà les défis qui vous attendent dans ce jeu qui allie mathématiques et activité physique !

Développement académique	Sports et jeux, Géométrie
Développement physique et moteur	Endurance cardiovasculaire, Vitesse
Développement sociocognitif	Flexibilité cognitive, Inhibition

Déroulement

Marquez un but chez votre adversaire en déplaçant le bon solide dans le filet adverse. Le solide à déplacer est défini par son développement (forme 2D) affiché en haut de l'écran.

Préparation

- 0-5 ballons
- Cônes pour délimiter la zone de lancer
- Divisez vos élèves en équipe

Options de jeu

- En appuyant sur le chiffre **0** de votre télécommande-clavier, vous pourrez modifier la grosseur des formes et autres réglages durant la partie.
- Sélectionnez les figures planes qui construiront les solides présentés.
- Sélectionnez un temps ou un nombre de points pour la partie.

VOUS AVEZ AIMÉ CETTE APP ?
Essayez celles-ci !





Conseils pédagogiques

Primaire

Cette application vous permet de faire du réinvestissement en géométrie sur le développement des solides. Les différents niveaux vous permettent de sélectionner les solides associés à votre curriculum.

Voici les solides par niveau de difficulté :

Niveau 1
Pyramide à base triangulaire et carrée, prisme à base triangulaire et à base carrée, cube.

Niveau 2
Cylindre, cône, pyramide à base pentagonale, prisme à base pentagonale.

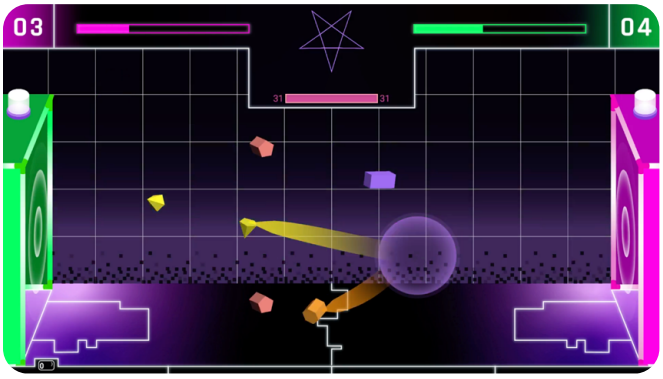
Niveau 3
Prisme à base hexagonale et octogonale, pyramide à base hexagonale et octogonale.

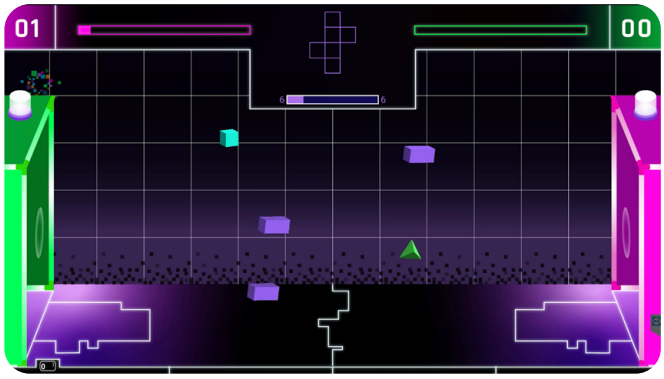
Éducation physique

Travaillez les différentes positions (attaquant, défenseur et gardien) avec cette application. Vous pourrez placer 3 élèves de chaque côté de l'écran.

Le but est de lancer le ballon pour déplacer les formes dans le but adverse tout en faisant attention de protéger son propre but.

Aperçu de l'app





Notes

Störia



ÂGE VISÉ : 7+ **NOMBRE D'ÉQUIPES :** 1

Description

Aidez les robots à remettre de l'ordre dans les séquences d'événements en associant images, descriptions et dates.

C'est parti, les machines se mettent en marche !

Développement académique	Au choix
Développement physique et moteur	Manipulation
Développement sociocognitif	Pensée systémique, Inhibition

Déroulement

Étape 1
Associez l'image avec sa description en lançant le ballon sur le bon moniteur lorsque la capsule appropriée passe en dessous.

Étape 2
Faites monter les images sur les dates appropriées en lançant le ballon sur les manivelles. ***Attention !*** *Une fois placées, les images peuvent redescendre*.

Étape 3
Envoyez les images dans les bons tuyaux en lançant les ballons sur les manivelles à droite et à gauche pour les déplacer latéralement, puis sur les manivelles sous les images pour les faire passer dans le tuyau.

VOUS AVEZ AIMÉ CETTE APP ?
Essayez celles-ci !





Préparation

- 0-5 ballons
- Cônes pour délimiter la zone de lancer

Options de jeu

- Profitez de notre Communauté pour utiliser le contenu déjà créé pour vous ou pour créer votre propre contenu en lien avec votre curriculum.
- Commencez par de courtes séquences de 3 items pour vous familiariser avec le mode de fonctionnement du jeu.

Conseils pédagogiques

Primaire

Cette application a été conçue pour réviser de façon originale tout contenu pouvant se présenter sous forme de séquence.

On vous invite à profiter de la Communauté Lü pour utiliser le contenu déjà créé pour vous ou pour créer votre propre contenu en lien avec votre curriculum.

Aperçu de l'app





Notes

Germ



ÂGE VISÉ : 8+ **NOMBRE D'ÉQUIPES :** 2

Description

Défendez-vous contre le virus !

Utilisez l'attaque spéciale au bon moment lorsqu'elle est disponible !

Développement académique	Sports et jeux
Développement physique et moteur	Endurance cardiovasculaire, Vitesse
Développement sociocognitif	Flexibilité cognitive, Engagement dans la tâche

Déroulement

Lancez le ballon pour diriger la bactérie vers le but de vos adversaires ou utilisez votre lancer pour protéger votre but.

Préparation

- 0-5 ballons
- Tapis pour délimiter la zone de lancer
- Divisez vos élèves en équipes
- Identifiez les équipes par couleur

Options de jeu

- **Sélectionnez un pointage :**
  3, 5, 7 ou 9 points.

VOUS AVEZ AIMÉ CETTE APP ?
Essayez celles-ci !





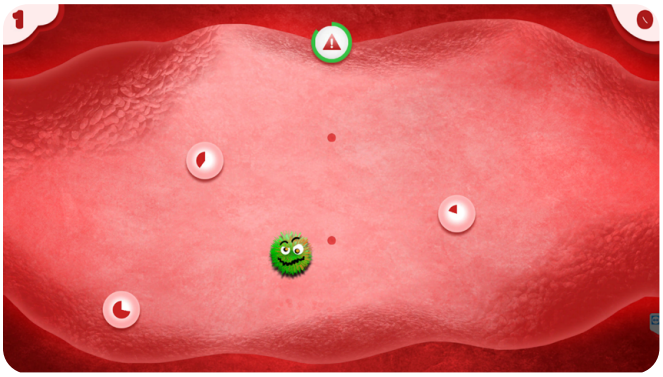
Conseils pédagogiques

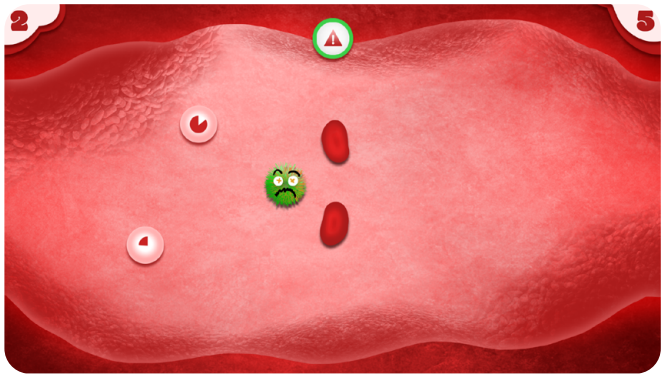
Éducation physique

Pratiquez les différentes positions (attaquant, défenseur et gardien) avec cette application en plaçant trois élèves de chaque côté de l'écran.

On vous suggère de changer les rôles à chacune des parties.

Aperçu de l'app





Notes

Düo

Grüb



ÂGE VISÉ : 8+ **NOMBRE D'ÉQUIPES :** 2-4

Description

Amassez les ingrédients nécessaires pour un repas équilibré.

Gare aux poubelles : elles peuvent vous ralentir !

Développement académique	Santé et mode de vie sain
Développement physique et moteur	Manipulation
Développement sociocognitif	Régulation émotionnelle, Flexibilité cognitive

Déroulement

Lancez le ballon sur les flèches de direction pour faire avancer votre personnage vers les aliments bons pour la santé.

Préparation

- 0-5 ballons
- Cônes pour délimiter la zone de lancer
- Divisez les élèves en équipe

Options de jeu

- **Sélectionnez le nombre d'équipes :** 2, 3 ou 4 équipes.
- **Sélectionnez le niveau de difficulté :** facile, normal, difficile ou ninja.

VOUS AVEZ AIMÉ CETTE APP ?

Essayez celle-ci !



Conseils pédagogiques

Éducation physique

Réinvestissez les connaissances pour de bons choix alimentaires.

Travaillez l'anticipation et la collaboration afin que les élèves tracent un chemin efficace pour leur personnage.

Aperçu de l'app





Notes

Jam



ÂGE VISÉ : 8+ **NOMBRE D'ÉQUIPES :** 1

Description

Immergez-vous dans le monde de Jam, où la musique donne vie à des scènes colorées !

Découvrez les quatre environnements musicaux en mode création ou relevez le défi de reproduire les compositions de Lü, dont le degré de difficulté augmente à chaque niveau.

Développement académique	**Musique**
Développement physique et moteur	**Manipulation**
Développement sociocognitif	**Créativité**

Déroulement

Lancez le ballon sur les points ou sur les disques pour ajouter des effets sonores.

Préparation

- 10 ballons et plus
- Tapis pour délimiter la zone de lancer

Options de jeu

- **Mode créatif :**
  Amusez-vous à inventer vos propres mélodies.
- **Mode jeu :**
  Relevez le défi de reproduire les mélodies inventées par notre équipe.

VOUS AVEZ AIMÉ CETTE APP ?
Essayez celles-ci !



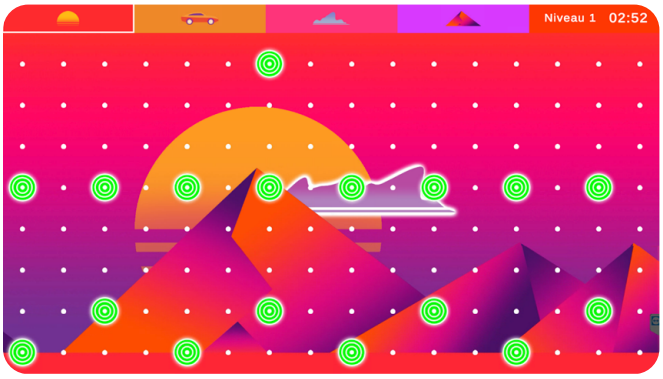


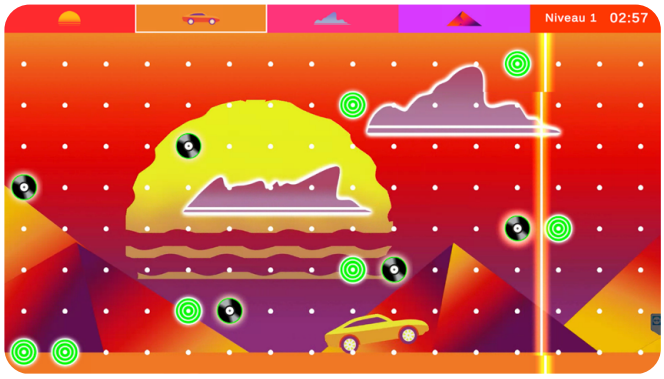
Conseils pédagogiques

Éducation physique

Profitez d'une pause ou d'un moment de transition alliant musique et activité physique.

Aperçu de l'app





Notes

Lüvia



ÂGE VISÉ : 8+ **NOMBRE D'ÉQUIPES :** 2-4

Description

Plongez-vous dans le monde de Lüvia et faites rayonner votre savoir.

Seuls ou en équipes, affrontez les autres et couronnez un champion des quiz !

Développement académique	Au choix
Développement physique et moteur	Vitesse, Manipulation
Développement sociocognitif	Régulation émotionnelle, Inhibition

Déroulement

Lancez le ballon sur les bonnes réponses pour gagner la partie.

Préparation

- 0-5 ballons
- Cônes pour délimiter la zone de lancer
- Divisez vos élèves en équipes

Options de jeu

- Le contenu de Lüvia s'adapte à toutes les compétences de tous les curriculums.
- **Sélectionnez le nombre d'équipes :** 2, 3 ou 4 équipes.
- **Sélectionnez le niveau de difficulté :** facile, normal, difficile ou ninja.
- On vous conseille d'essayer les différents visuels avant de jouer ou d'appuyer sur la barre d'espace pour mettre le jeu en pause afin de comprendre la mécanique de jeu.

VOUS AVEZ AIMÉ CETTE APP ?

Essayez celles-ci !





Conseils pédagogiques

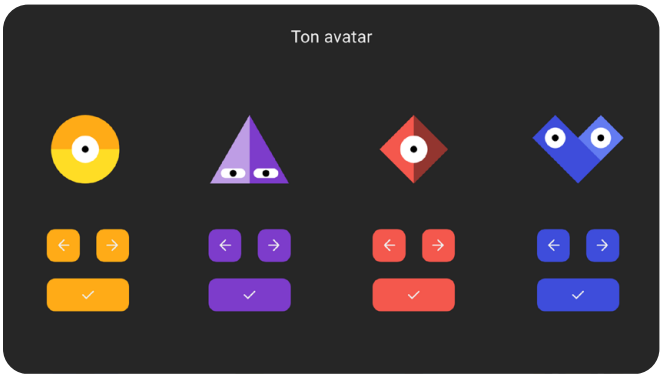
Primaire

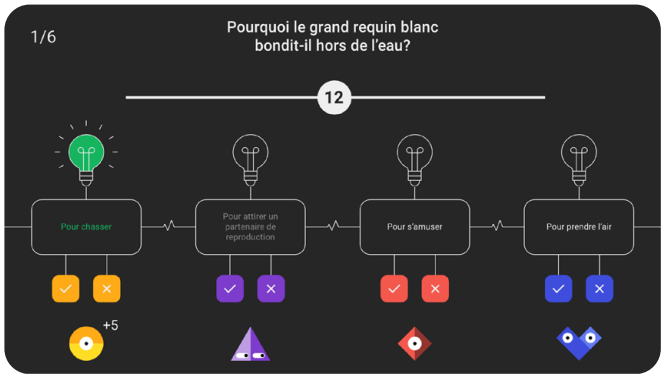
Adaptez les contenus que vous enseignez aux élèves dans la Communauté Lü pour une révision active !

Éducation physique

Avec cette application, vous avez la possibilité de dynamiser le volet **« connaissances »** de vos cours d'éducation physique !

Aperçu de l'app





Notes

Vïka



ÂGE VISÉ : 8+ **NOMBRE D'ÉQUIPES :** 2

Description

Le monstre Kraken rôde autour des villages du royaume de Vïka et terrorise les villageois.

À l'aide de vos bateaux, protégez les villes du royaume en répondant à des questions ! Vous devez toutefois faire attention aux attaques du Kraken...

Développement académique	**Arithmétique** **Géographie**
Développement physique et moteur	**Vitesse** **Manipulation**
Développement sociocognitif	**Compétences relationnelles** **Inhibition**

Déroulement

Transformez votre ballon en vent qui propulsera votre bateau vers le port désiré.

Préparation

- 0-5 ballons
- Tapis pour délimiter la zone de lancer
- Divisez vos élèves en équipe
- Identifiez les équipes par couleur

Options de jeu

- **Sélectionnez des questions de connaissances générales parmi les thèmes suivants :** mathématiques, géographie, sciences et sports.

VOUS AVEZ AIMÉ CETTE APP ?
Essayez celles-ci !





Conseils pédagogiques

Primaire

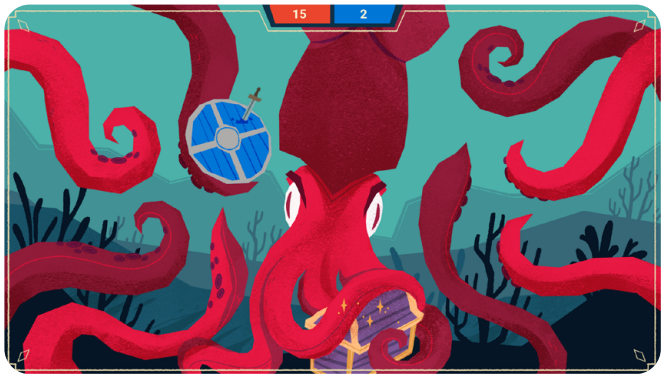
Invitez vos élèves à une période de jeu qui leur permettra de tester leurs connaissances générales.

Éducation physique

Favorisez la collaboration et la communication entre les membres d'une même équipe.

Aperçu de l'app





Notes

Bülle



ÂGE VISÉ : 9+ **NOMBRE D'ÉQUIPES :** 1-4

Description

Seuls ou en équipes, développez l'attention soutenue et la concentration de vos élèves en les invitant à reproduire les motifs choisis à l'aide des différentes couleurs offertes.

Prendre son temps pour faire les bons choix est la clé de ce jeu !

Développement académique	
Développement physique et moteur	**Manipulation**
Développement sociocognitif	**Inhibition**

Déroulement

Complétez les motifs à l'aide des bulles de couleurs. Tout d'abord, prenez en compte la couleur de la bulle en haut, puis lancez le ballon sur le chiffre qui correspond à la colonne ayant la même case de couleur.

Finalement, lancez le ballon sur l'icône « air » pour propulser la bulle de couleur au bon endroit.

Préparation

- 0-5 ballons
- Divisez vos élèves en équipe de 3-4 élèves

Options de jeu

- Appuyez sur le chiffre **0** de votre télécommande-clavier afin de changer le motif avant ou après la partie !
- Utilisez l'écran complet ou l'écran divisé selon vos besoins.

VOUS AVEZ AIMÉ CETTE APP ?
Essayez celles-ci !





Conseils pédagogiques

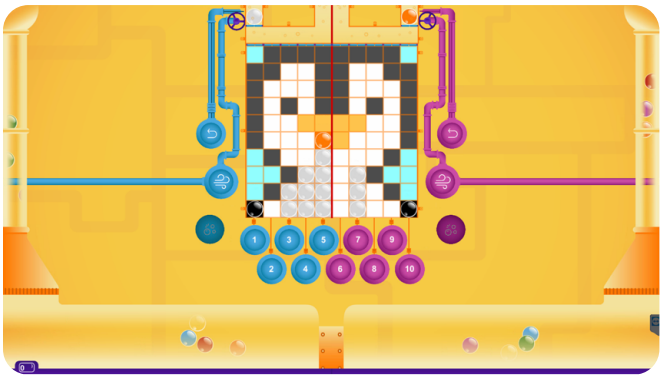
Primaire

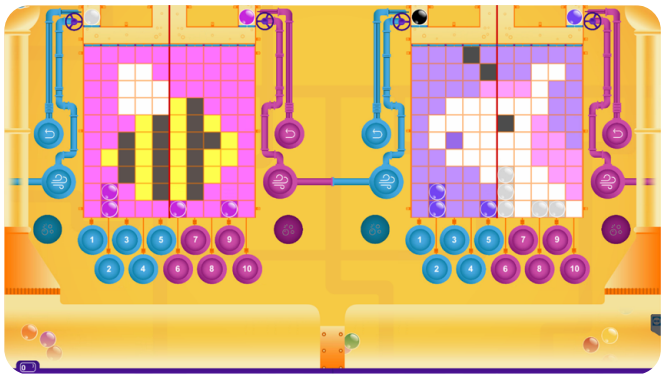
Cette application a été créée afin de promouvoir l'attention soutenue. En équipe, les élèves peuvent compléter les motifs.

Éducation physique

Cette application est propice à la création d'un parcours pouvant mobiliser différentes compétences motrices.

Aperçu de l'app





Notes

Lëaf



ÂGE VISÉ : 10+ **NOMBRE D'ÉQUIPES :** 1

Description

La collaboration sera nécessaire pour faire croître une jeune pousse en arbre majestueux. Pour ce faire, amassez les différents éléments nécessaires au processus de photosynthèse.

Développement académique	Univers vivant
Développement physique et moteur	Manipulation
Développement sociocognitif	Compétences relationnelles

Déroulement

Lancez les ballons sur la lumière, l'eau et le gaz carbonique pour faire croître un arbre.

Préparation

- 10 ballons et plus
- Cônes pour délimiter la zone de lancer

Options de jeu

- **Sélectionnez le temps de jeu :** 1, 1:30, 2, 2:30 ou 3 minutes.
- **Sélectionnez le niveau de difficulté :** facile, normal, difficile ou ninja.

VOUS AVEZ AIMÉ CETTE APP ?
Essayez celle-ci !



Conseils pédagogiques

Primaire

Révisez activement ces principes botaniques parfois abstraits pour les élèves.

Éducation physique

Entre 2 activités ou à la fin d'une période, proposez à vos élèves de réussir un défi de 1 ou 2 minutes et constatez le nombre d'arbres plantés.

Aperçu de l'app

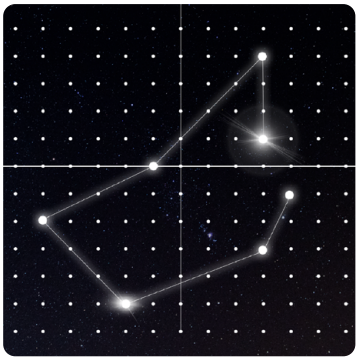




Notes

Düo

Constello



ÂGE VISÉ : 10+ **NOMBRE D'ÉQUIPES :** 1

Description

Serez-vous capable de placer les étoiles à la bonne place sur le plan cartésien ?

Développement académique	Géométrie
Développement physique et moteur	Manipulation
Développement sociocognitif	Engagement dans la tâche

Déroulement

Lancez le ballon sur le point représentant la coordonnée affichée en haut de l'écran. Lorsque la réponse est bonne, une étoile s'affichera.

Préparation

- 0-5 ballons
- Cônes pour délimiter la zone de lancer
- Préparez votre parcours

VOUS AVEZ AIMÉ CETTE APP ?
Essayez celle-ci !



Conseils pédagogiques

Primaire

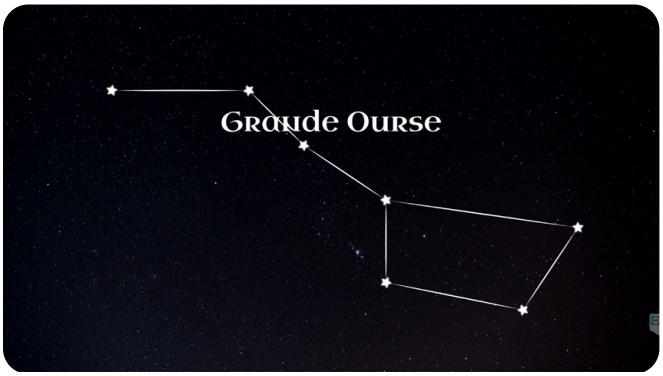
Après avoir identifié tous les points demandés, les élèves pourront se familiariser avec le nom des constellations et leur forme dans le ciel.

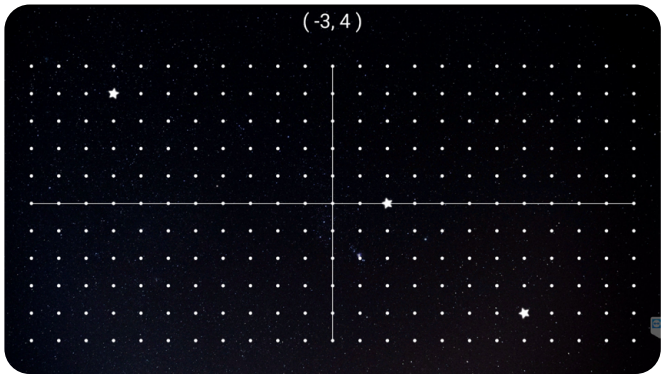
Éducation physique

Cette application a été créée pour réviser le plan cartésien (non numéroté) auprès de vos élèves plus âgés.

Profitez de cette application sans minuterie pour travailler la précision du lancer à la suite d'un parcours moteur.

Aperçu de l'app





Notes

Düo

Swët



ÂGE VISÉ : 10+ **NOMBRE D'ÉQUIPES :** 3

Description

Chaque joueur ou joueuse occupe une colonne.

À 2 mètres de distance de l'écran, lancez le ballon le plus haut possible pour marquer le plus de points.

Développement académique	
Développement physique et moteur	Vigueur musculaire · Manipulation
Développement sociocognitif	Engagement dans la tâche

Déroulement

Obtenez le plus de points dans un temps donné ou atteignez un pointage le plus rapidement possible.

Préparation

- 0-5 ballons
- Tapis pour délimiter la zone de lancer
- Divisez vos élèves en équipes
- Préparez votre parcours

Options de jeu

- **Sélectionnez la durée de jeu :** 30 secondes, 45 secondes, 1 minute et 1:30 minutes.
- **Sélectionnez un pointage maximal :** 50, 100, 150 ou 200 points.

VOUS AVEZ AIMÉ CETTE APP ?
Essayez celles-ci !





Conseils pédagogiques

Primaire

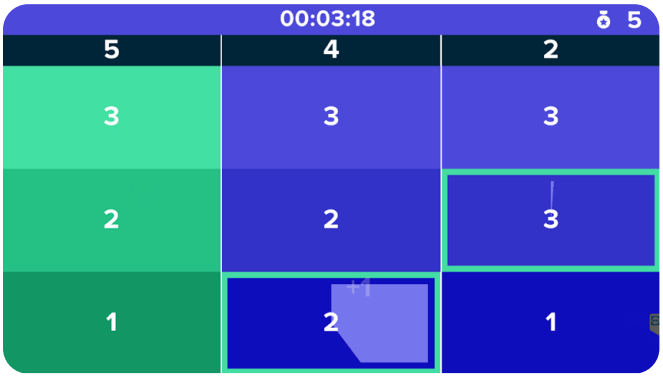
On vous propose de travailler les mathématiques en demandant à vos élèves de compter par bonds en énonçant le prochain résultat avant leur lancer.

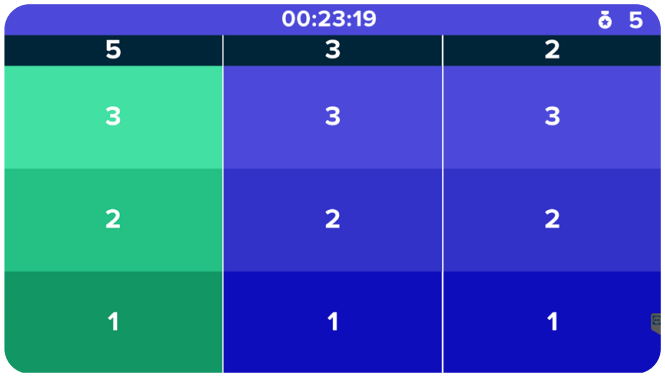
Éducation physique

Jouez à cette activité avec des ballons plus lourds pour travailler la force du haut du corps.

Vous pouvez aussi créer un parcours qui vous permettra de développer les différentes habiletés motrices de vos élèves en lien avec votre curriculum.

Aperçu de l'app





Notes

Annexes

Développement sociocognitif

Pensée systémique

Comprendre le fonctionnement d'un système dans son entier et en tirer une perspective globale ; c'est-à-dire comprendre l'incidence d'une action, d'un changement ou d'un dysfonctionnement dans une partie du système sur le reste du système. Cela comprend la prise de décisions et l'analyse de la situation ainsi que le raisonnement abstrait sur la manière dont les différents éléments d'une situation interagissent.

Résolution de problème

Traiter l'information dans le but de comprendre et de résoudre des situations problématiques lorsque la solution ne saute pas aux yeux. Adopter une démarche constructive et réfléchie dans le cadre de ce processus.

Créativité

Penser différemment et créer de nouveaux objets et concevoir de nouvelles idées et méthodes qui se traduiront par des produits, des services ou des processus novateurs à la fois originaux et potentiellement utiles.

Compétences relationnelles

Adopter des comportements directs ou fortuits qui favorisent un travail d'équipe efficace, une collaboration soutenue et un degré élevé de motivation dans l'accomplissement d'une tâche commune, ainsi que l'entretien de liens interpersonnels.

Coopération

Utiliser efficacement le travail d'équipe en reconnaissant les tâches pouvant être réalisées plus efficacement par ce moyen. Analyser sa propre participation et celle de ses pairs dans le travail d'équipe. Cerner les facteurs qui facilitent la coopération et qui y nuisent. Définir les améliorations souhaitables à une participation future.

Régulation émotionnelle

Recourir à des processus extrinsèques et intrinsèques permettant de surveiller, d'évaluer et de modifier des réactions émotionnelles, en particulier leurs caractéristiques intensives et temporelles, en vue d'atteindre ses objectifs.

Flexibilité cognitive

Passer d'un état mental ou d'une tâche à l'autre, ce qui exige un engagement et un désengagement envers différents aspects de l'activité.

Inhibition

Réprimer délibérément des réponses dominantes ou automatiques en faveur de réponses davantage orientées vers le but.

Engagement dans la tâche

Participer aux activités de la classe de manière active et positive (c.-à-d. en étant attentif et persistant tout en démontrant un désir d'apprendre) en fonction des exigences de la tâche.

Développement physique et moteur

Endurance cardiovasculaire

L'endurance cardiovasculaire est la capacité de poursuivre pendant un certain temps un effort modéré sollicitant l'ensemble des muscles.

Vigueur musculaire

La vigueur musculaire inclut la force musculaire (tension opposée à une résistance), l'endurance musculaire (répétition contre une résistance et une période donnée) ainsi que la puissance musculaire (produit de la force et la vitesse pour donner un mouvement explosif le plus rapidement possible).

Annexes

Vitesse

Combinaison du temps de réaction et du temps de mouvement. La vitesse peut dépendre du temps de réaction, de la vitesse maximale de déplacement et du maintien de celle-ci.

Coordination

La capacité à synchroniser des mouvements complexes qui impliquent plusieurs parties du corps de façon juste, contrôlée et harmonieuse.

Locomotion

Marcher, courir, enjamber, sauter, cloche-pied, galoper, pas chassés, grimper, etc.

Manipulation

Lancer, botter, donner un coup de pied, frapper main, frapper bâton, dribbler, rouler, attraper, bloquer au pied, etc.

Proprioception

La proprioception renseigne entre autres sur l'amplitude et la vitesse des déplacements, donc sur la configuration 3D statique et dynamique, ainsi que sur les tensions appliquées.

Elle joue un rôle essentiel dans la schématisation corporelle, la localisation spatiale ainsi que la perception multisensorielle.

Elle implique les récepteurs visuels, articulaires, tendineux, cutanés, vestibulaires et musculaires.

Développement académique

Mouvements

Les connaissances relatives au mouvement incluent: La composition des mouvements, soit une séquence de mouvements, l'utilisation de l'espace et le contrôle du corps.

Santé et mode de vie sain

Les connaissances relatives à la santé et au mode de vie sain incluent la connaissance reliées aux différentes composantes du corps humain et leur fonction, les composantes d'une bonne santé physique et mentale, les principes d'une bonne nutrition, les différents groupes alimentaires et les différents nutriments, les différentes composantes d'un mode de vie sain et les effets positifs des saines habitudes de vie comme l'activité physique, la détente, etc.

Activité et forme physique

Les connaissances relatives à l'activité physique et la forme incluent des notions telles que : les principes d'entraînement, la structure du corps, les premiers soins, la compréhension des déterminants de la condition physique, la compréhension de leur impact sur le bien-être et la santé et les pratiques sécuritaires.

Sports et jeux

Les connaissances relatives aux sports et aux jeux incluent la compréhension des défis présents dans les sports et dans les jeux, la connaissance des règles et de leur importance, l'identification de stratégies de jeu, les rôles dans une équipe et tout ce qui concerne l'éthique sportive.

Visuel

La visualisation et la présentation sont des processus fondamentaux qui sont historiquement et universellement puissants et significatifs. Les processus de réception (visualisation) et d'expression (présentation) sont liés et permettent une croissance réciproque de la compréhension.

Ils permettent aux élèves de comprendre comment les images et le langage interagissent pour transmettre des idées, des valeurs et des croyances. Apprendre à comprendre et à utiliser différents textes visuels élargit les sources d'information et les capacités d'expression des élèves.

Annexes

Écriture

L'écriture se situe au coeur de la communication et est un outil de choix pour créer, analyser, décrire, exprimer ou critiquer. Par l'écriture, toute personne peut traduire ses pensées et les communiquer à autrui. L'écriture agit comme un élément clé de la transmission de sa culture. L'acte d'écrire est composé de plusieurs opérations qui ne sont pas d'ordre linéaire. Ainsi, le scripteur aura à réfléchir, se questionner, douter afin de mettre en mot ses idées et ce, jusqu'à la publication formelle ou informelle de celles-ci.

Géométrie

Les limitations de l'espace qui créent les formes. Une compréhension des interrelations entre les formes permet d'interpréter, de comprendre et d'apprécier notre monde bidimensionnel (2D) et tridimensionnel (3D).

Arithmétique

Notre système numérique est un langage permettant de décrire les quantités et les relations entre elles. Les nombres sont utilisés pour interpréter des informations, prendre des décisions et résoudre des problèmes.

Univers vivant

L'étude des caractéristiques, des systèmes et des comportements de l'homme et d'autres animaux et des plantes ; les interactions et les relations entre eux et avec leur environnement.

Forces et énergie

L'étude de l'énergie, de ses origines, de son stockage et de son transfert, ainsi que du travail qu'elle peut accomplir. L'étude des forces ; l'application des connaissances scientifiques par le biais d'inventions et de machines.

Géographie

L'étude des caractéristiques distinctives qui donnent à un lieu son identité ; comment les gens s'adaptent à leur environnement et le modifient ; comment les gens vivent et représentent leur environnement; l'impact des catastrophes naturelles sur les personnes et l'environnement bâti.

Danse

La danse fait partie intégrante de nombreuses cultures. Elle joue un rôle important dans la société car elle rapproche les gens et les communautés. En tant que forme d'art, la danse explore la façon dont nous nous exprimons à travers le mouvement.

Musique

La musique permet aux élèves de communiquer d'une manière qui va au-delà de leurs capacités de langage oral. La musique nous ravit et nous stimule, nous apaise et nous réconforte ; la musique permet aux élèves de communiquer d'une manière unique.

Arts plastiques

Le terme «arts visuels» est utilisé pour décrire des pratiques qui sont plus traditionnellement décrites dans l'éducation comme «art, artisanat et design».

Il est important que les élèves soient exposés à un large éventail d'expériences qui illustrent le domaine des arts visuels.

On vous invite à découvrir du contenu créé
par des enseignants sur notre Lü Communauté:

lu-community.com

Pour trouver d'autres idées d'utilisation,
n'hésitez pas à consulter notre groupe Facebook

Lü LAB

N'hésitez pas à nous contacter directement
si vous avez des idées et suggestions:

education@play-lu.com

Lü and LÜ sont des marques déposées.