

# Atelier Play Lü – JCFC 2021

Responsables : Cédric Roure et Guillaume Girod

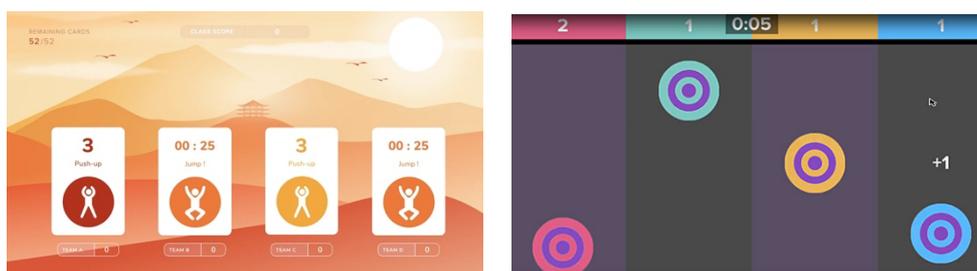


Play Lü est un dispositif technologique qui permet de transformer l'environnement pédagogique en un endroit plus immersif et captivant, où les enfants sont engagés physiquement, socialement et mentalement. Basé sur des activités pouvant convenir à des élèves de primaire ou de secondaire, il permet de transformer la salle de sport en terrain de jeu digital, suscitant la motivation et l'activité physique.

Pour cet atelier, nous avons choisi de nous focaliser sur l'utilisation de Play Lü avec des classes de primaire (7P et 8P) et secondaire (S1 et S2). L'objectif est de vous faire découvrir comment organiser des activités autour de Play Lü en utilisant toute la salle de sport (et pas seulement l'aire interactive Play Lü). Après un échauffement organisé autour de 2 applications Play Lü, nous vous ferons participer à plusieurs activités permettant de montrer la richesse des applications disponibles dans Play Lü.

## 1) Échauffement des participants en utilisant **Dojo** et **Mire**

Utilisation de l'application Teams pour tirer les 4 équipes.



**Dojo** : une base par équipe (4 équipes au total) : à tour de rôle, aller toucher une vignette au mur et toute l'équipe réalise le mouvement. On réalise une séquence de 2 minutes en Facile et une autre de 2 minutes en Difficile.

**Mire** : sous la forme d'une estafette avec des cibles mobiles, chaque joueur va essayer de toucher les cibles avant de passer le ballon à un partenaire. On réalise un circuit en rond autour du pilier Play Lü. Un 1<sup>er</sup> jeu de 2 minutes, puis un 2<sup>ème</sup> de 2 minutes avec la possibilité de choisir entre 2 circuits pour avoir 1 lancer ou 2 lancers face au mur.

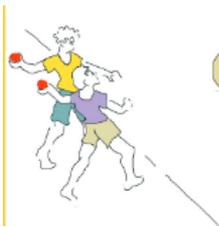
## 2) Jeu coopératif pour toute la classe : GALACTIC



Dans ce jeu, la classe constitue une seule équipe. On organise 4 colonnes pour les élèves derrière le Lü et on donne 12 ballons. Dans ce jeu, la coopération est la condition pour réussir avec la possibilité d'avoir des rôles différents entre les participants (ramasseur, lanceur qui vise vers le vaisseau, lanceur qui vise loin du vaisseau...).

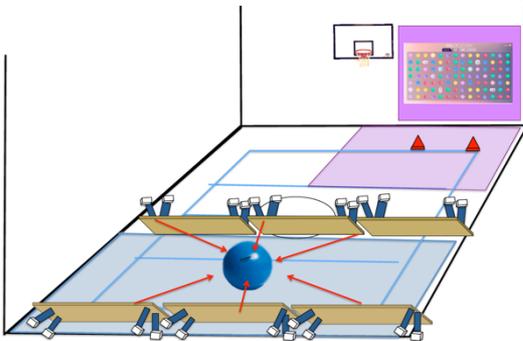
On réalise 2 à 3 parties pour que la classe puisse réguler leur stratégie au fil des essais.

## 3) Rollmops avec PILA



La classe est divisée en 2 équipes. Puis dans chaque équipe, 2 sous-groupes sont créés. Les équipes se font face derrière 2 lignes de bancs.

Par des tirs précis, chaque équipe cherche à faire rouler le gros ballon dans le camp adverse. Le point est marqué quand un gros ballon touche les bancs adverses.



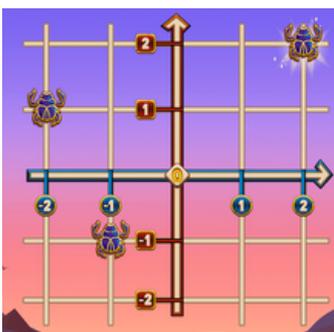
L'équipe qui marque le point a le droit d'envoyer un sous-groupe au jeu Pila, le jeu se poursuit en même temps avec un nouvel engagement au milieu.

Lorsqu'un sous-groupe (quelque soit son équipe) arrive au Lü, le sous-groupe déjà présent quitte le Lü et retourne au jeu.

L'équipe gagnante est celle qui a le meilleur score au Lü à la fin du temps.

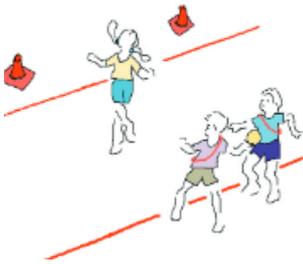
On joue 2 manches de 4 minutes.

## 4) Illustration sur un poste à 8 joueurs - SPHYNX



Deux équipes de 4 joueurs s'affrontent au jeu SPHYNX. Pour arriver devant le jeu et pouvoir tirer, chaque joueur doit réaliser un parcours de coordination. Les 2 équipes sont en colonnes et le jeu se réalise sous la forme d'une estafette.

## 5) Jeu des cibles avec NEWTON et SCALA



La classe est divisée en 2 équipes. Par des tirs précis, chaque équipe tente de toucher et renverser les quilles des joueurs de l'autre camp.

Lorsqu'un élève parvient à renverser une quille, alors il peut aller jouer avec son ballon à l'application NEWTON (2 lancers successifs). Dès qu'il a fini ses 2 lancers, il revient au jeu.



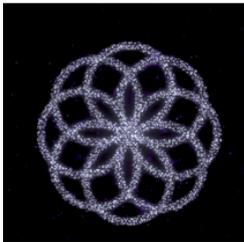
Le jeu se termine dès qu'une des 2 équipes arrive à 20 points au jeu NEWTON.

On peut faire 2 parties.



On reprend le même jeu mais avec l'application SCALA

## 6) Retour au calme avec GAIA



L'application GAIA permet de faire un retour au calme en utilisant des exercices de relaxation.