

Le beret du calcul mental

RÈGLES DU JEU

Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

Type d'activité : course, opposition

Espace : cour de récréation.

Matériel

- un béret (foulard, anneau, casquette...)
- plots

But du jeu :

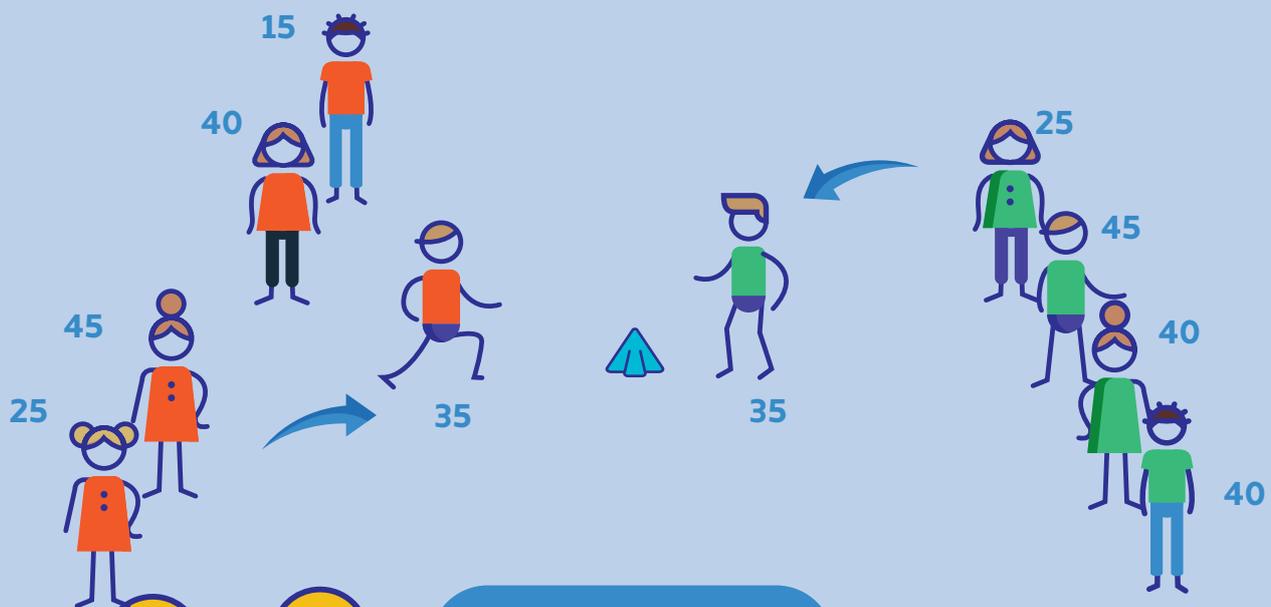
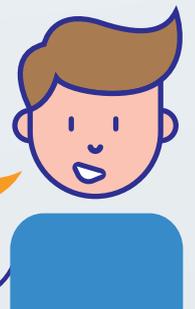
- ramener le béret dans son camp sans se faire attraper,
- attraper l'adversaire qui essaye de ramener le béret dans son camp.

Organisation / déroulement :

- Deux équipes se tiennent à l'une et l'autre des extrémités du terrain, face à face. À mi-distance entre les deux équipes, poser un béret.
- Chaque joueur se voit attribuer un nombre.
- Le meneur de jeu (enseignant ou élève) appelle les joueurs en utilisant un calcul.

À l'appel de leur nombre :

Les joueurs de chaque équipe doivent alors récupérer le béret en 1^{er} et le rapporter dans leur camp (sans être touchés par leur adversaire une fois le béret en main).



J'appelle...

le 30+5 !

EXEMPLE AVEC LE NOMBRE « 35 »

J'appelle le joueur « 30+5 »,
ou « 40 - 5 »,
ou « 5 x 7 »,
ou « Le double du nombre 15 + 5 »,
ou « La moitié du nombre 70 »,
ou « 3 dizaines et 5 unités » ...