

## Jeu de cour à l'école primaire - Sauter à la l'élastique et compter :



### Compte et saute !

#### Compétences :

Comprendre que le cardinal d'un nombre est la quantité indiquée par le dernier mot nombre prononcé

**Travail de l'Ordinal** : le premier, le deuxième, le troisième, le quatrième, le cinquième, le sixième

**Travail du Cardinal** : 1-2-3-4-5-6

#### Matériel :

**1 grand élastique plat double**

**Des cartes nombres à imprimer**

**Eventuellement une frise numérique (compter à rebours)**

**Nombre d'élèves** : 3 par élastique (1 élastique tendu par 2 élèves ; le 3<sup>e</sup> près à sauter)

- Au C1 : nombre de 1 à 5, écriture chiffrée, constellations variées (dés, doigts)
- Au C2 : représentation chiffrée, additions et soustractions (2 + 3)
- Au C3 : divisions (100 : 50) – fractions (12/3 ; 15/3 ; ...)

#### Règle du jeu :

**Sauter-respecter et enchaîner des figures imposées (classées par ordre de difficulté) par la carte-nombre :**

1. Chevaucher (sauter en passant un pied, une jambe l'une après l'autre)
2. Sauter pieds collés
3. Sortir en croisant les 2 brins d'élastique

Imposer dans la sortie finale que l'enfant **nomme le dernier nombre (soit lu soit calculé.)**

Cela veut dire qu'il doit anticiper sa sortie –et bien se repérer sur sa frise numérique (à l'oral avec la comptine numérique).

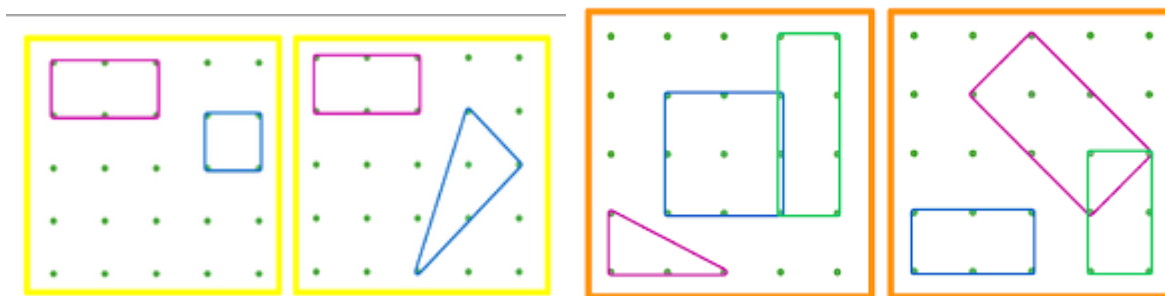
**Evaluation immédiate** : compter à voix haute

**Changement d'enfant** et rotation des enfants entre ceux qui tiennent le fil et celui qui saute, Lorsqu'il :

- Ne peut plus sauter (travail des hauteurs : chevilles-genoux-sous-cuisses)
- Se trompe dans son calcul
- Se trompe dans sa sortie (son anticipation) - oublie de sortir en croisant les fils

**Variante** : au lieu de sortir sur le 6<sup>e</sup> saut maximum, par exemple compter à rebours et démarrer par le résultat et sortir sur le nombre 1.

## Jeu de cour à l'école primaire - Former avec un élastique des figures géométriques planes à taille humaine



### Compétences :

- Représenter dans l'espace de la cour des polygones à 3, 4, 5 et 6 cotés (comme avec un géo-plan)
- Combiner des formes
- Mesurer des longueurs
- Nommer quelques formes planes
- Reproduire, dessiner des formes planes
- Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).

### Matériel :

1. 1 grand élastique plat double
2. De la corde ou une pelote de laine
3. 1 sablier (rapidité)
4. Des cartes représentant des figures géométriques jusqu'à 6 côtés

**N.B :** éviter qu'il y ait des mesures d'angle ; pas de carré ni de rectangle, car les pieds qui tiennent l'élastique gênent et ne permettent pas de poser une équerre préalablement fabriquée en papier.

**Nombre d'élèves :** 4, 5, 6

Faire des groupes et les mettre en concurrence

- Au C1 : partir du nombre 6 et aller vers le nombre 3
- Au C2 : ajouter des contraintes : 2 ou 3 côtés de même longueur
- Au C3 : ajouter des mesures de longueur de cotés et valider les côtés de même longueur (triangle isocèle, équilatéral)

### Règle du jeu :

**Représenter un polygone ou une figure à plusieurs cotés avec un élastique double**

**Créer un maximum de figures sur un temps donné**

**Evaluation immédiate :** vérifier la figure (appareil-photo et une perche vue de dessus) ; un élève monte sur une petite chaise... avec la carte tirée au sort

Pour les C3 : mesurer avec la laine les longueurs et vérifier si les côtés ont bien les mêmes mesures.

**Variante :** placer un élève au centre d'une figure plane pour en obtenir d'autres...

