

Écrire et compter...dans la salle de gymnastique

1) **Course aux lettres** (réf: p.7 brochure 4)

Par 2, un élève dessine en courant un chiffre, une lettre ou une forme géométrique; son camarade essaie de deviner. Répéter 2 à 3 fois en cas de mauvaise réponse.

Insister sur la taille du parcours (clarté) et son orientation. Changer les rôles.

Variante 1: Au lieu de dire la réponse, on peut la dessiner dans le dos de son camarade ou sur une feuille de papier. (Jeu de retour au calme)

Variante 2: Écrire un nom en écriture liée. Il faut que le groupe

arrive à être très clair dans la première activité pour le lancer dans la seconde.

2) **Estafette - énigme:** (réf: p.10, brochure 4)

Par groupes, reconstituer un petit texte à trous (4 -5 petites phrases. Les lettres manquantes sont placées dans un cerceau de l'autre côté de la salle et les élèves vont les récupérer sous forme d'estafette. L'équipe qui a reconstitué le texte le plus rapidement a gagné. Au CYP1 /1, reconstituer des mots donnés sur une feuille.

Matériel à préparer: Petit texte à trou et lettres des mots manquants, le tout rassemblé dans une enveloppe.

Matériel à préparer: Petit texte à trou et lettres des mots manquants, le tout rassemblé dans une enveloppe.

3) **Compter avec le dé**

Chaque équipe doit atteindre un nombre donné (30, 40, 50....)

Chaque joueur lance le dé et va tourner derrière le cerceau ou cône correspondant au numéro tiré, 1er cerceau pour le 1, 2ème cerceau pour le 2....

La première équipe qui atteint le nombre fixé est gagnante.

Variante: Atteindre exactement le nombre donné, donc à la fin de la partie, on soustrait et on additionne les points pour atteindre le nombre fixé.

4) **Course aux numéros**

xx 1 2 3 4 5 6

La classe est répartie en colonnes de 6, un élève dans

0 0 0 0 0 0

chaque cerceau (voir dessin). La maîtresse donne un calcul en rapport avec le niveau de la classe.

Les élèves dont le numéro correspond à la réponse font le tour de la colonne. Le premier coureur qui retrouve sa place marque un point pour son équipe.

Variante: Au CYP 2, donner les chiffres en allemand.

5) **Le relais kangourou**

Deux fois 9 cerceaux sont placés sur un carré, 3 par 3. Ils sont numérotés de manière aléatoire de 1 à 9 ou de 2 à 10 (Préparer des petites fiches avec les numéros). Deux équipes s'affrontent en estafette en sautant et comptant de

2 en 2 ou de 3 en 3. Vérifier que la suite des numéros soit respectée.

1 4 7

3 2 9

5 8 6

6) **Le damier savant**

Même organisation que le jeu précédent. Cette fois, on lance des balles de jonglage dans les cerceaux. On doit réaliser le plus grand score possible avec deux balles en additionnant ou en multipliant. On peut totaliser les scores par équipes.

Variante: Par 2, le maître annonce un chiffre; le premier vise une case et le second doit viser le complément au chiffre annoncé.

Attention à adapter ces jeux en fonction du niveau de connaissances des élèves !

JM Bohren, Anim Péd Aigle