

## Jeu du béret - CYCLE 2 et CYCLE 3

<b>Activité mathématique</b>	<b>Calcul mental : restituer des faits numériques mémorisés.</b>
<b>But du jeu</b>	Se déplacer pour récupérer et ramener le « béret » dans son camp le plus rapidement possible.
<b>Modalités</b>	Deux équipes en face à face.
<b>Matériel</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Un « béret » pour la classe : un foulard pour le jeu original ou un ballon pour le « béret ballon »</li> <li>- Une fiche de score (ardoise ou feuille, séparée en 2)</li> <li>- Pour l'enseignant, une liste de questions (faits numériques à entraîner)</li> </ul>
<b>Consignes</b>	<p><u>Présentation du béret :</u>          « Nous allons jouer au béret. Le but de ce jeu, lorsque vous êtes appelés est de venir le plus rapidement possible chercher l'objet qui se trouve au centre du terrain (le « béret » = foulard) pour le ramener dans votre camp et marquer un point. Un seul élève sera appelé dans chaque équipe. Si vous attrapez le béret, votre adversaire devra essayer de vous toucher avant que vous ne retourniez dans votre camp. S'il réussit, c'est son équipe qui marquera le point. »</p> <p><u>Précisions pour le béret ballon :</u>          « Vous serez deux à être appelés dans chaque équipe. Vous devrez partir courir tous les deux en courant, attraper le ballon et le ramener dans votre camp en vous faisant des passes pour marquer 1 point. Interdiction de marcher en tenant le ballon dans les mains. Vos 2 adversaires devront intercepter le ballon. S'ils réussissent, c'est leur équipe qui marquera le point. »</p> <p><u>Pour énoncer les questions :</u>          - Opérations à trous : « 18 est le double de ... ? » « 100 c'est 25 et encore.... »          - « Dans 48 combien de fois 6 ? »          - « Quelle est la moitié de 18 ? »</p>
<b>Déroulement</b>	<p><b>Béret</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dans chaque équipe, attribuer un nombre différent à chaque élève.</li> <li>- Énoncer la question.</li> </ul>

	<p>- Pour les élèves concernés (l'élève de chaque équipe dont le nombre correspond à la réponse) :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>* Courir au centre du terrain et saisir le « béret » en gardant une main dans le dos.</li><li>* Ramener le « béret » (foulard) dans son camp sans se faire toucher par l'adversaire.</li></ul> <p>- L'équipe marque 1 point par réussite. Si l'adversaire touche le coureur avant qu'il ne rejoigne son camp, c'est lui qui marque le point.</p>
	<p><b><u>Béret ballon</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Dans chaque équipe, attribuer deux fois le même nombre à 2 élèves différents.</li><li>- Enoncer la question.</li><li>- Pour les élèves concernés (les deux élèves de chaque équipe dont le nombre correspond à la réponse) :</li><li>* Courir au centre du terrain et saisir le « béret ».</li><li>* Ramener le « béret » (ballon) dans son camp en se faisant des passes, sans que les adversaires ne l'interceptent.</li></ul> <p>-L'équipe marque 1 point par réussite. Si les adversaires interceptent le ballon avant qu'ils ne rejoignent leur camp, ce sont eux qui marquent le point.</p>
<p><b>Variables</b></p>	<p><b><u>Point de vigilance</u></b> : le choix des nombres attribués aux élèves doit être adapté à l'objectif de calcul identifié.</p> <p><b><u>Objectif de calcul</u></b> :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Compléments à n (n=10, 20...)</li><li>- Tables d'additions ou de multiplications (en cibler une ou en mélanger plusieurs)</li><li>- Doubles et moitiés ....</li></ul>