

MATHS-APQ

Le béret-double

Objectifs :

- connaître des faits numériques (les doubles et les presque doubles)
- se dépenser physiquement en faisant des mathématiques (courir vite)
- savoir garder son attention tout au long d'un jeu
- devenir autonome pour jouer sans adulte

Modalités du jeu

Béret classique :

- élèves répartis en deux groupes alignés l'un en face de l'autre, de part et d'autre d'un terrain.
- un maître du jeu (enseignant.e ou élève)
- chaque élève a un dossard avec un nombre de 6 à 20 (CP, doubles de 6 à 20, presque-doubles de 7 à 19), de 10 à 30 (CE1), de 20 à 40 (CE2), de 30 à 50 (CM) (adaptable en fonction des élèves).
- les nombres inscrits sur les dossards sont identiques dans les deux groupes.
- une boîte avec des cartes doubles et presque doubles. Les résultats sont indiqués sur les cartes.
- un foulard ou autre objet facilement attrapable au centre du terrain.

Béret en doublette :

- Mêmes modalités mais les deux équipes s'affrontent en parallèle sur une distance à parcourir en aller-retour, comme en course-relais. Les élèves en doublette doivent se saisir d'une balle au bout du terrain et revenir dans leur équipe en pas chassés et en faisant des passes.

Déroulement:

Le maître du jeu pioche une carte dans la boîte et annonce le calcul : exemple : $7+7$

Les élèves des 2 équipes avec le dossard 14 doivent se reconnaître et courir vers le foulard et le prendre avant l'autre pour le ramener dans son équipe, qui marque un point.

Les cartes piochées sont mises à l'écart momentanément pour permettre à chacun de participer.

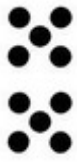
Une partie peut se jouer en plusieurs manches de 5 calculs, par exemple.

Variante : (pour que les élèves soient plus actifs) **Le béret en doublette**

Remarques

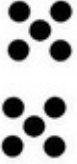
- Il est préférable de constituer de petites équipes (de 5 à 8 élèves maximum par équipe), de niveaux homogènes, pour dynamiser le jeu, permettre à chacun.e de calculer et courir plusieurs fois et de faciliter le jeu des élèves en difficulté (qui calculent moins vite !).
- La sélection des cartes est à l'initiative de l'enseignant.e en fonction du niveau des élèves et des faits numériques que l'on veut faire travailler.
- Pour amener les élèves à se dépenser davantage et varier les mouvements, on peut prévoir un parcours plus long que le simple aller-retour au centre du terrain (faire le tour des arbres, de la cour, ...) ou bien donner une contrainte (à cloche-pied, en reculant, en pas-chassés, ...)
- Afin de permettre à chacun de se familiariser avec un calcul, les élèves peuvent s'échanger les étiquettes-dossards pour changer leur nombre. Cela peut se faire tous les deux ou trois appels.
- Lorsque le jeu est bien compris, chaque élève à tour de rôle prend la place du maître du jeu pour annoncer les calculs et ainsi construire l'autonomie.
- Il est important de travailler en amont les procédures de calcul des doubles et presque doubles : exemples :

double de 6 :



(5 et 1) plus (5 et 1) → on met les 5 ensemble (10) et on ajoute 2

presque
(10) et on ajoute 3



double de 6 (6+7) (5 et 1) plus (5 et 2) → on met les 5 ensemble

ou bien c'est le double de 6, et on ajoute un.



Cartes à piocher

3 + 3 6	3 + 4 7	4 + 4 8	4 + 5 9
5 + 5 10	5 + 6 11	6 + 6 12	6 + 7 13
7 + 7 14	7 + 8 15	8 + 8 16	8 + 9 17
9 + 9 18	9 + 10 19	10 + 10 20	10 + 11 21
11 + 11 22	11 + 12 23	12 + 12 24	12 + 13 25
13 + 13 26	13 + 14 27	14 + 14 28	14 + 15 29

15 + 15 30	15 + 16 31	16 + 16 32	16 + 17 33
17 + 17 34	17 + 18 35	18 + 18 36	18 + 19 37
19 + 19 38	19 + 20 39	20 + 20 40	20 + 21 41
21 + 21 42	21 + 22 43	22 + 22 44	22 + 23 45
23 + 23 46	23 + 24 47	24 + 24 48	24 + 25 49
25 + 25 50			

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

<p data-bbox="336 510 606 710">50</p>	