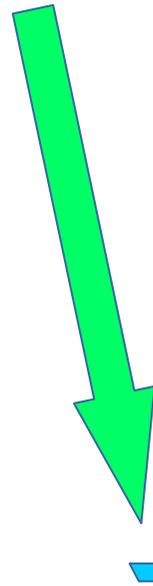
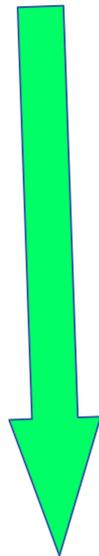
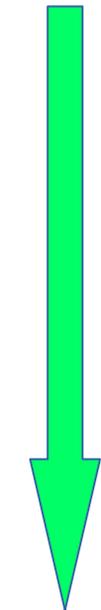
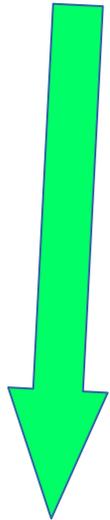
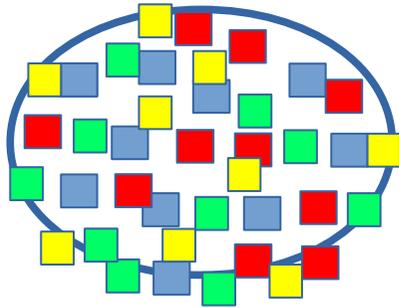


Durée de l'activité : 45 mn échauffement compris.

DISPOSITIF : ESPACE balisé et identifié dans la cour où dans un espace proche de l'école.



Matériel : étiquettes cartonnées par table ex

TABLE DU 3 : 3,6, 9,12,15,18,21,24,27,30.

faire 4 jeux de nombres identiques sur des cartons de couleurs différentes (une couleur par équipe) en fonction de la table travaillée.

Un gabarit par équipe. (Soit 4 en tout pour faire jouer tout le monde). Ce gabarit sera universel pour toutes les tables il suffira juste de changer le cartouche comme indiqué en annexe.

1 grand cerceau pour placer les étiquettes. haies , pour le parcours, cerceaux pour les sauts pieds joints ou cloche pied.

L'organisation de la classe : 4 équipes de 5 joueurs si possible.

Vous donnez une couleur d'étiquettes par équipe

CONSIGNES : Chacun votre tour vous partez en relais, vous effectuez le parcours. Vous prenez une étiquette "nombre" de la couleur de votre équipe et vous la ramenez le plus vite possible pour passer le relais au suivant. Vous posez l'étiquette dans la coupelle placée au départ. Quand toutes les étiquettes ont été rapportées (2 par joueur) l'équipe doit reconstituer la table demandée ex : table du 3.

L'équipe qui a reconstitué le plus vite possible sans erreur a gagné.

Variables : Vous changez la table de 2 à 10.

Vous ne donnez pas le cartouche, les élèves doivent deviner la table concernée et venir le dire à l'oreille de l'enseignant.

vous pouvez varier les différents éléments du parcours .

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
										

2 X

Il suffit de changer le cartouche pour organiser des courses relais sur les différentes tables de multiplication .



2 X

3 X

4 X

5 X



6 X

7 X

8 X

9 X

10 X