

Durée de l'activité : 45 mn échauffement compris.

The diagram illustrates the activity setup for three teams. Each team has a starting point (a blue trapezoidal cup) and a target (a circle containing colored squares). A green arrow indicates the direction of the race. Below each cup is a 5x5 addition table with specific cells highlighted in blue, yellow, or red, corresponding to the colors of the squares in the circles above.

+	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	6
2	3	4	5	6	7
3	4	5	6	7	8
4	5	6	7	8	9
5	6	7	8	9	10

+	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	6
2	3	4	5	6	7
3	4	5	6	7	8
4	5	6	7	8	9
5	6	7	8	9	10

+	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	6
2	3	4	5	6	7
3	4	5	6	7	8
4	5	6	7	8	9
5	6	7	8	9	10

Matériel :

- * 3 jeux d'étiquettes "nombres" cartonnées pour compléter 3 tables de Pythagore jusqu'au 5.
- * 3 grands cerceaux pour placer les étiquettes "nombres" (un jeu de nombres par cerceau).

L'organisation de la classe :

3 équipes pour que toute la classe joue en même temps.

Chaque équipe fait face au cerceau qui lui est alloué.

CONSIGNES : Chacun votre tour vous partez en relais. Vous courez le plus vite possible vers le cerceau. Vous prenez une étiquette "nombre" 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 l'équipe doit reconstituer la table d'addition de Pythagore.

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

+	1	2	3	4	5
1					
2					
3					
4					
5					

Il est possible, quand les enfants ont bien intégré la construction de la table, d'augmenter cette dernière en allant jusqu'à 10.

Il est possible de proposer un parcours à réaliser pour chaque équipe pour varier les actions motrices. Vous pouvez aussi allonger la distance vers le cerceau.

+	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	6
2	3	4	5	6	7
3	4	5	6	7	8
4	5	6	7	8	9
5	6	7	8	9	10

