**Le jeu du lancer de bâtons :   
instructions et options de configuration**

**Fiche 74a**

**Photos du matériel**



 Bâtons

Cerceaux, boîte, ruban adhésif, ruban à mesurer

**Le jeu du lancer de bâtons :  
instructions et options de configuration**

**Fiche 74b**

**Participants :**

* Les ramasseurs de bâtons (les rapporteurs des données)
* Les lanceurs de bâtons
* L’annonceur (l’enseignant, ou des élèves peuvent le faire à tour de rôle)
* Les élèves qui encouragent (tous devraient encourager les autres quand ce n’est pas leur tour)

**La configuration :**

Consultez les illustrations des 4 façons possibles de mettre en place le jeu dans les pages qui suivent.

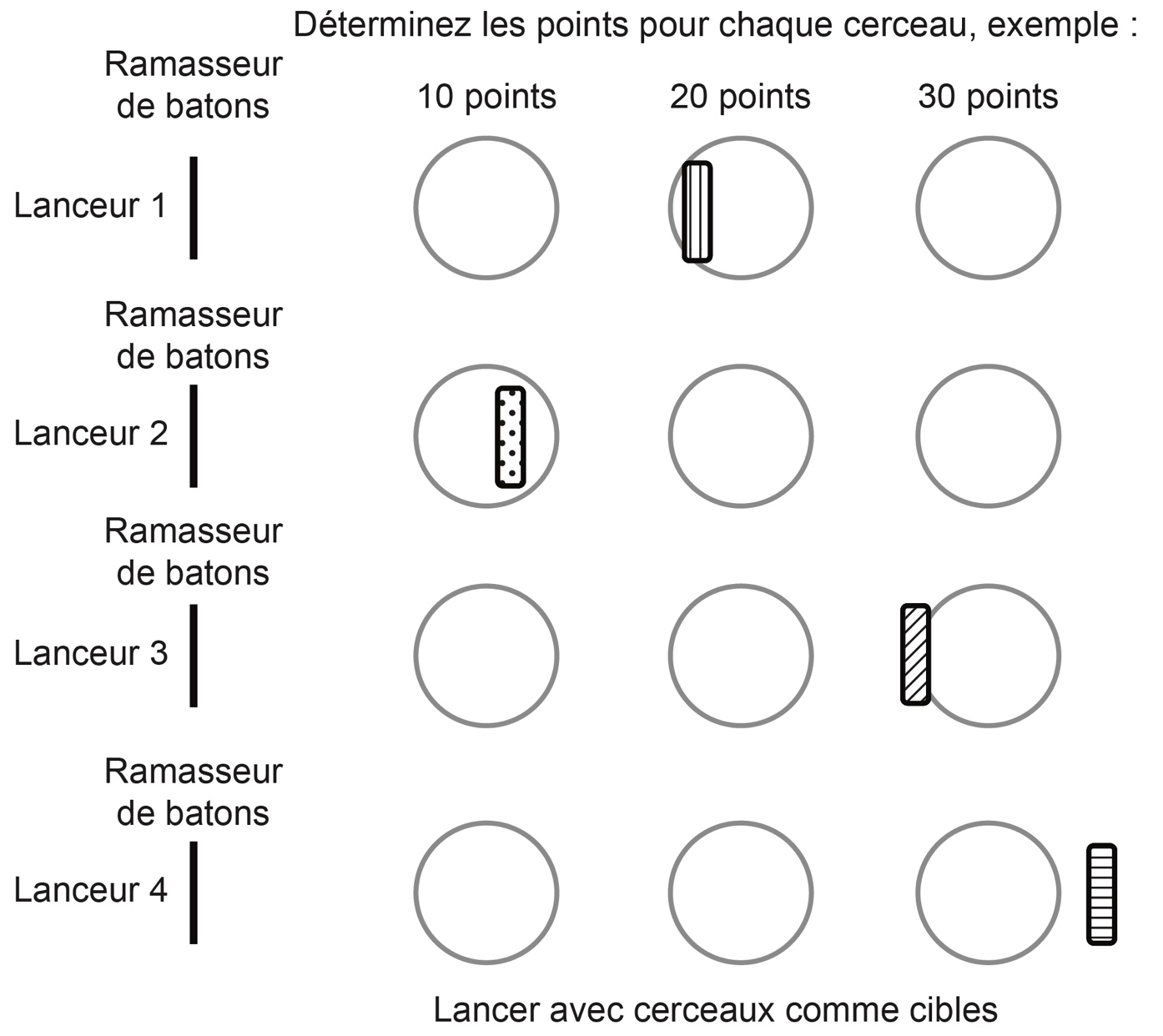
Par exemple :

* Indiquez des sections sur le sol pour déterminer les points.   
  Créez un système de pointage pour chaque section.
* Les points peuvent être associés au développement de la numératie; par exemple, la section la plus proche : 10 points, la section du milieu : 100 points, la section la plus éloignée : 1 000 points.
* Déterminez le nombre de lancers que chaque élève effectuera.
* Déterminez si les **lanceurs de bâtons** pourront s’entraîner avant que les données ne soient notées.
* Les **ramasseurs de bâtons** (les rapporteurs des données) notent le nombre de points par lancer.
* Divisez les élèves en groupes de deux : un **lanceur de bâtons** et un **ramasseur de bâtons**.
* Quatre **lanceurs de bâtons** ou plus lancent en même temps à partir d’une ligne tracée sur le sol, tandis que les autres se mettent en ligne et attendent leur tour.

**Le jeu du lancer de bâtons :  
instructions et options de configuration**

**Fiche 74c**

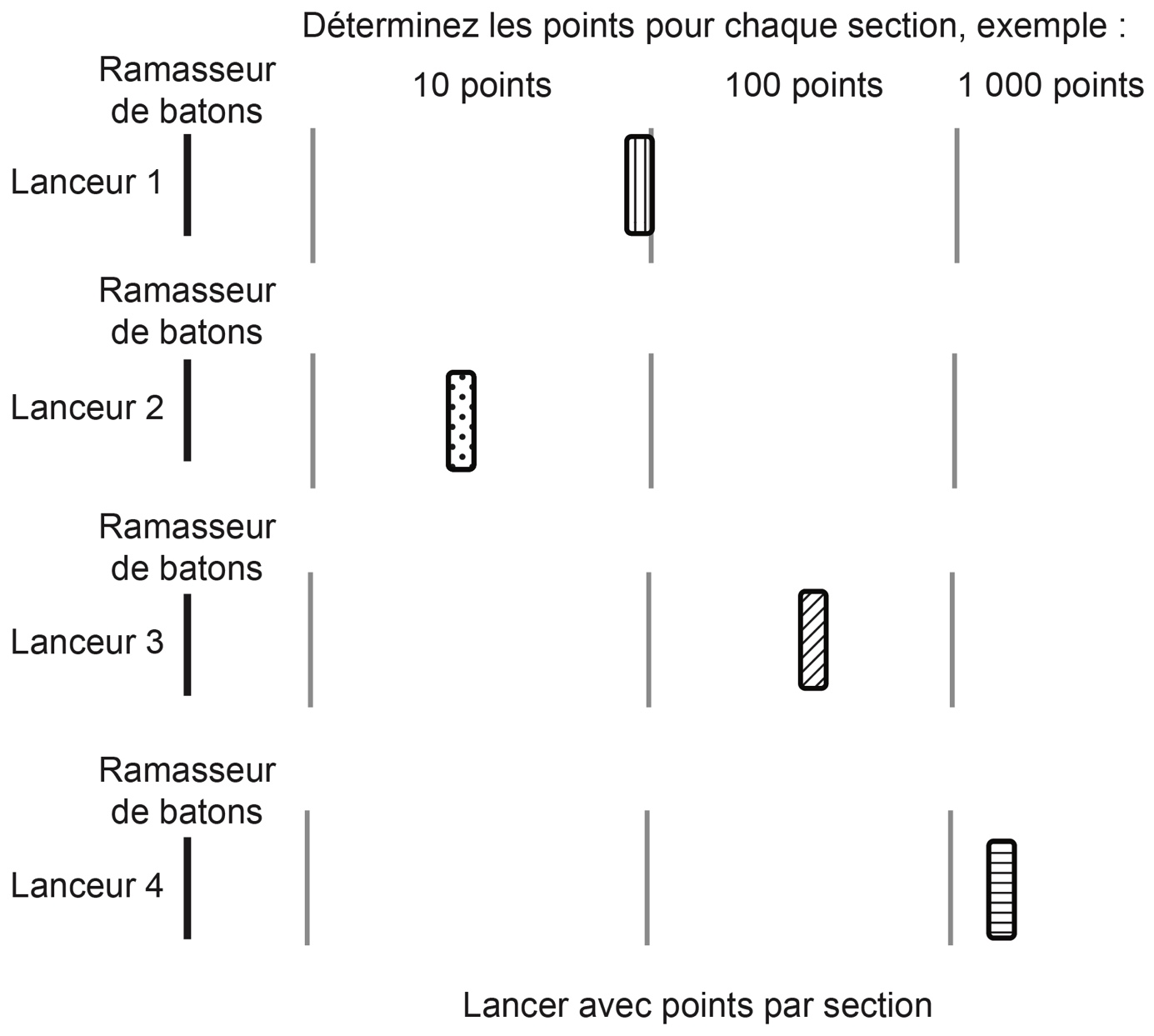
**En utilisant des cerceaux**



**Le jeu du lancer de bâtons :  
instructions et options de configuration**

**Fiche 74d**

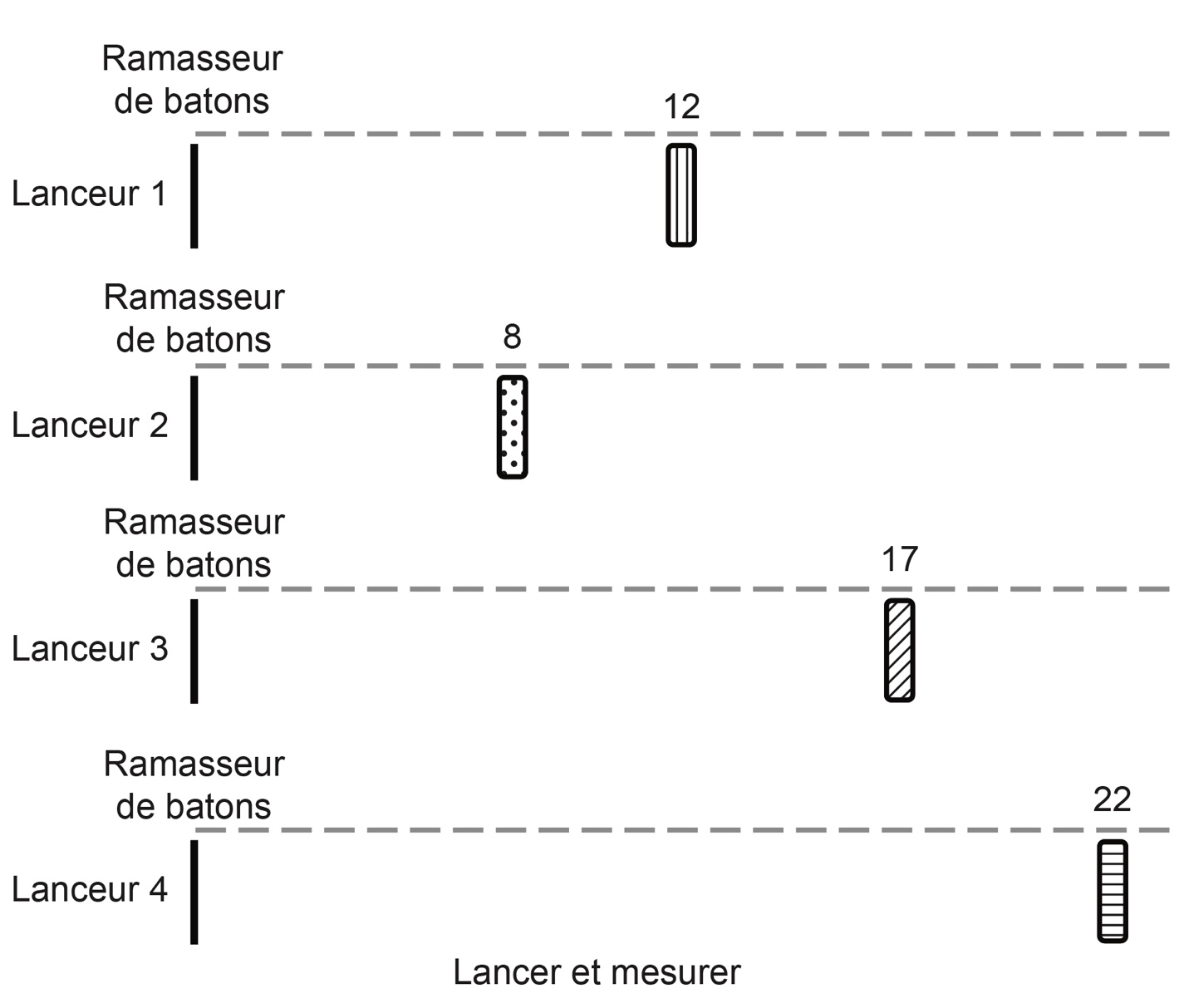
**En utilisant des lignes (du ruban adhésif)**



**Le jeu du lancer de bâtons :  
instructions et options de configuration**

**Fiche 74e**

**Mesurer la distance**



**Le jeu du lancer de bâtons :  
instructions et options de configuration**

**Fiche 74f**

**Lancer dans un seau**

