

Fiche 74a

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

### Photos du matériel



Bâtons



Cerceaux, boîte, ruban adhésif, ruban à mesurer

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

### 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 :

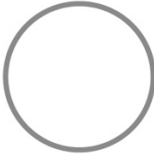
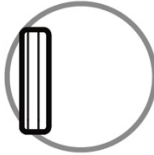
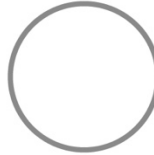
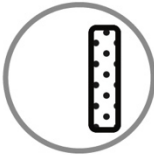
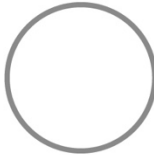
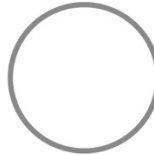
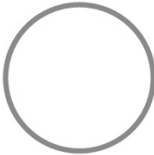
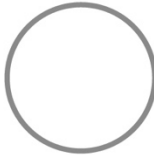
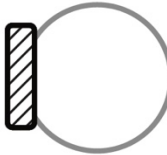
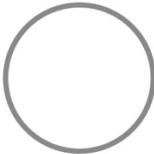
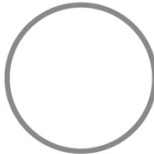
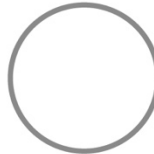

- Indiquez des sections sur le sol pour déterminer les points. Créez un système de pointage pour chaque section.
- Les points peuvent être associés au développement de la numération; par exemple, la section la plus proche : 10 points, la section du milieu : 100 points, la section la plus éloignée : 1 000 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.

Fiche 74c

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

### En utilisant des cerceaux

Déterminez les points pour chaque cerceau, exemple :

Ramasseur de bâtons	10 points	20 points	30 points
Lanceur 1			
Lanceur 2			
Lanceur 3			
Lanceur 4			 

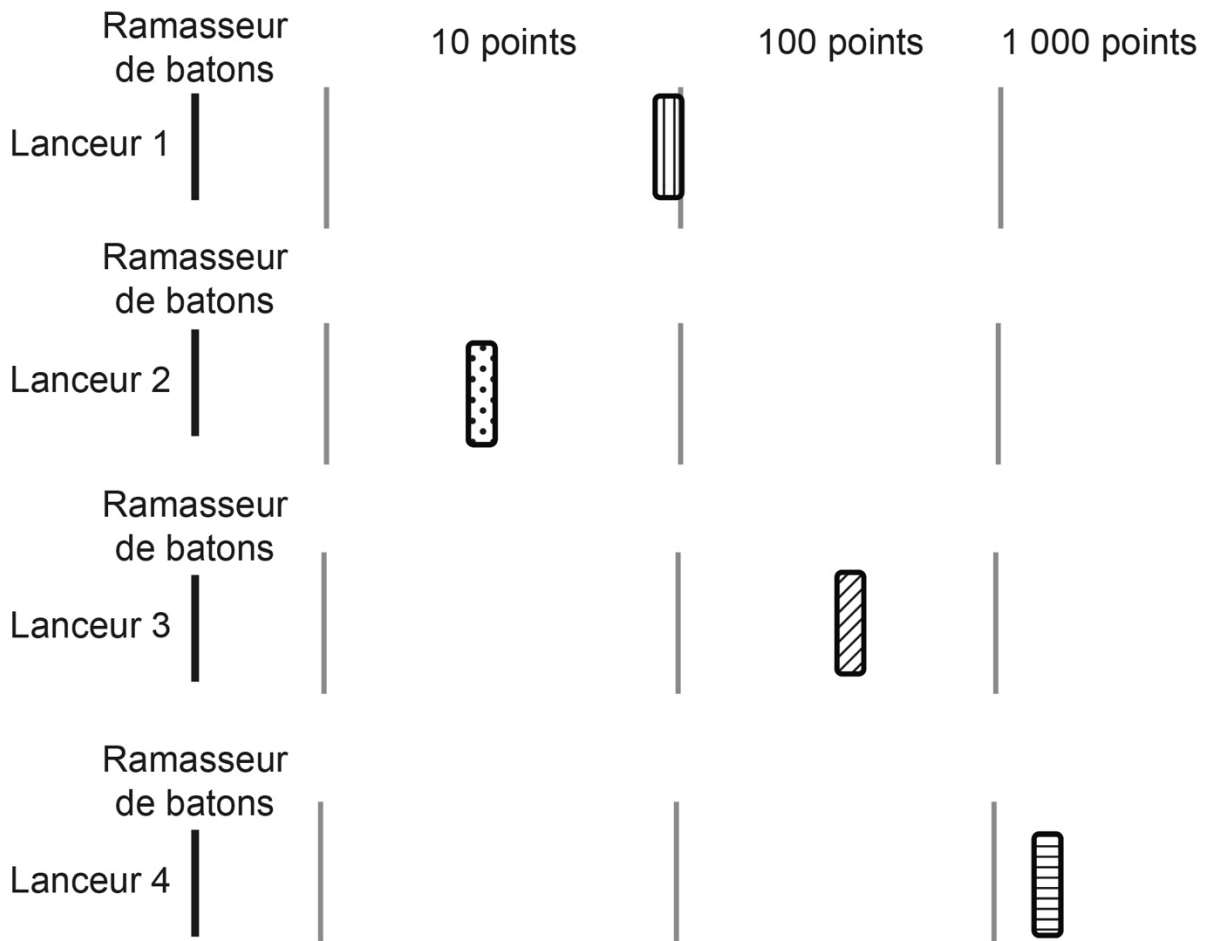
Lancer avec cerceaux comme cibles

Fiche 74d

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

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

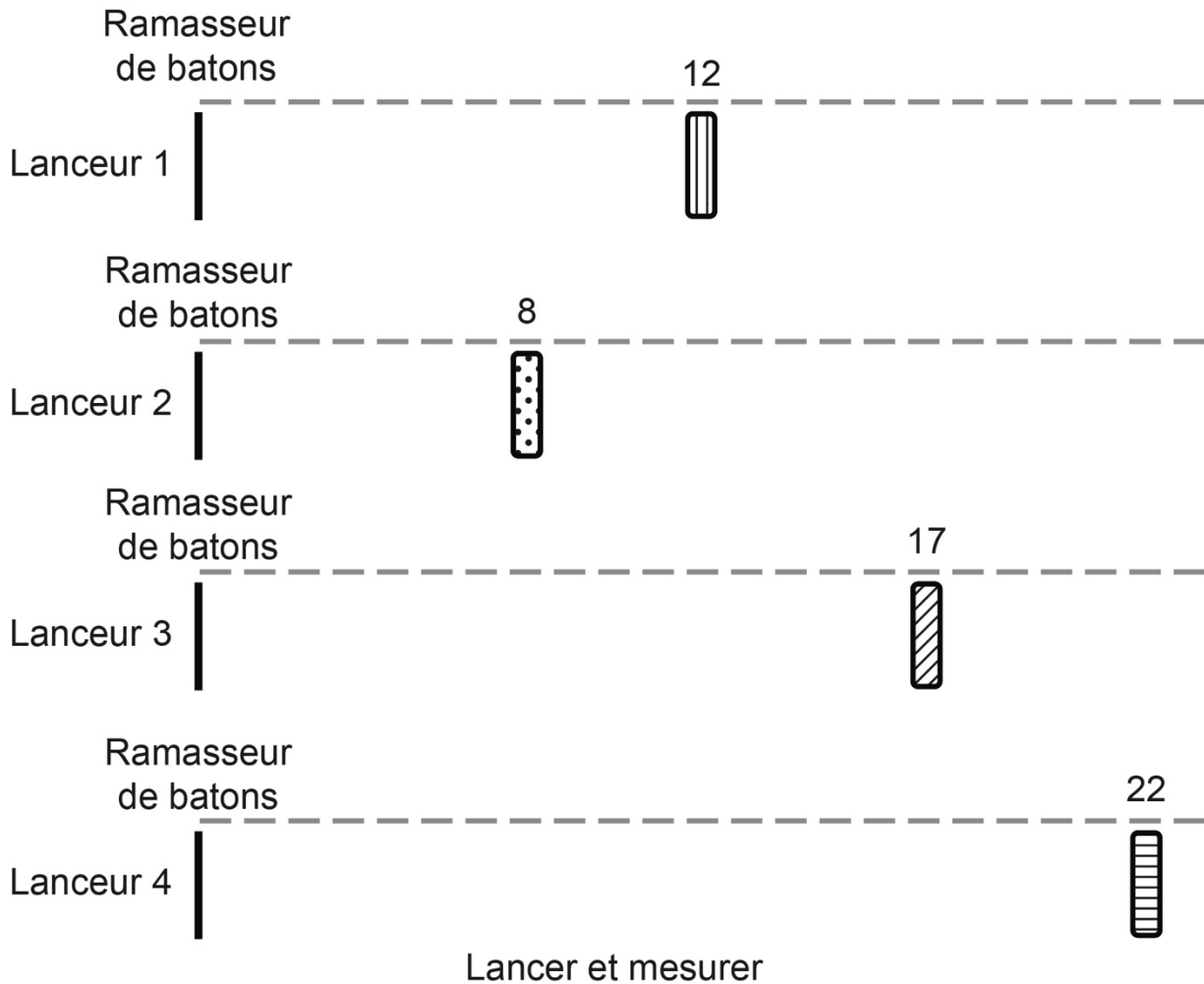
Déterminez les points pour chaque section, exemple :



Lancer avec points par section

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

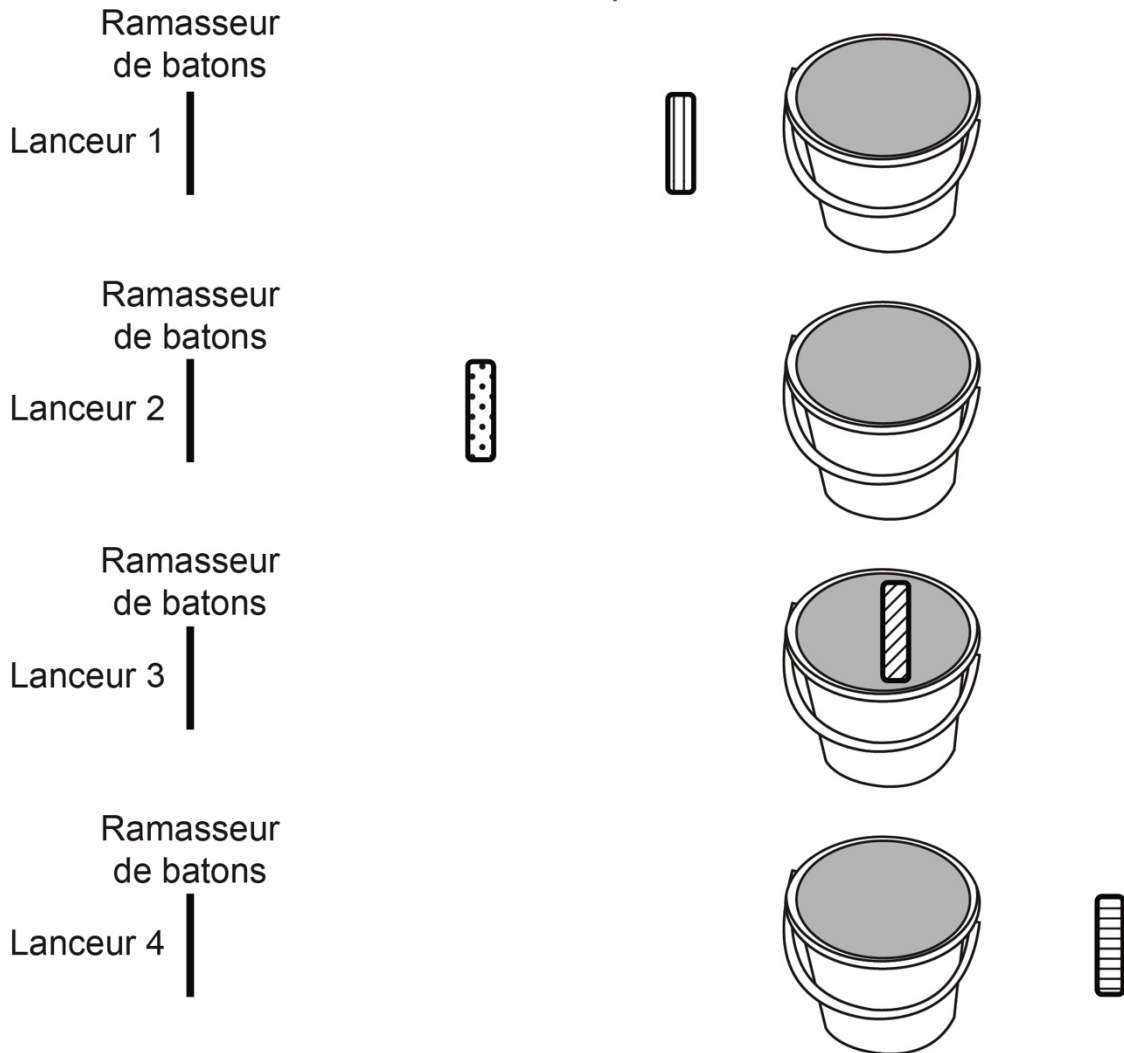
## Mesurer la distance



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

## Lancer dans un seau

Déterminez où placer le seau ou le bac



Lancer au seau

Combien de tentatives ont été requises ?