

# Le beret du calcul mental

## RÈGLES DU JEU

### Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

**Type d'activité :** course, opposition

**Espace :** cour de récréation.

#### Matériel

- un béret (foulard, anneau, casquette...)
- plots

#### But du jeu :

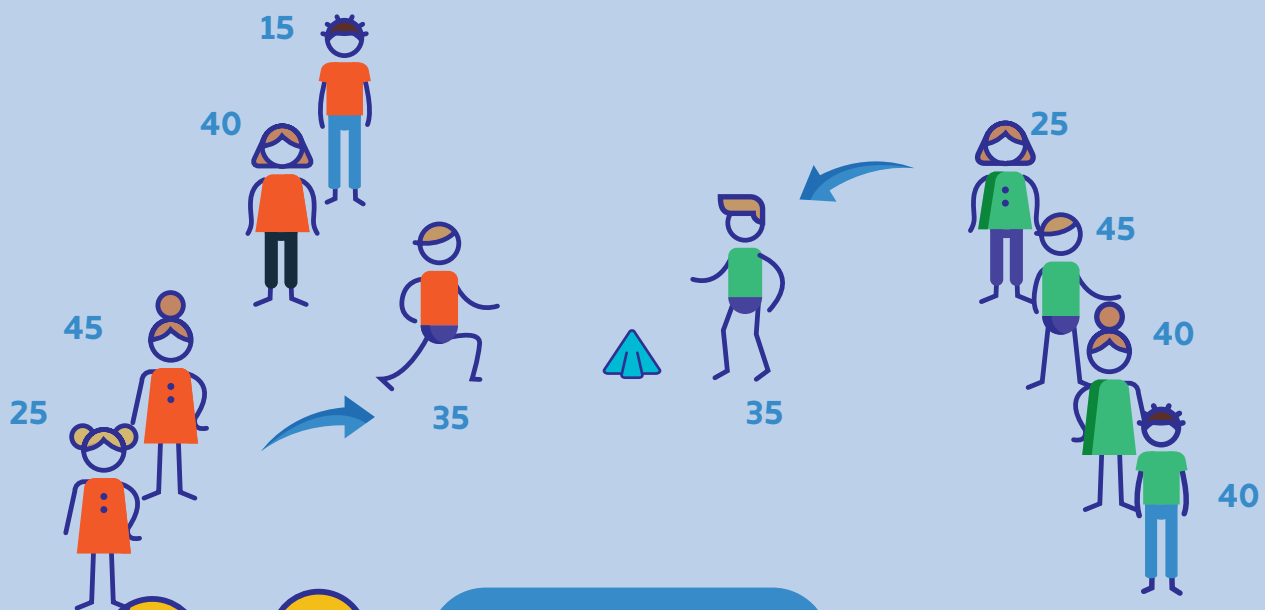
- ramener le béret dans son camp sans se faire attraper,
- attraper l'adversaire qui essaye de ramener le béret dans son camp.

#### Organisation / déroulement :

- Deux équipes se tiennent à l'une et l'autre des extrémités du terrain, face à face. À mi-distance entre les deux équipes, poser un béret.
- Chaque joueur se voit attribuer un nombre.
- Le meneur de jeu (enseignant ou élève) appelle les joueurs en utilisant un calcul.

#### À l'appel de leur nombre :

Les joueurs de chaque équipe doivent alors récupérer le béret en 1<sup>er</sup> et le rapporter dans leur camp (sans être touchés par leur adversaire une fois le béret en main).



J'appelle...

le 30+5 !

#### EXEMPLE AVEC LE NOMBRE « 35 »

J'appelle le joueur « 30+5 »,  
ou « 40 - 5 »,  
ou « 5 x 7 »,  
ou « Le double du nombre 15 + 5 »,  
ou « La moitié du nombre 70 »,  
ou « 3 dizaines et 5 unités » ...