

Le circuit pause active



Voici comment utiliser l'affiche :

- ☺ Faire les mouvements un après l'autre.

- ☺ Piger un numéro au hasard ou lancer deux dés et faire le mouvement indiqué dans la case ayant le même numéro.

- ☺ Jeu de société → En petit groupe (4 ou 5), les élèves, chacun leur tour, avance leur pion selon le dé. Lorsqu'ils arrivent sur une case, les élèves du groupe doivent faire le mouvement. Le jeu se termine lorsque tous les joueurs dépassent la case « Le ballon ».

- ☺ Mathématique : en pratiquant les tables, faire le mouvement correspondant à la réponse.