

# Contorsion mathématique



## INFORMATIONS GÉNÉRALES

Type de jeu : Exerciceur

Nombre de personnes  
3 à 5

Durée d'une partie  
20 min

Niveaux scolaires  
Maternelle à 6<sup>e</sup> année

But du jeu : Rester sur la grille sans tomber.

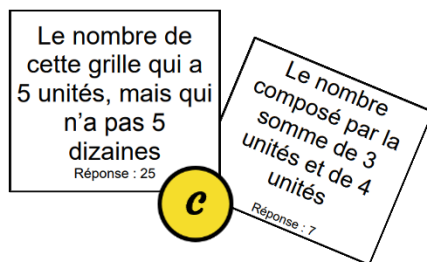
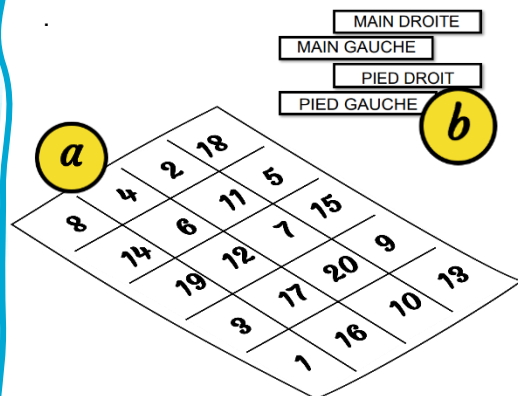
**Point de vigilance** : Restez sensibles au fait que certaines personnes ne sont pas à l'aise de jouer à ce jeu. Voir l'alternative dans la section *Variantes*.

Inspiré du jeu Twister par Hasbro

## MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

Pour chaque équipe :

- a** Cartons numérotés formant la planche de jeu
- b** 4 morceaux de papier avec écrit : main droite, main gauche, pied droit, pied gauche
- c** Énoncés (à créer ou prendre ceux en annexe)
  - ☐ Ruban adhésif



\*Les cartons formant la planche de jeu sont collés au sol avec du ruban adhésif.

**Suggestion** : Faire l'activité sur l'asphalte en traçant la grille de nombre à la craie.

## COMMENT JOUER

### Début de la partie

Choisir une personne dans l'équipe qui sera responsable de piger les nombres. Les autres jouent au jeu. Lorsqu'une partie est terminée, la personne responsable change. Parmi les personnes qui jouent, la plus jeune commence.

### Déroulement de la partie

La personne responsable pige une partie du corps (main droite, main gauche, pied droit ou pied gauche) et un énoncé. La personne nommée doit repérer le nombre décrit par l'énoncé sur les cartons au sol et placer la bonne partie du corps sur celui-ci. Les deux papiers sont remis dans la pige. C'est ensuite le tour de la deuxième personne, et ainsi de suite.

- A) Si la partie du corps nommée est déjà placée au sol, il faut la changer d'endroit.
- B) S'il s'agit d'une nouvelle partie du corps, il faut la placer sur le nombre décrit en laissant les autres parties du corps où elles sont.

### Fin de la partie

Si une personne tombe ou si elle n'arrive pas à placer une partie du corps au sol parce qu'elle ne se rend pas, elle est éliminée. La dernière personne sur la grille gagne la partie.

## VARIANTES

### Pour simplifier l'activité :

- En maternelle et 1<sup>e</sup> année, écrire directement les nombres sur les papiers à piger.

### Pour complexifier l'activité :

- Au lieu de mettre des nombres sur les cartons, mettre des représentations des nombres en cubes unités ou mettre des fractions ou nombres décimaux.
- Piger des opérations et mettre sa partie du corps sur le résultat.

### Pour éviter les contacts :

- Jouer en version bingo. Il faut alors créer différentes cartes avec les nombres placés à des endroits différents. La personne responsable lit les énoncés et on doit repérer les nombres que ces énoncés décrivent sur sa carte. Les jeux Jeu de l'addition, Jeu de l'aire ou Jeu de multiplications sur notre site web sont de bons exemples.