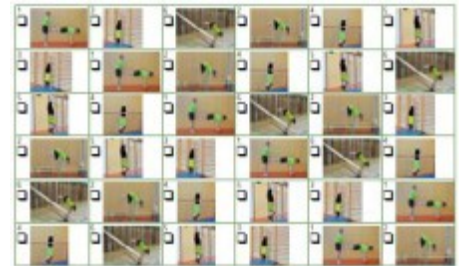


Appui renversé: Loto

Proposer une tâche ludique présente l'avantage de motiver les élèves et de rendre le processus d'apprentissage plus divertissant car moins visible en tant que tel. L'exemple du jeu du loto pour l'appui renversé.

Chaque groupe de trois joueurs reçoit une carte de loto. Trois niveaux de difficulté – facile, moyen, difficile – sont proposés selon les prédispositions du groupe.



Déroulement du jeu

Un élève lance le dé. La case qui correspond au chiffre du dé est tracée et chaque coéquipier effectue la tâche correspondante avec ou sans aide des partenaires. L'appui renversé doit être tenu deux secondes. Les partenaires comptent à haute voix dès que la position est stabilisée. Quel groupe a tracé une ligne entière ou une colonne le plus rapidement possible? Lequel remplit deux lignes ou deux colonnes en premier?

Matériel: Cartes de loto, crayons, dés, matériel pour les postes

[Appui renversé: Loto](#) (pdf)

Source: Irène Schluep, chargée d'enseignement pour le mouvement et le sport à la HEP St-Gall



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Office fédéral du sport OFSPO