

Chemin des durées

C'est la même règle du jeu que le chemin des doubles et moitiés chez Lutin Bazar (je recopie ci-dessous la règle de Lutin Bazar).

Ce jeu est déclinable à l'infini. Il convient très bien à chaque fois qu'il faut apparier des mots ou des grandeurs. (doubles/moitiés, masculin/féminin, durées égales, tables de multiplication...).

Règle du jeu :

Découper et distribuer une ou plusieurs cartes à chaque élève. Celui qui a la carte "début du chemin" commence : il lit la question sur sa carte. L'élève qui a la réponse la donne et lit à son tour la question qui est sur sa carte. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que tout le chemin soit reconstitué.

On peut noter le temps mis par la classe pour effectuer tout le chemin et essayer de battre le record de vitesse à chaque utilisation du jeu.

Début
du chemin

Qui a :
une journée

J'ai

24 heures

Qui a :
un mois

J'ai

30 jours

Qui a :
un an

J'ai

12 mois

Qui a :
une saison

J'ai

3 mois

Qui a :
une matinée de
classe

J'ai

3 heures

Qui a :
une récréation

J'ai

15 minutes

Qui a :
une demi-
heure

J'ai

30 minutes

Qui a :
une minute

J'ai

60 secondes

Fin du chemin