

Ecole de COURMELLES

Conseil de cycle 2

Objet : Organisation du 100ième jour d'école

Le lundi 7 avril 2014, les Cp et les Ce1 fêteront le 100ième jour d'école. A cette occasion, les Gs viendront l'après-midi.

→ Avant la fête, **préparation de 2 affiches** avec « 100 » décoré à l'intérieur, une sous le préau et une sur la fenêtre de la façade de l'école.

→ **Présentation des collections de 100** de la classe de Cp et des élèves de Ce1.

→ **Jeux** :

But : Récolter un maximum de 100.

Les élèves se répartiront en 10 équipes de 7 en mélangeant les élèves de Gs, les Cp et les Ce1. Chaque équipe aura un nom d'animal pour se distinguer des autres. Ce sera un seul carton par équipe avec le nom des élèves inscrits au dos.

- **Sauter** : La première équipe qui arrive à 100 gagne. Les équipes sont en colonnes, à tour de rôle, ils sautent dix fois.

Sauts retenus :

- pieds joints
- cloche pied
- croisé
- grenouille
- cheval
- lapin
- kangourou
- saut au-dessus d'une brique
- saut à la corde
- à l'extérieur, à l'intérieur d'un cerceau
- chien

A chaque passage, les élèves récupèrent 10 points. Quand une équipe pense avoir 100, ils crient « 100 ». On vérifie. Si c'est bon, elle marque 100 points, le jeu s'arrête. Les autres équipes ne marquent rien.

L'équipe gagnante inscrit ses points en fin de partie sur son carton préparé.

- Quilles : 4 jeux de 6 quilles. Sur 3 quilles, est inscrit le nombre 100. Chaque membre d'une équipe a une balle, le but est de faire tomber le maximum de 100. Les équipes comptabilisent leurs points en fin de partie et complètent leur carton.
- Puzzles : puzzles avec différentes décompositions du nombre 100 ou avec écriture en lettres découpées en 20 pièces. La première équipe qui a fini le puzzle a 100 points.
- Bacs à 100 : des objets dans 3 paniers, marqués 1, 10, 100, 1000. Les joueurs partent par 2 ou 3 par équipe. Avant d'arriver au panier, chaque élève effectue un tour de cour en courant, arrive au panier, fouille pour ramener un maximum d'objets à 100 points. Pendant qu'ils fouillent, les autres comptent jusque 100.
- Les mains : faire le contour de ses mains pour obtenir 100 doigts. La première équipe qui dit « 100 » marque 100 points si c'est correct. Les autres perdent.
- La cible : des grands cartons avec un 100 au milieu de la cible. Chacun leur tour, ils lancent un sac de graines. S'ils tombent sur 100, ils marquent, sinon, rien.
- Fabriquer une collection de 100 et réaliser une sculpture avec.

Avant le goûter, chaque équipe comptabilise ses points. L'équipe qui a le plus de points a gagné.

Carte souvenir réalisée avec la photo de la sculpture qui sera donnée ultérieurement à chaque élève.