



Fiche technique issue de Mission Be Pi
Le 24 avril 2005

Mission toupies



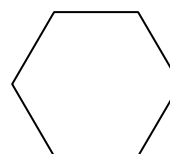
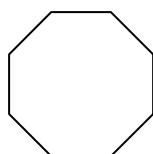
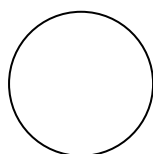
❖ Matériel

- morceau de carton
- 12 rondelles de bouchon
- 1 gobelet en plastique
- 6 allumettes
- ciseaux
- colle Pritt (emballage gris)
- quelques marqueurs de couleur
- crayon ordinaire
- latte

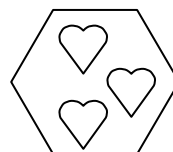
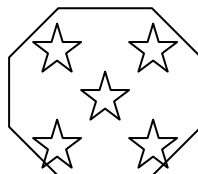
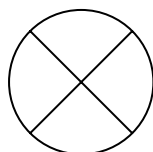
Avec ce matériel, on fabrique 6 toupies

❖ Étapes

- En se servant du gobelet et du crayon, contourner six disques sur le carton. Les découper.
- Garder le disque pour faire la toupie ou également le transformer en hexagone ou octogone.

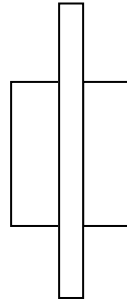


- Repérer le centre en y faisant une croix au crayon
- Décorer la toupie sur la face blanche à l'aide des marqueurs de couleur. Par exemple, la partager en 8 parties (style portion de camembert). Attribuer une couleur pour chaque partie. On peut également y mettre des taches de couleurs ou des points. D'autres idées : des spirales, des lignes brisées, ... Le but ultime est que chaque toupie soit entièrement décorée et colorée.

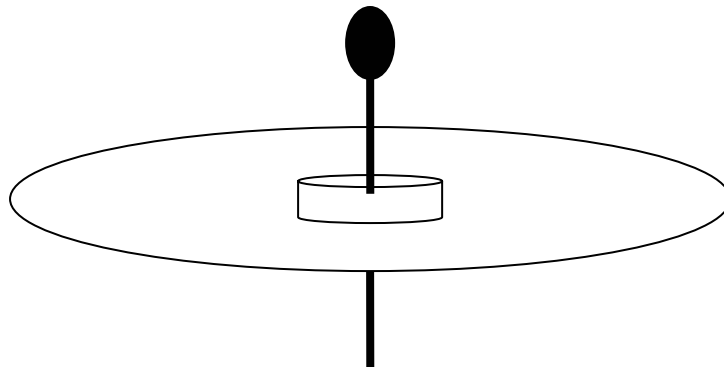


- Avec les ciseaux, transpercer le centre de la toupie ainsi que le centre des rondelles de bouchon.

- Coller une rondelle de bouchon au centre du disque coloré (face du dessus). Idem pour la face du dessous. Vérifier de profil que les toupies sont bien en face l'une de l'autre.



- Faire maintenant passer l'allumette au travers des bouchons et du carton afin d'obtenir la toupie. Le soufre de l'allumette se trouvera au-dessus





Les toupies : règles

❖ Matériel

Les 6 toupies, à répartir suivant le nombre d'équipes ou de personnes (6 maximum).

❖ But du jeu

Le dernier à avoir une toupie en mouvement est le vainqueur.

❖ Règles

Chacun prépare sa toupie. Au signal donné, chacun la fait tourner le plus fort possible.

La dernière en mouvement est la toupie gagnante.

On peut envisager 10 parties en donnant des points afin d'établir un classement. 3 points pour la dernière en mouvement, 2 points pour l'avant-dernière et 1 point pour la dernière.

❖ Variantes

- La course des toupies :

On place les toupies sur une ligne de départ. Au signal, les faire tourner. Le gagnant est la personne dont la toupie est allée le plus loin.

- La bataille de toupies :

Se joue à deux ou tous ensemble.

A partir d'un point de départ différent et au signal donné, chacun fait tourner sa toupie afin qu'elle rencontre et heurte les (ou l') autre(s). Le gagnant est la personne dont la toupie tourne la dernière.

- La cible

Tracer une cible au sol. Chacun se choisit un point de départ et fait démarrer sa toupie. Le gagnant est celui qui atterrit le plus près possible de la cible (ou à l'intérieur de celle-ci).

- Le saut de la toupie

Faire démarrer les toupies sur le bord d'une table afin qu'elle descende sur le sol. Le gagnant sera la personne qui aura la toupie la dernière en mouvement sur le sol.

- La course en longueur

Se servir d'une latte. Le but est de lancer la toupie contre la latte (sur le côté mesureur). Il faut aller le plus loin possible. Vérifier les cm indiqués au départ et à l'arrivée. Le gagnant est celui qui aura parcouru la plus grande distance.

Remarque générale :

Le système de points du jeu de départ peut être appliqué à l'ensemble des variantes.