

# Document pour les professeurs-animateurs

## Pépinières à Initiative Locale Élèves de quatrième Durée : 3 heures



### Déroulé

**Temps 0** : installation.

**Temps 1** : QUIZZ – 20 min.



**Temps 2** : 1 exercice de recherche – 45 min  
4 exercices possibles (ce sont les animateurs qui choisissent l'exercice que feront les élèves de la PIL) :

- histoire de trajet - l'araignée et la mouche
- la boîte de riz
- cercles, rectangles et intersections
- histoire de trajet - maître-nageur



**Temps 3** : 1 jeu - 20 min  
4 jeux possibles ce sont les animateurs qui choisissent l'exercice que feront les élèves de la PIL) :

- le jeu des sandwiches
- tour de magie : les cartes binaires
- Le jeu des deux « PILs »
- le jeu de Nim



Fin du tour



**Temps 4 : goûter - 15 min**



**Temps 5 : 1 exercice de recherche - 45 min**

4 exercices possibles (ce sont les animateurs qui choisissent l'exercice que feront les élèves de la PIL) :

- histoire de trajet - l'araignée et la mouche
- la boîte de riz
- cercles, rectangles et intersections
- histoire de trajet - maître-nageur



**Temps 6 : 1 jeu – 20 min**

4 jeux possibles ce sont les animateurs qui choisissent l'exercice que feront les élèves de la PIL) :

- le jeu des sandwiches
- tour de magie : les cartes binaires
- Le jeu des deux « PILs »
- le jeu de Nim

