

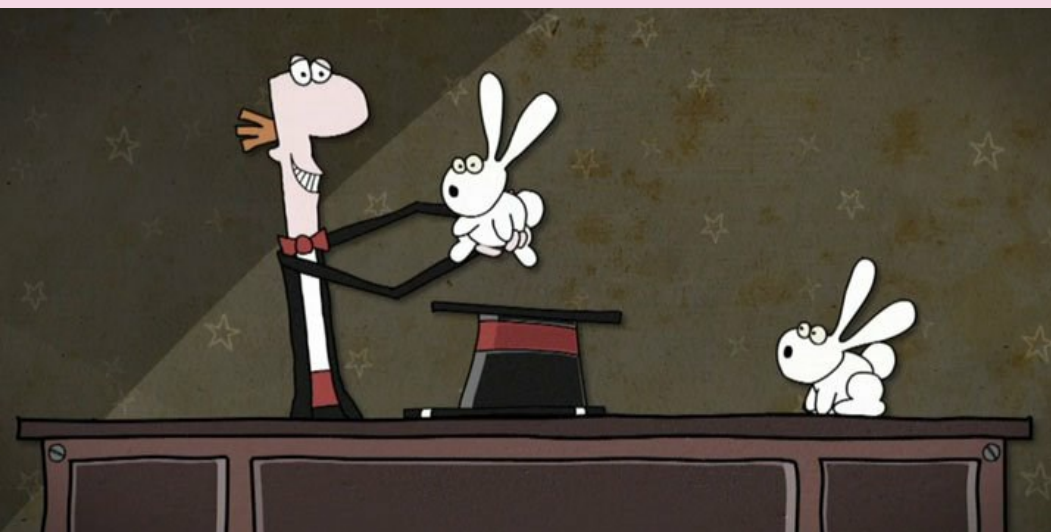
Réaliser un tour de magie

Attendus de fin d'activités (BO 2015 Cycle 2 et 3 et BO 2018 Cycle 2 et 3)

Manipuler avec soin.

Exploiter un document constitué de divers supports (texte, schéma...).

Calculer avec des nombres entiers.



Bunny Magic © Philip Watts

Titre

Bunny Magic

Thème

Animaux, Magicien

Genre et mots-clés

Comique, magicien, magie, chapeau, lapin.

Cycle (pour le film)

1, 2, 3

Durée

01 min 34 s

Réalisation

Philip Watts

Musique

Production

Philip Watts (Australie, 2011)

Activités pédagogiques

Réaliser un tour de magie

Apprendre à réaliser un tour de magie.

Voici deux tours de magie, à tester soi-même avant de les proposer aux élèves.

Le tour du « nombre-mystère » nécessite d'être capable d'additionner mentalement et de façon discrète des nombres pour une somme inférieure ou égale à 100. Il n'est donc pas forcément adapté à tous les élèves.

Le tour de « la carte-mystère » est accessible à tous. Il nécessite un jeu de 52 cartes pour 2 élèves (ou bien d'imprimer pour chacun le jeu partiel fourni dans le fichier).

- En fonction du choix d'un ou des deux tours, imprimer sur papier épais de préférence (genre bristol) le ou les fichiers.

Imprimer le matériel pour le tour du « nombre-mystère »

Imprimer le matériel pour le tour de « la carte-mystère »

Il est possible de présenter chaque tour séparément à une partie des élèves (qui aura ensuite pour tâche de préparer le tour puis de le présenter à l'autre groupe).

Une présentation à des élèves d'une autre classe est également tout à fait possible.

Selon les possibilités des élèves, les laisser suivre les consignes de la fiche expliquant le tour, ou bien les guider pas à pas.



Harry Houdini, le roi des cartes. Affiche, 1895.CC0