Cahier de devoirs de vacances : Cours supérieur

Numéro d'inventaire : 2015.8.5760
Type de document : livre
Éditeur : MAISON D'EDITION DES PRIMAIRES CHAMBERY (Savoie)
Période de création : 2e quart 20e siècle
Date de création : vers 1925
Inscriptions :
• impression : CHAMBERY. - Imprimerie Chambérienne, Rue Victor-Hugo - 37
• titre : Série I CAHIER de Devoirs de Vacances Cours Supérieur
Matériau(x) et technique(s) : papier encre
Description : Cahier de 32 pages relié par 2 agrafes, à couverture en papier fin mauve et pages blanches quadrillées imprimées en noir. - 1ère de couverture imprimée et avec un cadre décoratif, le tout à l'encre bleue, sur papier mauve. - 2ème de couverture : vierge. - 3ème de couverture : vierge. - 4ème de couverture : règles de 2 jeux de plein air, l'esquive-ballon à la course pour les garçons, la balle au tambourin pour les filles. 3 jeux d'intérieur sous forme de problèmes. - Pages imprimées de consignes à l'encre noire, 1 page/jour (sauf les jeudi et dimanche). Le cahier n'a pas été rempli, il est vierge de toute trace manuscrite.
Mesures : hauteur : 22 cm ; largeur : 17,5 cm
Notes : La Maison des primaires devient en 1946 Les Éditions scolaires. Exercices répartis sur 6 semaines, une seule matière travaillée par jour : calcul, grammaire, géographie, rédaction, sciences, histoire, littérature + pages de dessin.
Mots-clés : Accompagnement scolaire familial (devoirs de vacances...)
Lieu(x) de création : Chambéry
Autres descriptions : Langue : Français
Nombre de pages : Non paginé
Commentaire pagination : 32 p.

Série I.
CAHIER
de
Devoirs
de
Vacances
Cours Supérieur
Maison d'Edition des Primaires
CHAMBÉRY (Savoie)

JEUX DE PLEIN AIR

ESQUIVE-BALLON A LA COURSE
(Pour les Garçons)

Les joueurs se divisent en deux équipes égales, l'équipe d'attaque et l'équipe de course. L'équipe de course se tient derrière une ligne de départ et l'équipe d'attaque se tient de chaque côté du passage des coureurs.

La partie se compose de deux mi-temps de 3 minutes (ou plus si l'on veut).

Au signal, l'équipe de course court vers la ligne d'arrivée tracée à 20 ou 25 mètres de la ligne de départ ; les joueurs de l'équipe d'attaque lancent le ballon, essayant d'atteindre aux jambes un des coureurs. Puis le ballon est rapidement saisi par un autre joueur de l'équipe d'attaque placé de l'autre côté qui le lance à son tour. Dès que les coureurs sont arrivés, ils regagnent la ligne de départ et ainsi de suite dans un va-et-vient continuel. Tout coureur touché sort du jeu.

Après la première mi-temps, on compte les joueurs restants et les équipes changent de place. A la fin de la partie l'équipe qui compte le plus grand nombre de coureurs non touchés est gagnante.

Variante. — La partie peut aussi se jouer en 5 ou 10 courses. Au coup de sifflet, les coureurs font une première course jusqu'à la ligne d'arrivée ; au nouveau coup de sifflet, ils se rendent à la ligne de départ et ainsi de suite jusqu'à 5 ou 10 courses, suivant ce qui a été convenu. Puis les équipes changent de place.

LA BALLE AU TAMBOURIN
(Pour les Filles)

Pour ce jeu, chaque joueuse se munira d'un tambourin fait d'une peau ou d'une étoffe solide tendue fortement sur un anneau de bois de 20 cm. environ de diamètre ; la balle sera petite, en caoutchouc et creuse, pour être assez légère ; une suffit pour toutes les joueuses.

Pour se familiariser avec le renvoi de la balle, les joueuses joueront d'abord deux par deux, en se renvoyant mutuellement la balle qu'elles frappent de leur tambourin. Lorsque les joueuses sont devenues habiles, elles se divisent en deux camps de 2 ou 3 joueuses chacun et, se plaçant de chaque côté d'une ligne tracée sur le sol ou formée par une corde tendue à 1 mètre du sol, elles se lanceront la balle d'un camp à l'autre, en évitant de manquer les coups.

Tout coup manqué est compté 1 point par le camp adverse : la partie se joue en 16 ou 20 points. Il est permis de laisser rebondir la balle à terre et de la frapper avec le tambourin quand elle remonte, pour la renvoyer au camp adverse. La balle au tambourin ainsi jouée est presque un jeu de tennis et prépare admirablement à ce jeu.

JEUX D'INTÉRIEUR

PROBLÈMES AMUSANTS
Problème des Pandectes

Deux bergers possèdent, le premier, 3 fromages et le second 5 fromages. Au moment de les manger, un chasseur survient qui leur demande à partager leur repas en payant sa quote-part. Au moment de régler, le prix du repas étant partagé en trois parties égales, le chasseur donne 8 francs. Comment ces 8 francs doivent-ils être répartis entre les deux bergers ?

Problème de la chèvre, du loup et du chou

Un batelier doit transporter d'une rive à l'autre d'un fleuve un loup, une chèvre et un chou. Mais sa barque est faite de telle façon qu'il ne peut transporter que l'un des trois à la fois. Comment s'y prendra-t-il pour les passer sur l'autre rive sans que le loup mange la chèvre et sans que la chèvre mange le chou ?

Problème des cruches de lait

Pierrot, dit une fermière à son fils, va à la laiterie et rapporte-moi 4 litres de lait exactement et en une seule fois. Mais comme je n'ai pas de mesure d'un litre, prends ces deux cruches dont l'une peut contenir 5 litres et l'autre 3, et en puisant dans la grande jarre, arrange-toi pour me rapporter 4 litres. Comment Pierrot s'y prendra-t-il pour mesurer les 4 litres ?

CHAMBERY. — Imprimerie Chambérienne, Rue Victor-Hugo — 37

LUNDI : CALCUL

I. — Trouver les 2 nombres dont la somme est 2.875 et la différence 325.

II. — Calculer la longueur d'une circonférence dont le rayon est 12 m. 50, ($\pi = 3{,}1416$).

Quelle est la surface du cercle de même rayon ?

Quelle longueur aurait la hauteur du triangle équilatéral inscrit dans ce cercle ?

S. 1 — I