

## Semaine des maths -14 au 20 mars 2016 - Mathématiques et sport Cycle 1

Le travail présenté ci-dessous prend appui sur la mallette maternelle de l'Ifé.

<http://www.arpeme.fr/m2ep>

Vous pouvez télécharger le logiciel Xmind, puis les jeux contenus dans la mallette.

En ce qui concerne les défis suivants, nous avons utilisé le jeu : « les trois camps ».

Vous pourrez trouver en pièces jointes les documents liés aux situations proposées, si vous ne pouvez pas télécharger le contenu de la mallette.

### Petite section

#### Jour 1

Jeu en amont simple, type déménageurs. (*annexe 1 : Des situations à proposer en amont*).

Jouer en classe entière.

**Défi 1** : transporter toutes les pièces en respectant les règles.

#### Jour 2

Même jeu.

Jouer en équipe.

**Défi 2** : rapporter le plus d'objets pour son équipe, en un temps donné.

#### Jour 3

Parcours comportant des obstacles : passer sur, passer sous, ...

Garder traces des résultats obtenus en collant autant de gommettes que d'objets rapportés sur la fiche résultats. (*annexe 2*).

**Défi 3** : rapporter le plus d'objets pour son équipe, en un temps donné.

#### Jour 4

Parcours comportant des obstacles : passer sur, passer sous, ...

Garder traces des résultats obtenus en collant autant de gommettes que d'objets rapportés sur la fiche résultats. (*annexe 2*)

**Défi 4** : rapporter autant d'objets que la veille mais dans un temps plus court.

#### Jour 5

Parcours comportant des obstacles : passer sur, passer sous, ...

Utiliser des objets volumineux type cartons, grands cerceaux (objets nécessitant la coopération des élèves pour le transport).

**Défi 5** : rapporter le plus d'objets en un temps donné.

## Moyenne section

### Jour 1

Jeu en amont simple, type déménageurs. (*annexe 1 : des situations à proposer en amont*).  
Jouer en classe entière dans un premier temps puis en sous-groupes.

**Défi 1** : transporter toutes les pièces en respectant les règles.

### Jour 2

Jouer en équipe.

Rapporter le plus d'objets dans un temps donné.

**Défi 2** : comment garder trace des résultats obtenus ?

### Jour 3

Jouer en équipe : coopération, sans déplacement des élèves.

**Défi 3** : transporter le plus d'objets de la zone de départ à la zone d'arrivée, sans déplacement des élèves après le signal de départ.

### Jour 4

Jouer avec 2 équipes.

Traverser une zone occupée par des gêneurs.

**Défi 4** : transporter le plus d'objets possible en évitant les gêneurs.

*Règle 1* : si un gêneur touche un passeur, le passeur retourne au point de départ avec son objet.

### Jour 5

Jouer avec 2 équipes.

Traverser une zone occupée par des gêneurs.

**Défi 5** : transporter le plus d'objets possible en évitant les gêneurs.

*Règle 2* : si un gêneur touche un passeur, le passeur retourne au point de départ, le gêneur garde l'objet.

## Grande section

### Jour 1

Jeu en amont simple, type déménageurs. (*annexe 1 : des situations à proposer en amont*).

Jouer en équipe, dans un premier temps avec des objets volumineux (stratégie de coopération) et dans un second temps avec des objets plus petits et un gêneur (stratégie attaque/défense).

**Défi 1** : transporter toutes les pièces en respectant les règles.

### Jour 2

Groupe classe.

Les trois camps, étape 1 : la maquette du grand jeu (*annexe 3*), en classe.

Jouer dehors, étape 2 : le grand jeu (*annexe 4*).

**Défi 2** : avoir le plus de briques dans sa maison.

### Jour 3

Etape 2 : le grand jeu en extérieur.

**Défi 3** : comment garder trace des résultats obtenus ?

### Jour 4

Observer les situations 1a, 1b, 1c (*annexes 5*).

**Défi 4** : trouver quelle situation de départ est correcte.

(Les élèves doivent vérifier que les situations de départ sont identiques).

### Jour 5

Observer les situations 2a, 2b, 2c (*annexes 6*).

**Défi 5** : trouver dans les situations proposées qui a gagné.