



Trace ta marelle ! Cycle 1



DOMAINE MATHEMATIQUE : Formes et grandeurs – assemblage

COMPETENCE MATHEMATIQUE : Reproduire un assemblage à partir d'un modèle

DOMAINE EPS : Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets

ACTIVITE PHYSIQUE : Sauter

MATERIEL :

Silhouette de la marelle (annexe 1)

Différentes formes à assembler (annexe 2) :

- Niveau 1 : des rectangles
- Niveau 2 : des triangles rectangles
- Niveau 3 : des triangles isocèles

DEFI MATHEMATIQUE :

Réalise une marelle en assemblant des formes géométriques.

Dans la classe :

- Reconstituer le puzzle de la marelle.

Dans la cour ou dans la salle de jeux :

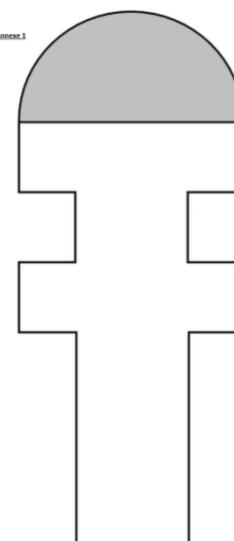
- Jouer à la marelle (marelle tracée par le PE).

- Course de relais pour récupérer des pièces de la marelle.

VARIABLES :

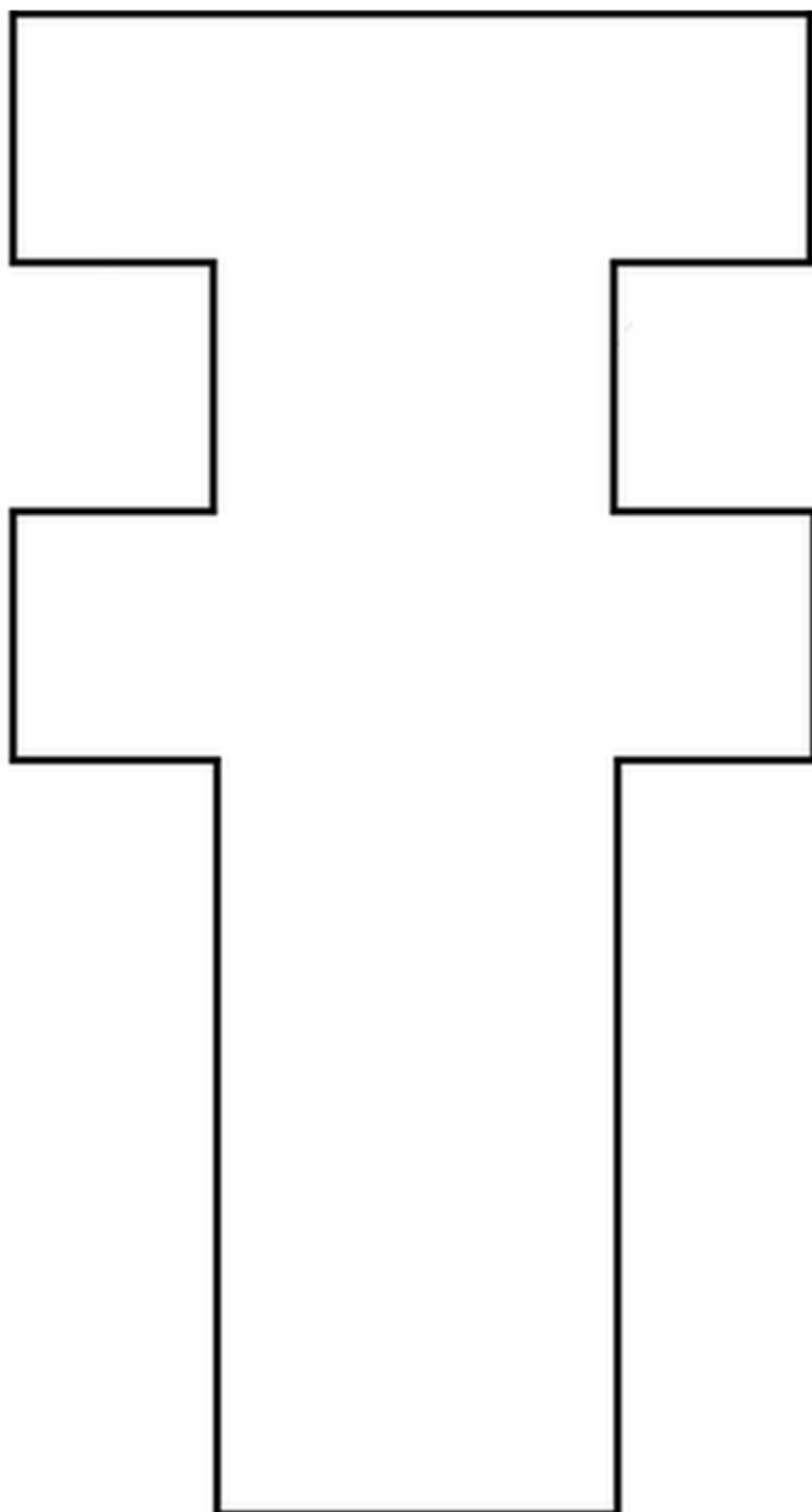
- Marelle à reproduire : sur le modèle, à côté du modèle, loin du modèle
- Marelle à reproduire avec le même type de pièce, ou un mélange de pièces différentes.

La marelle - Annexe 1

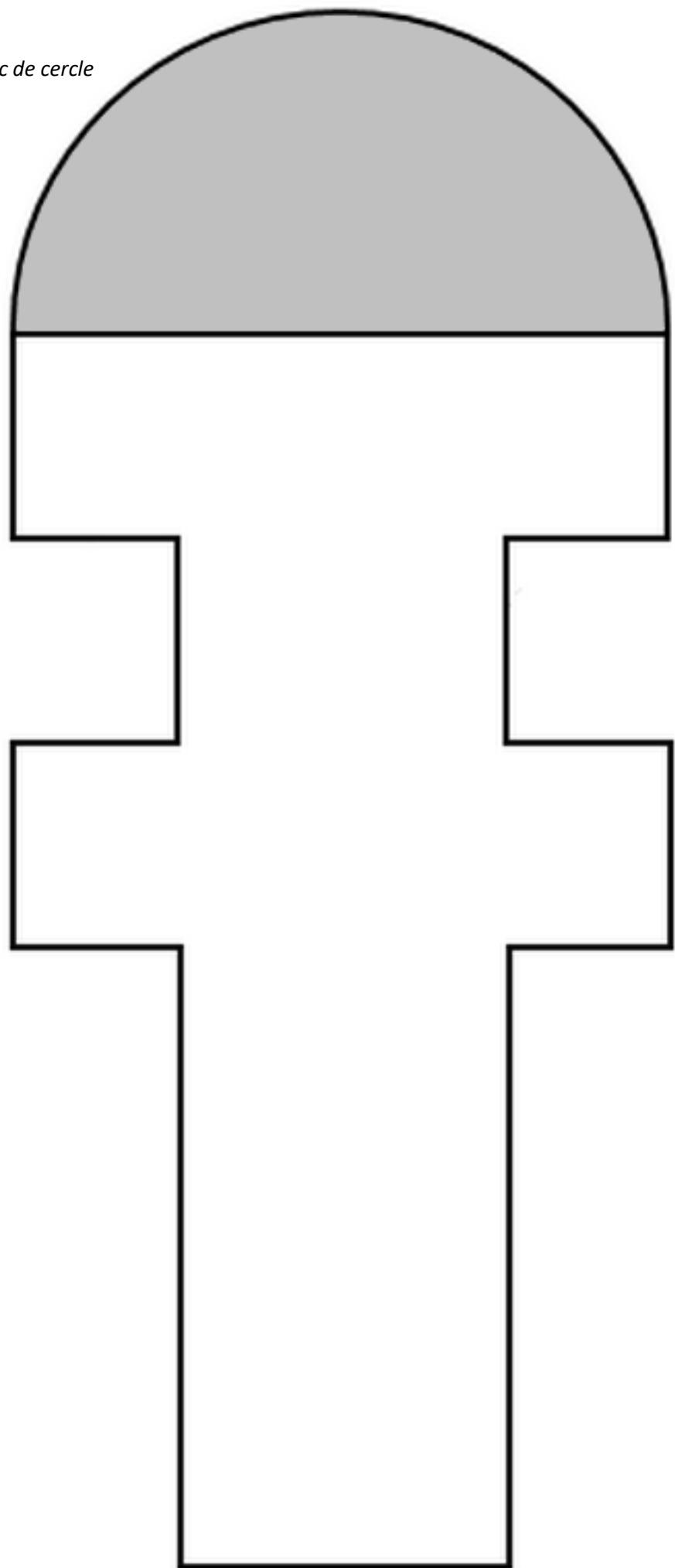


La marelle - Annexe 1

Niveau 1 : sans arc de cercle



Niveau 2 : avec arc de cercle



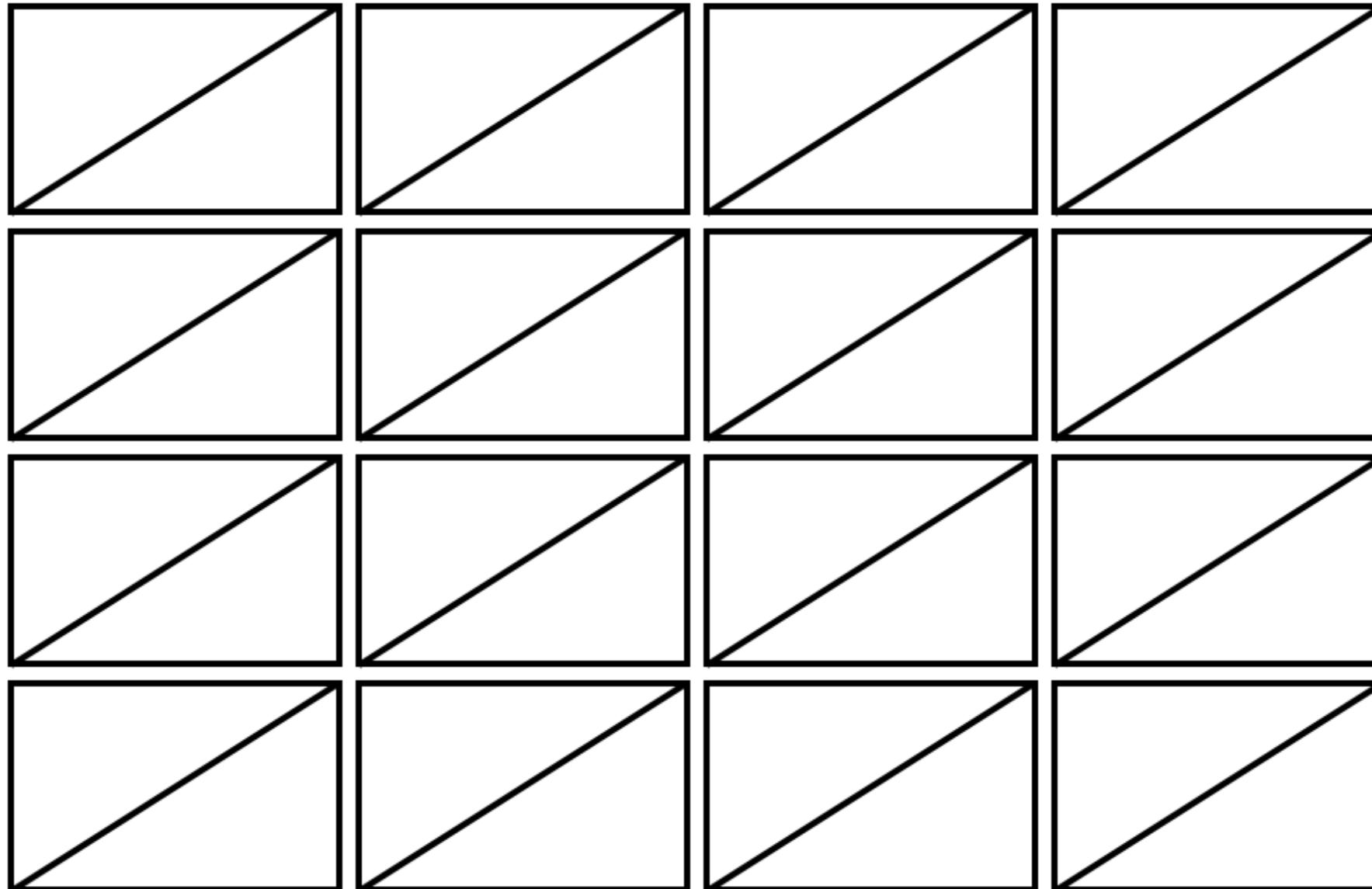
ANNEXE 2

La marelle Cycle 1

Niveau 1 -Matériel pour 2 marelles



Niveau 2 : matériel pour 2 marelles



Niveau 3 : matériel pour 2 marelles

