



## Trace ta marelle ! Cycle 3



**DOMAINE MATHEMATIQUE :** Espace et géométrie.

**COMPETENCES MATHEMATIQUES :** Reconnaître et utiliser des notions d'alignement, angles droit, d'égalité de longueur, de milieu, de symétrie.

**DOMAINE EPS :** Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée.

**ACTIVITE PHYSIQUE :** Sauter

### MATERIEL :

- Dessin d'une marelle (annexe 1)
- Objets divers pour tracer des lignes droites (pas d'instruments conventionnels)
- Gabarit d'angle droit/coin (pas de formes géométriques)
- Ficelle
- Feuille A4 blanche

### DEFI MATHEMATIQUE :

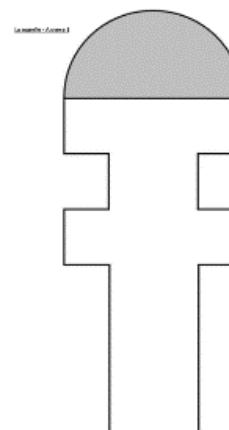
*Dans la cour, reproduire une marelle à partir d'un modèle, sans matériel conventionnel, à l'échelle x5*

*Dans la cour :*

- Jouer à la marelle.
- Course de relais pour récupérer des pièces de la marelle (possibilité de questions sur les tables d'additions/multiplication pour récupérer les pièces).

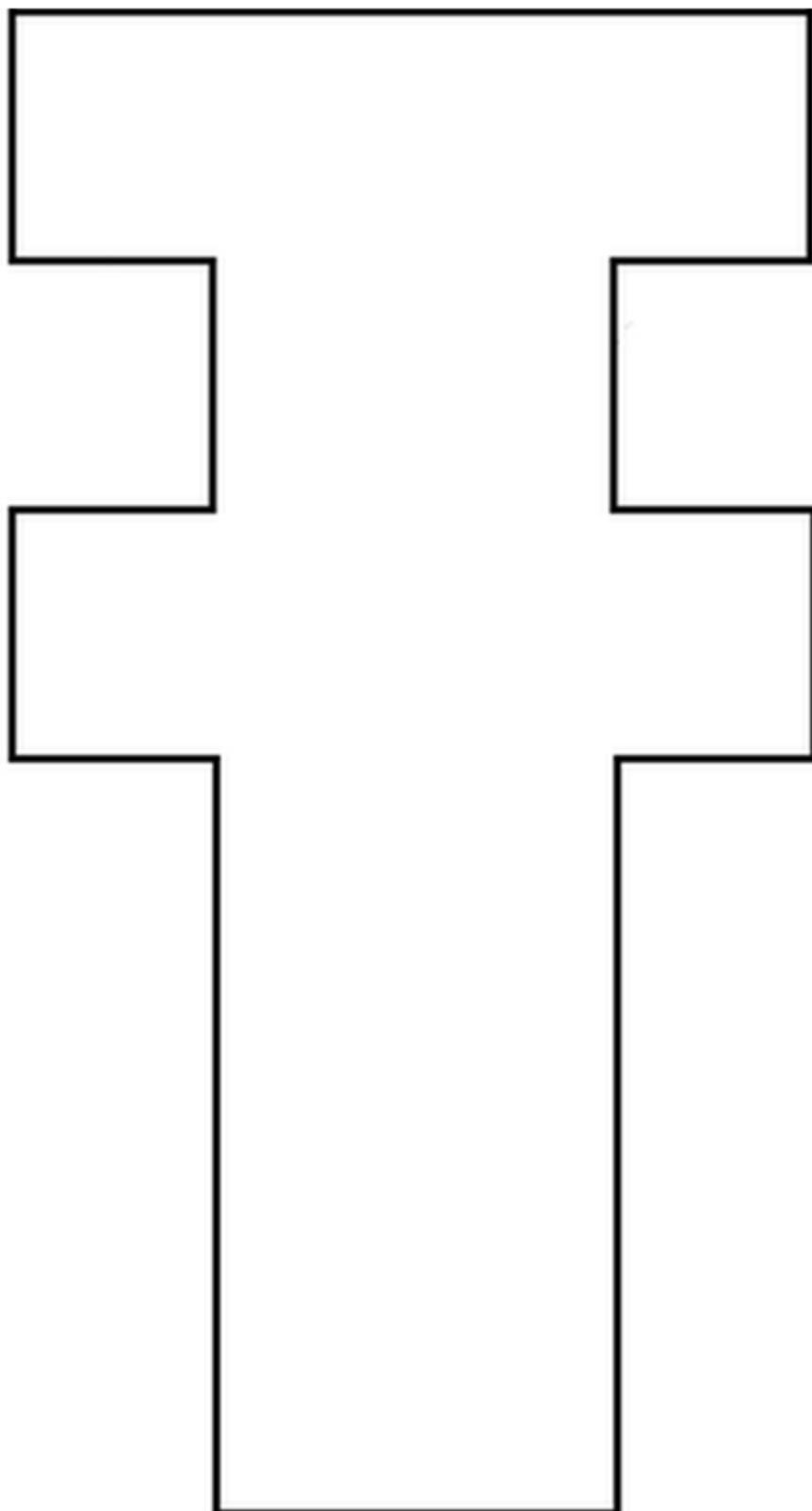
### VARIABLES :

- Travail préliminaire en classe, ou pas
- Changement d'échelle



**La marelle - Annexe 1**

*Niveau 1 : sans arc de cercle*



*Niveau 2 : avec arc de cercle*

