



Maths et Hand - CYCLE 2



OBJECTIF(S) MATHEMATIQUES :

- MEMORISER DES FAITS NUMERIQUES (les décompositions additives)

COMPETENCES DISCIPLINAIRES :

- CONNAITRE LES DECOMPOSITIONS ADDITIVES des nombres entiers inférieurs à 10.

OBJECTIFS MOTEURS :

- Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.
- Coordonner des actions motrices simples.
- S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres.

LA DEMARCHE :

- En amont : construction des écrits de références « les maisons des nombres » de 3 à 9.
- Utilisation des écrits collectifs de référence comme repères visuels lors des séances d'EPS
- Objectif mathématique : Fréquenter régulièrement et hors la salle de classe des décompositions additives pour les automatiser et rendre cette connaissance disponible.

Objectif pluridisciplinaire : Les connaissances mathématiques des élèves ne doivent pas entraver le développement des capacités motrices de ceux-ci : les connaissances mathématiques ne doivent pas être un préalable à l'action motrice car elles deviendraient limitantes.

MODALITES D'ORGANISATION

Séance 1 : Mise en place de l'environnement mathématique en salle de sport.

Les buts sont désignés par une maison des nombres et sont appelés « but de la maison des X » pendant toute la séance.

Séance 2 : Utilisation des affichages de référence dans les consignes par l'enseignant et dans la reformulation de consignes par les élèves.

Exemple de consigne : « Vous devez tirer dans le but de la maison des X »

Séances 3 et 4 : Utilisation des affichages de référence pour comptabiliser les points marqués lors d'une opposition collective.

MATERIEL

- Matériel d'EPS : buts et ballons de handball, plots, chasubles.
- Matériel mathématique : Affiche A4 indiquant les maisons de nombre et affiche A5 indiquant chaque décomposition additive.

POUR ALLER PLUS LOIN :

- Faire évoluer les constituants des maisons des nombres.
- Utiliser les mêmes référents lors de la mise en mémoire du vécu sportif
- Photo du dessin
- Une fois les connaissances mathématiques automatisées pour l'ensemble des élèves, les utiliser pour calculer les points, calculer les scores de plusieurs manches, calculer le total des performances individuelles d'une équipe