



# SEMAINE DES MATHS :

## L'important c'est de participer!

Rencontre

Maternelle-CP

### Objectifs

**Proposer** une image actuelle, vivante et attractive des mathématiques.

**Insister** sur l'importance des mathématiques dans la formation des citoyens et dans leur vie quotidienne (nombres, formes, mesures, sciences du numérique).

**Présenter** la diversité des métiers dans lesquels les mathématiques jouent un rôle important ou essentiel ainsi que la richesse des liens existant entre les mathématiques et les autres disciplines (physique, chimie, sciences de la vie, environnement, informatique, sciences économiques et sociales, géographie, etc.).

**Développer** chez les élèves le goût de l'effort, la persévérance, la volonté de progresser, le respect des autres, de soi et des règles : autant de valeurs communes au sport et aux mathématiques.

**Montrer** que la pratique des mathématiques peut être source d'émotions de nature esthétique (élégance d'une théorie, d'une formule, d'un raisonnement) afin de dévoiler le lien entre mathématiques, plaisir et créativité.

Accueil des CP, organisation des équipes mixtes (Faire équipes et prévoir colliers par groupe)

## Lancement de la journée des maths:

**BUT:** Découvrir un maximum de sports présents au JO

Les équipes choisissent une épreuve sur leur feuille de route (plan de l'école avec repères : village olympique, salle de danse, stade )

Les ateliers épreuves sont tenus par des parents ou ATSEM (prévoir une feuille règle du jeu ou consigne par atelier).

Après chaque épreuve, les joueurs gagnent une carte mots sport.

Les CP déchiffrent le mot, les GS et MS mémorisent le picto.

Sur le tableau récapitulatif, retrouver la photo correspondante au picto et un enseignant définit le sport en question.

Après chaque épreuve, l'équipe valide (à l'aide d'un tampon) sa feuille de route (plan de l'école).





# SEMAINE DES MATHS :

## L'important c'est de participer!

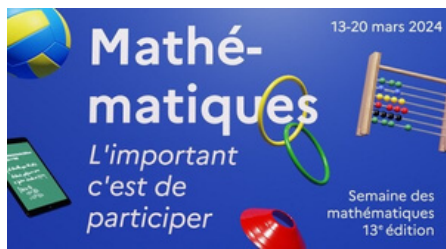
J1	Dans la cour	<p><u>Le marathon:</u></p> <p>Faire le plus de tours possible dans un temps imparti.</p> <p>Par deux : un court et l'autre comptabilise.</p> <p>A la fin: Comptabiliser les tours de chaque participant. Puis additionner les tours pour l'équipe.</p> <p>Classer son équipe par rapport aux autres dans le tableau.</p> <p><i>Être capable de : dénombrer, d'ajouter des objets un à un pour obtenir des quantités données, de comparer des quantités</i></p>	<p><i>Prévoir un tableau :</i></p> <p><i>Des étiquettes magnétiques avec noms d'équipes et nombres de tours à écrire.</i></p> <p><i>Crayons papiers</i></p> <p><i>Chrono ou sablier</i></p> <p><i>Prévoir le parcours</i></p>
J2	Sous le préau	<p><u>Le lancer sur cible:</u></p> <p>Chaque participant lance 3 balles puis additionne ses points.</p> <p><i>Être capable de : d'ajouter des objets un à un pour obtenir des quantités données.</i></p>	<p><i>Prévoir feutrine chiffres et balles à scratch</i></p> <p><i>Crayons papiers</i></p>
J3	Sous le préau	<p><u>Le lancer de poids</u></p> <p>Le joueur lance dans la zone prévue à cet effet puis mesure à l'aide de bandes (mesures pré définies).</p> <p>N1: dire combien de bandes de telle couleur</p> <p>N2: dire combien de m et cm</p> <p><i>Être capable de : comparer des grandeurs</i></p>	<p><i>Bandes de 1 M, 50 cm et 10 cm de différentes couleurs.</i></p>
J4	Toilettes	<p><u>Piscine</u></p> <p><u>Remplir la piscine :</u></p> <p>Combien faut-il verser de gobelets d'eau dans la piscine pour la remplir ?</p> <p>Les élèves remplissent leur gobelet d'eau puis le verse dans la piscine. Il comptabilise en le notant sur la feuille.</p> <p><i>Être capable de : résoudre des problèmes portant sur des quantités.</i></p>	<p><i>Une piscine, des gobelets, de l'eau, des feuilles, des feutres.</i></p>



# SEMAINE DES MATHS :

## L'important c'est de participer!

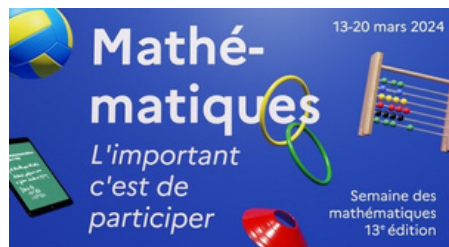
J5	Hall	<p><u>Cyclisme</u></p> <p>« Avec 25 roues, combien de vélos et de tricycles peut-on fabriquer ? Toutes les roues doivent être utilisées. Vous devez trouver un maximum de solutions possibles avec les 25 roues. Sur une feuille, vous collez les vélos et les tricycles pour faire une solution. A chaque solution, vous prenez une feuille différente. »</p> <p>A adapter aux CP</p> <p><i>Être capable de : résoudre des problèmes de partage</i></p>	<p><i>Des vélos</i></p> <p><i>Des étiquettes</i></p> <p><i>Des fiches</i></p>
J6	Hall	<p>Le circuit : construire le circuit le plus long avec les tantrix.</p> <p><i>Être capable de : résoudre un problème spatial</i></p>	<p><i>tantrix</i></p>
J7	Classe 3	<p>Gymnastique:</p> <p>« chaque participant réalise le tamgram »</p> <p>N1: modèle taille réelle avec contour des formes</p> <p>N2: modèle plus petit avec contour des formes</p> <p>N3: modèle taille réelle sans le contour des formes</p> <p>N4: modèle plus petit sans contour des formes</p> <p><i>Être capable de : reproduire un assemblage de formes à partir d'un modèle.</i></p>	<p><i>Pièces de tamgram</i></p> <p><i>Modèles tailles réelles avec et sans contours</i></p> <p><i>Modèles plus petit avec et sans contours</i></p>
J8	Classe 4	<p><u>Jeu du ravitaillement</u> :</p> <p>donner à chaque athlète son ravitaillement composé d'un fruit, une boisson et un biscuit. En équipe résoudre l'énigme pour que chaque athlète ait ce qu'il veut. Peut-être fruits pour MS, boissons pour GS et biscuit pour CP.</p> <p><i>Être capable de : résoudre des problèmes portant sur des informations logiques.</i></p>	<p><i>Fiches énigmes</i></p> <p><i>Fruits</i></p> <p><i>Boissons</i></p> <p><i>biscuits</i></p>



# SEMAINE DES MATHS :

## L'important c'est de participer!

J9	Salle des cou- leurs	<p><u>Le Vestiaire:</u> tableau double entrée avec des maillots Ranger les affaires (maillots et shorts) de chaque athlète dans son tiroir.</p> <p>N1: shorts: critères: couleur/couleur N2: maillots: critères: couleur/ forme N3: paires de chaussettes: critères: nombre de paires (1,2,3,4) et taille (hautes, basses, très hautes)</p> <p><i>Être capable de : organiser et gérer les données</i></p>	<p><i>Images avec vêtements, Critères pour le tableau</i></p>
J10	Classe 4	<p><u>Défi Range tes affaires</u></p> <p>Des sportifs doivent préparer leur sac pour prendre le bus pour se rendre dans une salle de sport mais il faut emmener tout le matériel dans des sacs. Le bus n'est pas très grand et les sacs doivent prendre le moins de place possible. Pour motiver les joueurs, les entraîneurs leur proposent de gagner des médailles. Mais si les affaires dépassent, ils passent leur tour (ou perdent des médailles). Il va donc falloir prendre des risques mesurés ! Les cartes « affaires » sont étalées sur la table. Les cartes « sacs » sont placées autour des affaires. Chacun son tour, un joueur choisit un sac qui devra recouvrir totalement les affaires ( sur une même carte). S'il a bien choisi, il gagne le nombre de médailles inscrit sur la carte « sac ».</p> <p>S'il s'est trompé, il ne gagne rien et sa carte « affaires » reste disponible pour le joueur suivant ( variante : il perd des médailles).</p> <p><i>Être capable de : classer et ranger selon une grandeur</i></p>	<p><i>24 cartes « affaires » (planches à découper) - Annexes 1 et 1bis - des cartes « sacs » avec la valeur « médaille » ( plus le sac est petit plus grand est le nombre de médailles) - Annexe 2 - des médailles - Annexe 3 (à découper) ou des jetons symbolisant les médailles - Une carte pour cocher les médailles gagnées ( variable : le premier qui gagne 12 médailles/ celui qui a gagné le plus de médailles quand toutes les affaires sont rangées)</i></p>



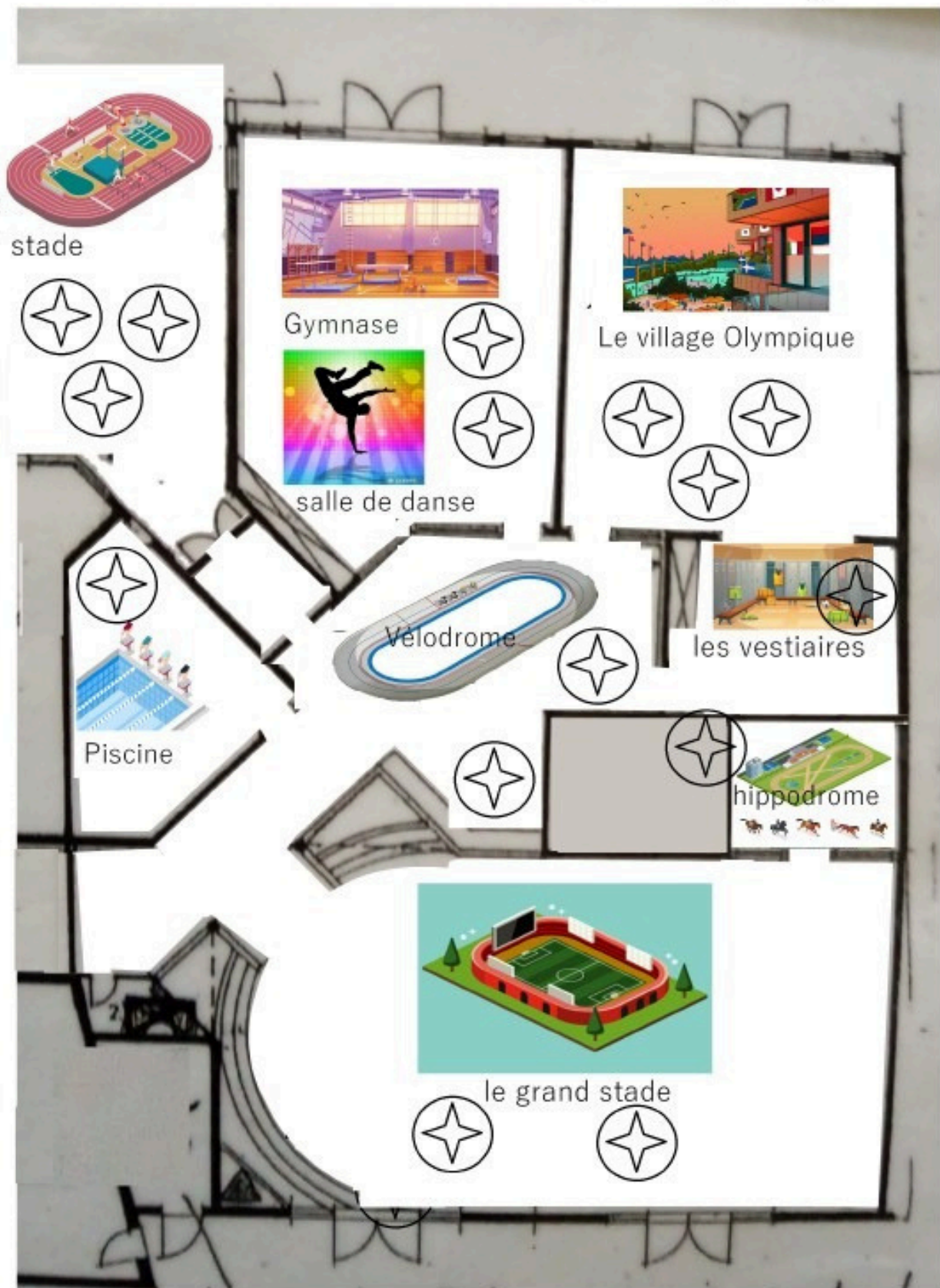
# SEMAINE DES MATHS :

## L'important c'est de participer!

J11	Salle 3	<p>Twister: Breakdance</p> <p>Le meneur tire au sort une carte forme, une carte couleur et une carte main ou pied.</p> <p>Les élèves se placent correctement sur le tapis.</p> <p>VOC: Disque, triangle, carré rouge bleu vert jaune, main, pied, droit gauche.</p>	<p><i>Tapis formes et couleurs</i></p> <p><i>Cartes formes</i></p>
J12	Salle de motricité	<p>Balles Brulantes: Deux équipes ayant un nombre de balles équivalent s'affrontent en lançant celles-ci dans le camp adverse.</p> <p>Après le temps imparti, chaque équipe dénombre puis compare la quantité restante de balles.</p> <p>Les CP calculent le nombre de balles gagnées ou perdues.</p> <p><i>Être capable de : comparer des quantités, résoudre un problème d'ajout, de retrait.</i></p>	<p><i>2 Caisses avec balles 15</i></p> <p><i>Chacune.</i></p> <p><i>Papier crayon</i></p>
J 13	Classe 4	<p>Algorithme logo de sport</p> <p>Analyser l'algorithme et le poursuivre à l'aide des étiquettes logo</p> <p><i>Être capable de : développer sa pensée logique, décoder et poursuivre un rythme</i></p>	<p><i>Fabriquer une piste</i></p> <p><i>Des pions avec logo de sports</i></p>

J14	Classe 3	<p>Course de chevaux</p> <p>Les élèvent déplacent leur pion sur un parcours en suivant l'indication des dés.( quantité et couleur)</p> <p>MS lance les dés constellations compte les points</p> <p>GS lance les dès constellations ajoute les deux</p> <p>CP lance les dès chiffre ajoute les deux</p> <p>Selon la couleur, avancer ou reculer d'autant</p> <p><i>Être capable de : lire les constellations et les chiffres. De se déplacer sur une piste. D'effectuer des ajouts.</i></p>	<p><i>Piste</i></p> <p><i>Chevaux</i></p> <p><i>Dés</i></p>
J15	Salle de motricité	<p>La course aux nombres: reconstituer le plus vite possible la comptine numérique écrite.</p> <p><i>Être capable de : dire la suite des nombres, de la lire.</i></p>	<p><i>Chronomètre ou sablier</i></p> <p><i>Nombres</i></p>

# Plan du site olympique



Ecole maternelle Paul Bert de Trith Saint Léger  
Madame Hue, Monsieur Boutu