

Rallye math TPS/PS/MS

Classe de Mme Meriau et de Mr Deglave

12 TPS 26 PS 10 MS : 49 élèves

Dans le cadre de la semaine des maths « Hors les murs », nous avons décidé de réaliser un rallye math le vendredi 28 mars dans la matinée. Hors les murs de la classe. (Salle de jeux, cour de récréation, classes des grands et des moyens partis à l'extérieur, les couloirs,...) 9 ateliers avec des défis évolutifs par rapport au niveau.

Le thème de l'année étant « Plouf Paul Bert se jette à l'eau » les enfants participeront à plusieurs ateliers «épreuves » afin de remplir leur coffre. Auparavant les élèves auront fabriqué un coffre en carton et décoré pour y mettre les pièces ou diamants récupérés dans les ateliers. Ils pourront aussi y mettre les pièces en chocolat.

3 niveaux vert : TPS bleu : PS et rouge : MS (sur les cartes données)

Les groupes sont formés par les enseignants.

8 mamans, 2 mamies et 1 papa nous ont accompagnés toute la matinée. Les 2 Atsems et les 2 enseignants se répartissaient pour tenir le coffre du grand pirate, pour aider les parents, pour préparer le goûter des moussaillons. (Barquette avec 1 voile).

Nom de l'atelier	Objectifs/consignes	matériels
1. Chantier Naval (E) Les galions	Topologie/repérage dans l'espace A partir de photo à taille réelle et réduite, schématisée, il faudra refaire les bateaux.	Kapla de toutes les couleurs Les photos modèles 3 niveaux
2. L'île de Zéphir	Topologie/repérage dans l'espace Refaire la scène du bateau et des personnages en suivant une photo.	Bateau de pirate Playmobiles. Quelques Playmobiles et objets. Sur le radeau TPS Sur la petite barque PS et sur le grand bateau PS et/ou MS. Bateau aimanté sur un tableau pour reproduire avec des aimants une scène de bateau de pirate.
3. Casse-tête en mer	Structuration de l'espace Refaire le puzzle du bateau. Repérage d'indices	Puzzle bois bateau Puzzle papiers (carrés) 2/4/6 /.....24 pièces
4. L'attaque des crocodiles.	Suivre un parcours Reconnaissance des formes et des couleurs. Eviter les crocodiles à l'aide d'un parcours.	Matériel de sport, crocodiles, formes/couleurs caoutchouc. Fiche parcours Pierres de couleurs et de formes différentes
5. Coquilles coulées	Equilibre, jeux à 2 équipes. Chaque équipe pose dans le bateau son butin. L'un après l'autre. Le but faire couler le bateau de l'autre équipe.	2 assiettes ou petits bateaux Des pierres précieuses de différentes tailles.

6. La pêche aux coquillages	Lecture de chiffre/de constellation/ de doigts... Retrouver au fond de l'eau ce que l'on demande sur la carte ou sur le/ les dés.	Le bac à sable coquillage rempli d'eau Les coquillages naturels et les coquillages colorés. 1 dé couleur, 1 dé 3 constellations, 3 doigts. 1 dé de 1 à 6.
7. Partage du butin	Partage équitable des pièces en chocolat Les amis Pirates (Ti Pirate, Zéphir et Petit Loup) se partage le butin. A vous de les aider.	Zephir, Ti pirate, p'tit loup Pirate coller sur 3 pots de confitures 1 boîte avec 3 pièces TPS 1 boîte avec 9 pièces PS et une boîte avec 6 pièces MS Prévoir une feuille blanche pour dessiner les pots et les pièces pour les PS MS... selon le niveau
8. Carte au trésor des formes et des couleurs	Retrouver dans la cour l'élément de la photo. Et associer la gommette de la même forme.	Photo des différents éléments de la cour. Gommettes formes étoile, rondes, carrés, rectangles, triangles.
9. Princesses Pirates	Distribution. Donner à chaque princesse pirate ses accessoires de beauté. Attention il y aura plus d'objets que prévus	6 foulards, 9 colliers, 5 paires de boucles d'oreilles, 8 pinces. 5 têtes de princesse en carton.

Mise en place du rallye.

Tous dans la salle de jeu. Mr Deglave a trouvé une bouteille à la mer et lit le parchemin qu'il y a dedans.

« Toi qui a trouvé cette bouteille à la mer, il faut que tu te fasses aider pour réaliser des ateliers.

Après ce passage dans les ateliers ton trésor va s'agrandir et augmenter. Tu pourras repartir avec ton trésor.

Alors à l'abordage Moussaillon, tous à nos ateliers... ». Chant 3 perroquets. Et Eh oh Moussaillon.

Musique de fond : Pirate des caraïbes.

A la fin chaque enfant reprend son trésor qu'il aura rempli durant le jeu.