



SEMAINE DES MATHS :

Hors les murs

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.



SEMAINE DES MATHS :

Hors les murs

Lancement de la journée et objectif final:

Faire une maquette ou un plan du quartier.

A chaque épreuve réussie, on remporte un bâtiment du quartier.

Organisation:

	Classe de Mme Hue	Classe de Mr Boutu
Matin	Lancement du jeu à 8H40	
9H05	Le parc (observation) La maison de retraite « les Godenettes » (Boissons)	La Piscine
	La Piscine	Le parc La maison de retraite « les Godenettes » (Boissons)
Après midi 13h45	Le parking (observation) La mairie	La médiathèque
	La médiathèque	Le parking (observation) La mairie
16h00	Retour à l'école puis compléter la carte avec les bâtiments. Distributions des diplômes.	


A préparer:

- 2 plans avec les routes
- 2X des pavés avec photos : mairie, école, médiathèque, maison de retraite, parc de jeux, piscine, salle de sport, église
- Équipes et feuilles de route



SEMAINE DES MATHS :

Hors les murs

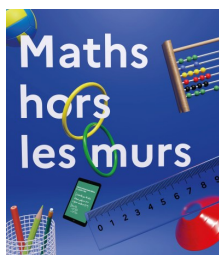
<p>J1</p>	<p>Sur le chemin</p>	<p><u>La chasse au formes géométrique :</u> Prendre en photo les formes. De retour en classe, trier les photos selon les formes.</p>  <p><i>Être capable de : Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme. Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).</i></p>	<p><i>Prévoir :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> * Des formes en grands formats * Les photos * le parcours
<p>J2</p>	<p>Sur le chemin</p>	<p><u>Combien de marches ?</u> Prendre en photo les marches près de l'église et du parking. Retour en classe : combien y a-t-il de marches en tout (compter sur chaque photo et « additionner ».) 4 ET 10 ET 5 ET 5 <i>Être capable de : Utiliser le nombre pour résoudre des problèmes d'ajout</i></p>	<p><i>Prévoir</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - les photos - Des papiers - Des crayons



SEMAINE DES MATHS :

Hors les murs

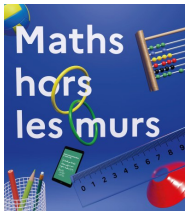
J2	A la maison de retraite	<p><u>L'araignée du parc de jeux:</u></p> <p>Après être passé devant le parc demander d'observer la photo de la structure.</p> <p>Puis proposer des modèle de formes en volume ou plan (pour les ms) à reproduire à l'aide de tiges et de boules de pâte à modeler.</p> <p><i>Être capable de :</i> Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme. Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).</p>	<p>Prévoir</p> <ul style="list-style-type: none"> - des boules de pâte à modeler - Des tiges cure dents ou pique à brochette - des modèles
J3	A la maison de retraite	<p><u>Jeu de plateau: Les petits chevaux</u></p> <p>Les joueurs avancent leurs chevaux sur le plateau en fonction des jets du dé (un seul cheval par jet de dé). Mais attention, une case du plateau ne peut être occupée que par un seul cheval. Un joueur ne peut pas doubler un autre joueur et pour sauter le pion d'un autre joueur, il fait tomber exactement sur sa case. Il se peut donc qu'un joueur soit bloqué dans sa progression ; s'il ne peut pas utiliser son jet de dé autrement le cheval reste à sa place et le tour passe au joueur suivant.</p> <p>Si vous réussissez à sauter le cheval d'un joueur adverse vous occupez sa case et le renvoyez par la même occasion dans son écurie.</p> <p><i>Être capable de :</i> de se déplacer sur un parcours orienté. Mettre en relation chaque saut avec les éléments successifs de la comptine numérique</p>	<p>Voir Maison de retraite</p> <p>Ecrire la règle du jeu</p>
J4	A la maison de retraite	<p><u>Puissance 4</u></p> <p>Aligner 4 jetons de la même couleur à la verticale horizontale ou oblique.</p> <p><i>Être capable de :</i> réaliser des alignements. D'élaborer des stratégies en prenant en compte le choix des adversaires.</p> <p><u>Jeu de domino</u></p> <p>Trouver la même constellation pour poser son domino à la suite.</p> <p><i>Être capable de :</i> d'associer une collection à une autre</p>	<p>Voir maison de retraite + l'école</p> <p>Prévoir des modèles de carte</p>
J5	A la maison de retraite	<p><u>Jeu de loto:</u></p> <p>Tourner la roue.</p> <p>Nommer le nombre pour les GS</p> <p>Nommer les chiffres pour les MS</p> <p>Retrouver le même sur sa carte.</p> <p><i>Être capable de :</i> d'associer le nom des nombres avec son écriture chiffrée.</p>	<p>Carte à préparer pour nombre de 1 à 30</p>



SEMAINE DES MATHS :

Hors les murs

J6	A la piscine	<p><u>Le puzzle de la piscine:</u></p> <p>Effectuer le puzzle 28pièces des vitres de l'entrée de la piscine:</p> <p>N1: Faire le puzzle complet avec le modèle à côté</p> <p>N2: Faire le puzzle avec le modèle en dessous</p> <p>N3: Compléter le puzzle à l'aide des pièces</p> <p><i>Être capable de : Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).</i></p>	<p><i>Prévoir :</i></p> <p><i>La photo du puzzle</i></p> <p><i>3 enveloppes avec noté dessus N1, N2, N3.</i></p> <p><i>Pièces du puzzle</i></p> <p><i>Un puzzle pré rempli</i></p>
J7	A la piscine	<p><u>Problème de recherche.</u></p> <p><u>Problème de Maillots de bain</u></p> <p>À l'aide des personnages, maillots de bain et bonnets de bain, trouver toutes les solutions possibles pour que chaque nageur soit différent.</p> <p>N1 : colorier sur les photocopies</p> <p>N2: manipuler</p> <p><i>Être capable de : chercher et trouver toutes les solutions possibles</i></p>	<p><i>Prévoir 16 personnages</i></p> <p><i>16 maillots de bains de 4 couleurs différentes (rouge bleu vert jaune)</i></p> <p><i>16 bonnets de bain de 4 couleurs différentes (rouge bleu vert jaune)</i></p> <p><i>Photocopies et crayons de couleurs bleu jauné vert rouge</i></p>
J8	A la piscine	<p><u>Problème de casiers.</u></p> <p>Y a-t-il assez de casiers pour tous les nageurs?</p> <p>N1: à l'oral: 20 casiers 7 occupés 12 personnes</p> <p>N2: sur feuille 20/7/12</p> <p>N3: avec le matériel 20/7/12</p> <p>N4: avec le matériel 10/ 3/ 6</p> <p><i>Être capable de : Être capable de : d'utiliser le nombre pour résoudre des problèmes de comparaison</i></p>	<p><i>Prévoir</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - une image de casiers - (casiers de 20 et casier de 10) - des sacs à dos - Photo de casiers - sac à dos en images
J9	A la piscine	<p><u>Remplir la piscine</u></p> <p>A l'aide de pièces de différentes tailles et formes, remplir le fond de la piscine.</p> <p>Problème de pavage.</p> <p><i>Être capable de : Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).</i></p>	<p><i>Prévoir</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - un support rectangulaire - des pièces de différentes tailles et formes.



SEMAINE DES MATHS :

Hors les murs

J10	A la mairie	<p><u>Observation du parking.</u> Verbaliser les places occupées et les places vides. Combien peut-on garer de voitures ?</p> <p><u>Observation de la façade.</u> Les volets sont ils tous ouverts? Combien voit-on de fenêtres ?</p>	<p><i>Photo du parking en face puis en plan.</i></p>
J11	A la mairie	<p><u>Problème de parking</u> <u>Atelier 1</u> : (MS) Aller chercher, en un seul voyage, le bon parking qui comporte juste ce qu'il faut de places pour garer toutes les voitures dessinées sur sa feuille. (vérifier si on a réussi en retrouvant la boîte correction)</p> <p><u>Atelier 1</u> : (GS1) N1 Aller chercher 2 parkings pour que toutes les voitures de la boîte soient garées</p> <p><u>Atelier 2</u>: (GS 2) N2 Aller chercher des lots de voitures pour remplir son parking. En premier .. Droit à 1 ou 2 lots selon le dé..</p> <p><u>Être capable de</u> : d'utiliser le nombre pour résoudre des problèmes de comparaison</p>	<p><i>Prévoir</i></p> <p><i>A1: les supports à dénombrer les différentes boîtes avec les parking différents.</i></p> <p><i>A2: voitures et parkings</i></p> <p><i>A3: lots de voitures et parkings</i></p>
J12	A la mairie	<p><u>Ouvrir/fermer les stores comme sur la photo.</u></p> <p>Niveau 1 : Le premier joueur dit où fermer le volet en utilisant le vocabulaire 1er ou 2ème étage et le numéro dans l'ordre, Ainsi que les couleurs. Le second joueur effectue la consigne. A la fin comparer les résultats.</p> <p>utilisation du caractère ordinal des nombre (à l'étage, la 1^{ère} et la 3^{ème} fenêtres ont le store fermés,) « toucher/couler)</p> <p>Niveau 2 (MS): Faire comme le modèle après avoir observé. observation topologique</p> <p><u>Être capable de</u> : d'utiliser le nombre pour désigner un rang , une position</p>	<p><i>Prévoir :</i></p> <p><i>Différentes fiches de situations</i></p> <p><i>Matériels découpés</i></p>
J13	A la mairie	<p><u>Bulletin de vote</u></p> <p>En entrant dans la salle de conseil, chaque élève vote pour un personnage entre les 8</p> <p>N1: GS: 1 Dépouille Les autres note dans le tableau</p> <p>N2: GS: Trier les bulletins de votes, dénombrer les petites quantités, remplir le tableau puis comparer et dire qui a gagné.</p> <p>N2: MS: Trier les bulletins de votes, dénombrer les petites quantités, comparer et dire qui a gagné.</p> <p><u>Être capable de</u> : d'utiliser le nombre pour résoudre des problèmes d'ajouts et de comparaison</p>	<p><i>Prévoir des bulletins de vote avec différentes candidats 4)</i></p> <p><i>Prévoir feuilles et crayons</i></p> <p><i>Prévoir un tableau récapitulatif</i></p> <p><i>Une affiche par candidat</i></p>
J14	A la mairie	<p><u>Les tickets de cantine</u> une situation par enfant.</p> <p>N1: (GS) Mes parents vont m'acheter mes tickets de cantine. Je vais manger à la cantine le lundi mardi et vendredi. Le ticket coûte 3€. Ils en prennent pour 3 semaines</p> <p>N2: (MS) Mes parents vont m'acheter mes tickets de cantine. Je vais manger à la cantine le lundi mardi et vendredi. Le ticket coûte 3€</p> <p>Combien mes parents vont payer?</p> <p><u>Être capable de</u> : d'utiliser le nombre pour résoudre des problèmes d'ajouts.</p>	<p><i>Faux tickets de cantines</i></p> <p><i>Des pièces et des billets</i></p> <p><i>Pièce de 1, pièces de 2 , billet de 5</i></p> <p><i>Porte monnaie</i></p>



SEMAINE DES MATHS :

Hors les murs

J15	médiathèque	<p><u>Lecture d'albums à compter :</u></p> <p>Du type: 10 petites graines de Ruth Brown, 10 petites coccinelles.</p> <p><u>Être capable de :</u> Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.</p>	<p><i>Prévoir :</i></p> <p><i>Prévoir le parcours</i></p>
J16	médiathèque	<p><u>Situations problèmes d'emprunts de livres.</u></p> <p>A la médiathèque j'ai emprunté 3 livres. Ma sœur en a empruntés 2. Avec combien de livres repart-on à la maison ?</p> <p>Quand on va à la bibliothèque on peut emprunter 5 livres. J'en ai déjà choisi 3. Combien puis-je encore en choisir ?</p> <p>Dans ma famille il y a 3 enfants. Ils en prennent tous 5. Avec combien de livres repart la famille ?</p> <p>Dans le sac d'une famille, il y a 12 livres. Maman, papa et les 2 enfants ont chacun pris le même nombre de livres. Combien y a-t-il de livre par personne ?</p> <p>Une famille a emprunté 16 livres. Chaque membre de la famille a choisi 4 livres. Combien y a-t-il de membre dans cette famille ?</p> <p>Une mamie a emmené ses petits-enfants à la médiathèque. Il y a un bébé, un enfant à la maternelle, un autre enfant au CP. Tout le monde a choisi des livres. Le bébé en a emprunté 1. Celui à la maternelle en a choisi un de plus que le bébé, celui au CP encore un de plus que celui en maternelle et la mamie encore un de plus que son petit fils le plus âgé. Combien ont-ils pris de livres en tout ?</p> <p><u>Être capable de :</u> d'utiliser le nombre pour résoudre des problèmes d'ajouts.</p>	<p><i>Prévoir des cartes avec les situations écrites et graduées</i></p> <p><i>Prévoir feuilles et crayons</i></p>
J17	médiathèque	<p><u>Le calendrier</u></p> <p>1 calendrier pour 2 élèves pour les GS 1 calendrier pour le groupe en MS</p> <p>Je suis allé le mardi 4 mars prendre mes livres à la bibliothèque. Je dois les rendre le mercredi 12 mars. Combien de temps vais-je les garder ?</p> <p>Je suis allé le jeudi 27 mars emprunter mes livres à la bibliothèque. Je dois les rendre le mardi 8 avril. Combien de temps vais-je les garder ?</p> <p>J'ai emprunté le 18 mars 5 livres. Je peux les garder 10 jours. Quand dois-je retourner à la bibliothèque les rendre ?</p> <p>J'ai emprunté le 28 mars 2 livres et 1 DVD. Je peux les garder 10 jours. Quand dois-je retourner à la bibliothèque les rendre ?</p> <p>Nous sommes le 17 mars. Je dois rendre mes livres. Je les ai gardés 5 jours. A quelle date les ai-je empruntés ?</p> <p>Nous sommes le 3 avril. Je dois rendre mes livres. Je les ai gardés 5 jours. A quelle date les ai-je empruntés ?</p> <p><u>Être capable de :</u> utiliser le nombre pour résoudre des problèmes d'ajouts, de retrais de comparaison.</p>	<p><i>Calendriers</i></p> <p><i>Cartes de situations problèmes.</i></p>
J18	médiathèque	<p><u>Rangeons les livres</u></p> <p>Vous avez une vingtaine de livres de tailles différentes et d'épaisseurs différentes. La bibliothécaire doit ranger les livres. Aide-là à les ranger du plus petits au plus grands sur l'étagère.</p> <p><u>Être capable de :</u> classer ou ranger des objets en fonction de leur grandeur</p>	<p><i>20 livres.</i></p> <p><i>Une étagère</i></p>



Images ©2025 Maxar Technologies, Données cartographiques ©2025 France Conditions

Ecole	Maison de retraite	piscine	média-thèque	mairie	parking	église	Salle de sport	dojo	stade
départ	4 ateliers	4 ateliers	4 ateliers	4 ateliers	Défi formes	Défi marches	Retrouver le chemin	Replacer sur la carte	