

Préparation rencontre mathématiques

semaine du 14 au 18 mars 2016

Thématique : **MATHS et SPORT**



Dans le cadre de la semaine des maths, les élèves de maternelle vont partager des jeux sollicitant les mathématiques et le sport.

Il s'agit de mettre en œuvre une image dynamique, ludique et sociale de l'enseignement des mathématiques hors contexte classe.

Par demi-journée, 2 classes se rencontrent. 4 ateliers seront proposés aux équipes qui auront chacune une feuille de route.

Organisation :


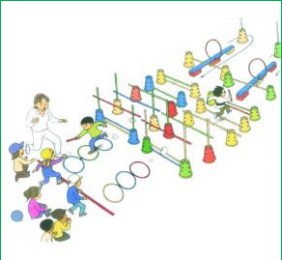
Comment ? Par demi-journée, 2 classes se rencontrent. Il faut constituer 8 équipes de 6 élèves. 4 ateliers seront proposés. Lorsqu'il y a des petites sections dans le groupe classe, des ateliers adaptés seront mis en place (dédoublage des jeux).

Lieu : A Oloron, la rencontre mathématiques se déroulera à la médiathèque : jeux mathématiques, livres à compter seront disponibles tout le long de la semaine.

Contenu des ateliers : situations et jeux ont été choisis par le groupe des enseignants au cours d'une réunion préparatoire.

Matériel : les jeux, les feuilles de route des élèves (nom des élèves et ordre de passage) fiche d'accompagnement des jeux

Ateliers :

Ateliers	Description	Matériel	
<p style="text-align: center;">Atelier 1 La course à 10</p> 	<p>3 boites cibles (valeur 1, 2 et 3)</p> <p>Jeu : Lancer un objet dans un des 3 cartons. On gagne la valeur indiquée sur le carton.</p> <p>Les 2 équipes s'affrontent, la première qui arrive à 10 (pile) a gagné et marque 1 point.</p> <p>On joue plusieurs parties.</p> <p>Développer de la stratégie (choisir le carton)</p> <p>On peut s'aider de la carte à points pour contrôler le jeu (1point = 1 jeton à poser dans la carte à points)</p> <p>Niveau 1 : la première équipe qui complète la carte ou qui fait plus</p>	<p>3 cartons sur lesquels est indiquée la valeur (1, 2 ou 3)</p> <p>des objets à lancer (pas de ballons, on est à la médiathèque peut-être des sacs de graines !)</p> <p>des cartes à points</p> <p>des jetons</p>	
<p style="text-align: center;">Atelier 2 Parcours codé</p> 	<p>en extérieur si pas de pluie</p> <p><u>phase 1</u> : chaque équipe imagine un parcours à l'aide des photos</p> <p>puis l'installe et l'expérimente.</p> <p><u>phase 2</u> Rotation des équipes</p> <p>L'équipe 1 évolue sur le parcours 2, les photos sont alors en désordre. Puis elle représente le parcours avec les photos</p>	<p style="text-align: center;">Parcours 1</p> <p>1 tunnel</p> <p>2 chaises</p> <p>des plots</p> <p>des barres</p> <p>1 trampoline</p> <p>des briquettes</p>	<p style="text-align: center;">Parcours 2</p> <p>des cerceaux</p> <p>un trampoline</p> <p>des plots</p> <p>des briquettes</p> <p>des échasses</p> <p>des chaises</p>
		<p style="text-align: center;">des photos plastifiées des éléments du parcours</p>	

Atelier 3

Combien de temps restes-tu dans la posture ?



Les postures

Objectif :

- vocabulaire du corps et de l'espace
- Activités physiques : précision de la posture

Déroulement

Accueillir les enfants avec une posture de bienvenue, les inciter à la reproduire

phase 1 d'exploration libre : les enfants essaient de reproduire les postures affichées

phase 2 L'adulte montre une ou deux postures et on essaie de tenir le temps indiqué par un des sabliers, si possible vert bleu ou rouge correspondant au degré de difficulté) (reporter le résultat sur la feuille de route)

Des fiches postures à imprimer et à afficher dans un espace de la Médiathèque

(livre de Brigitte ou livre de la Médiathèque)

3 sabliers de durées variées.

Atelier 4

le fil rouge de la semaine
un cahier des nombres collectif



Chaque équipe aura la responsabilité de réaliser une page du cahier

Par collage d'images de constellations

niveau 1 tirage au sort parmi les étiquettes nombres de (1 à 5) difficile d'aller au-delà pour les classes de PS

niveau 2 tirage au sort parmi les étiquettes nombres de 6 à 20

- des feuilles canson format A2
- des cartes constellations
- des cartes avec les doigts
- des cartes avec des objets sur la thématique du sport (ballon, raquette, anneau, vélo, tricycle...)
- colle ciseaux des tampons avec des nombres

A préciser :

Quelle touche esthétique donner à ce cahier pour en faire un beau cahier des nombres ?

Veiller à ne pas dépasser le nombre 5 pour les classes de PS

Comment passer du concret à la représentation et permettre aux enfants de manipuler des objets ?

Matériel

Atelier 1 :

3 cartons avec étiquette valeur, des objets à lancer

Des cartes à points, des jetons

Atelier 2 Pour le matériel du parcours :

le tunnel le cerceau les plots les barres les trampolines les briquettes les échasses

+ les photos de tous les éléments du parcours

Atelier 3

Images postures

Sablier

Pour le cahier à compter : les cartes nombres

papier canson

Images à découper (à chercher)

des objets (graines, legos)