



SEMAINE DES MATHS 2016

MATHEMATIQUES ET SPORT

Terrain de rugby Adolphe Jaureguy

Garazi

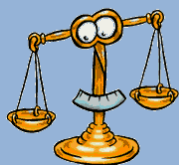


ORGANISATION :

Pour élèves des classes des **écoles/classes des secteurs de Garazi et Baigorri.**

- **par demi-journée**
- **4 /5 ateliers** (possibilité de jouer sur les variables en fonction du niveau de classe)
- **8 /10 enfants par ateliers – 2 équipes de 4/5 –** Equipes constituées avant la rencontre – Chaque enfant a le numéro de son équipe écrit sur la main.
- **Atelier de 30 min** (9h15-11h45 ?)
- **un adulte pour animer chaque atelier** (enseignant, Atsem, parents) - Chaque adulte est responsable d'un atelier et ne bouge pas de la ½ journée
- **un adulte accompagnateur supplémentaire pour les groupes de PS**
- **feuille de route pour chaque élève ou par groupe** (Celle-ci indique ordre de passage dans ateliers) - Les équipes collent les étiquettes/images des ateliers dans l'ordre de passage précisé par fléchage (pour PS) ou sur plan
- **plan « simplifié » des lieux** pour les plus grands.

ATELIERS



Atelier 1

MESURE DES MASSES ET DES LONGUEURS

(au stade –
si pluie dans un grand vestiaire)



Description	Matériel
<p>1 - Classer du plus léger au plus lourd</p> <p>PS 2 objets</p> <p>MS & GS Moyens et grands 3 objets</p> <p>2 - Choix d'un objet à lancer (le même pour les deux groupes)</p> <p>Mesure de la distance réalisée lors du lancer à partir de « baguettes plates »</p> <p>PS : le plus long chemin / le plus court in situ</p> <p>MS : par deux, un colle gommettes rectangulaires</p> <p>GS : par deux, un note distance réalisé par l'autre</p> <p>+ photos</p>	<ul style="list-style-type: none">* 2 Balances (1 par groupe)* 2/3 objets insolites de masse différente en double exemplaire* appareil photo* baguettes de couleurs (comme Montessori)* Règle-mètres jaunes de la classe (pour GS) <p>Feuille de route trace</p> <p>Rectangle successif à colorier/coller autant de fois que de baguettes posées</p>



Atelier 2

MESURE DES DUREES

(dans un vestiaire)



Description	Matériel
<p style="text-align: center;">Les postures</p> <p><u>Objectif :</u></p> <ul style="list-style-type: none">- vocabulaire du corps et de l'espace- activités physiques : précision de la posture <p><u>Déroulement</u></p> <p>Accueillir les enfants avec une posture de bienvenue, les inciter à la reproduire</p> <p><u>phase 1</u> d'exploration libre : les enfants essaient de reproduire les postures affichées.</p> <p><u>phase 2</u> L'adulte montre une ou deux postures et on essaie de tenir le temps indiqué par un des sabliers (si possible vert 5 sec bleu 10 sec ou rouge 20 sec)</p> <p><u>phase 3</u> Alternance posture immobile et évolution en mouvement avec durée des sabliers</p> <p>Sur feuille de route,</p> <p>PS reporter image posture + photo posture</p> <p>MS alternance durée posture avec dessin et photo et durée évolution libre avec leur tracé</p> <p>GS alternance durée posture avec dessin et photo et durée évolution libre avec leur tracé</p>	<p>Fiches postures à imprimer et à afficher dans un espace</p> <p>3 sabliers de durées variées</p> <p>PS/MS : Deux sabliers 10 sec / 1min + musique (cf audacity)</p> <p>GS/CP : trois sabliers 10 sec/ 30 sec / 1min</p> <p>Appareil photo</p>

OU

Découverte : Evoluer de manière libre sur la durée de chaque sablier

Entraînement : 1 - Alternier phase immobile 10 sec et phase d'évolution libre 30 sec

2 - et phase d'évolution avec enchaînement de 2 gestes chorégraphiés donnés. Jouer sur durée du geste pour

le réaliser plus ou moins de fois

Un groupe observateur compte et un groupe en action

Atelier 3

MESURE DES DUREES ET DES DISTANCES

Parcourir le tour du stade et/ou le tour du terrain de tennis



Description	Matériel
<p>Combien de temps de sablier faut-il pour faire le tour du stade en marchant ? En courant ?</p> <p>1 – Découverte du temps du sablier sur place</p> <p>2 – Tour de stade en marchant – combien de sabliers</p> <p>3 – Par équipe</p> <p>Une équipe court, l'autre tourne les sabliers</p> <p>Et le tour d'un terrain de tennis, cela fait combien de tour de sablier ?</p>	<p>Sabliers de 1 min</p> <p>Plan du stade en grand pour coller un sablier chaque fois qu'on le retourne le sablier (pour MS et GS)</p>

Atelier 4

DENOMBRER OU CALCULER UN SCORE

Jeu d'adresse : en faire tomber le plus possible

(au stade – si pluie sous préau)



Description

2 équipes en parallèle

But du jeu : lancer le bois pour faire tomber le plus de quilles

Niveau 1 : compter le nombre de quilles tombées - prendre autant de jetons que de quilles tombées. Comparer avec le joueur de l'équipe adverse.

Qui a gagné ?

Niveau 2 : Si une seule quille est tombée, on compte la valeur de la quille (de 1 à 12), l'enfant prend autant de jetons et les met dans la boîte collective.

Si plusieurs quilles sont tombées, on compte le nombre de quilles et l'enfant prend les jetons équivalents.

Il vaut mieux faire tomber une quille de grande valeur plutôt que plusieurs.

En fin de partie, on compte le nombre total de jetons pour déterminer l'équipe gagnante.

Matériel

- 1 ou 2 jeux de Mollky
- des jetons
- des bandes numériques
- 2 pinces à linge couleurs différentes
- pour niveau 1 : des collections témoins
- appareil photo

Atelier 4

REALISER UN TRAJET, UN PARCOURS A PARTIR DE SA REPRESENTATION

(au stade – si pluie préau)



Description	Matériel	
	Objets pour réaliser un parcours : 3 cerceaux, corde, banc, table, tunnel, plot, barre de haies	
<p>PS/MS 1 - Parcours codé → parcours installé et réalisé ensemble</p> <p>2 - Parcours réalisé → parcours dessiné/codé sur feuille de route</p> <p>GS 1 - Parcours codé → parcours installé et réalisé ensemble</p> <p>2 - Parcours codé lu (2 enfants) → parcours installé (3) → parcours réalisé (tous)</p> <p>3 - Parcours réalisé → parcours dessiné/codé sur feuille de route</p> <p>Parcours dessiné ou codé par les enfants sur feuille de route individuelle</p>	<p>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>des photos plastifiées des éléments du parcours</p>	<p>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>
	Photos plastifiées des éléments du parcours – Dessin plastifiées des éléments du parcours (GS)	

OU

Phase 1 : chaque équipe imagine un parcours à l'aide des photos puis l'installe et l'expérimente.

Phase 2 Rotation des équipes

L'équipe 1 évolue sur le parcours 2, les photos sont alors en désordre. Puis elle représente le parcours avec les photos