

Semaine des Mathématiques

« Maths et sport » - département de la Loire

MEM'O RELAIS



Place dans les programmes :

Au cycle 1 , Explorer le monde - L'espace - Faire l'expérience de l'espace

L'expérience de l'espace porte sur l'acquisition de connaissances liées aux déplacements, aux distances et aux repères spatiaux élaborés par les enfants au cours de leurs activités. L'enseignant crée les conditions d'une accumulation d'expériences assorties de prises de repères sur l'espace en permettant aux enfants de l'explorer, de le parcourir, d'observer les positions d'éléments fixes ou mobiles, les déplacements de leurs pairs, d'anticiper progressivement leurs propres itinéraires

Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle :

- Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.
- Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.
- Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).

arrêté du 18-2-2015 - J.O. du 12-3-2015

Au cycle 2 , Mathématiques

Les élèves acquièrent à la fois des connaissances spatiales comme l'orientation et le repérage dans l'espace et des connaissances géométriques sur les solides et sur les figures planes. Apprendre à se repérer et se déplacer dans l'espace se fait en lien étroit avec le travail dans « Questionner le monde » et « Éducation physique et sportive ».

Compétence attendue en fin de cycle 3 (Mathématiques – espace et Géométrie) :

« (Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations. »

arrêté du 9-11-2015 - J.O. Du 24-11-2015

Au cycle 3 , Mathématiques

Les activités de repérage ou de déplacement sur un plan ou sur une carte prennent sens à travers des activités physiques (course d'orientation), mais aussi dans le cadre des enseignements de géographie (lecture de cartes). »

Compétence attendue en fin de cycle 3 (Mathématiques – espace et Géométrie) :

« (Se) repérer et (se) déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations. »

arrêté du 9-11-2015 - J.O. Du 24-11-2015

But du jeu :

Découvrir par équipe de 2 en se relayant, une par une, les lettres cachées sous des plots en les mémorisant successivement sur un plan.

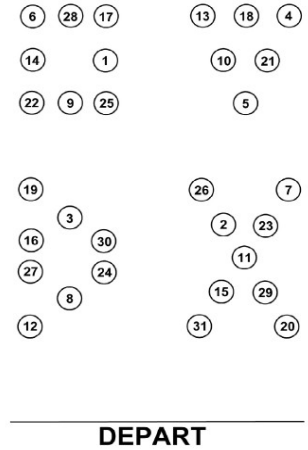
Objectif :

Être capable de mémoriser correctement et rapidement l'emplacement d'un plot situé sur un plan simplifié.

Dispositif :

Réaliser un plan représentant différentes formes géométriques sur une feuille de papier A4 (document proposé en annexe = **carte**).

Disposer les plots de façon identique à votre plan sur un terrain bien délimité (cours de récréation, hand, basket, ½ terrain de foot, etc.). Chaque équipe dispose d'un carton de contrôle numéroté différemment. L'exercice s'effectue en relais en mémorisant chaque plot les uns après les autres.

**Truc – Astuce :**

Réaliser vos figures géométriques avec des plots de couleurs différentes. Elles seront plus faciles à identifier par les enfants.

Consignes :

« Au top départ, retournez la carte qui est devant vous. Mémorisez l'emplacement du plot correspondant au numéro de la 1^{ère} case de votre carton de contrôle. De mémoire, courez au bon endroit sur le terrain.

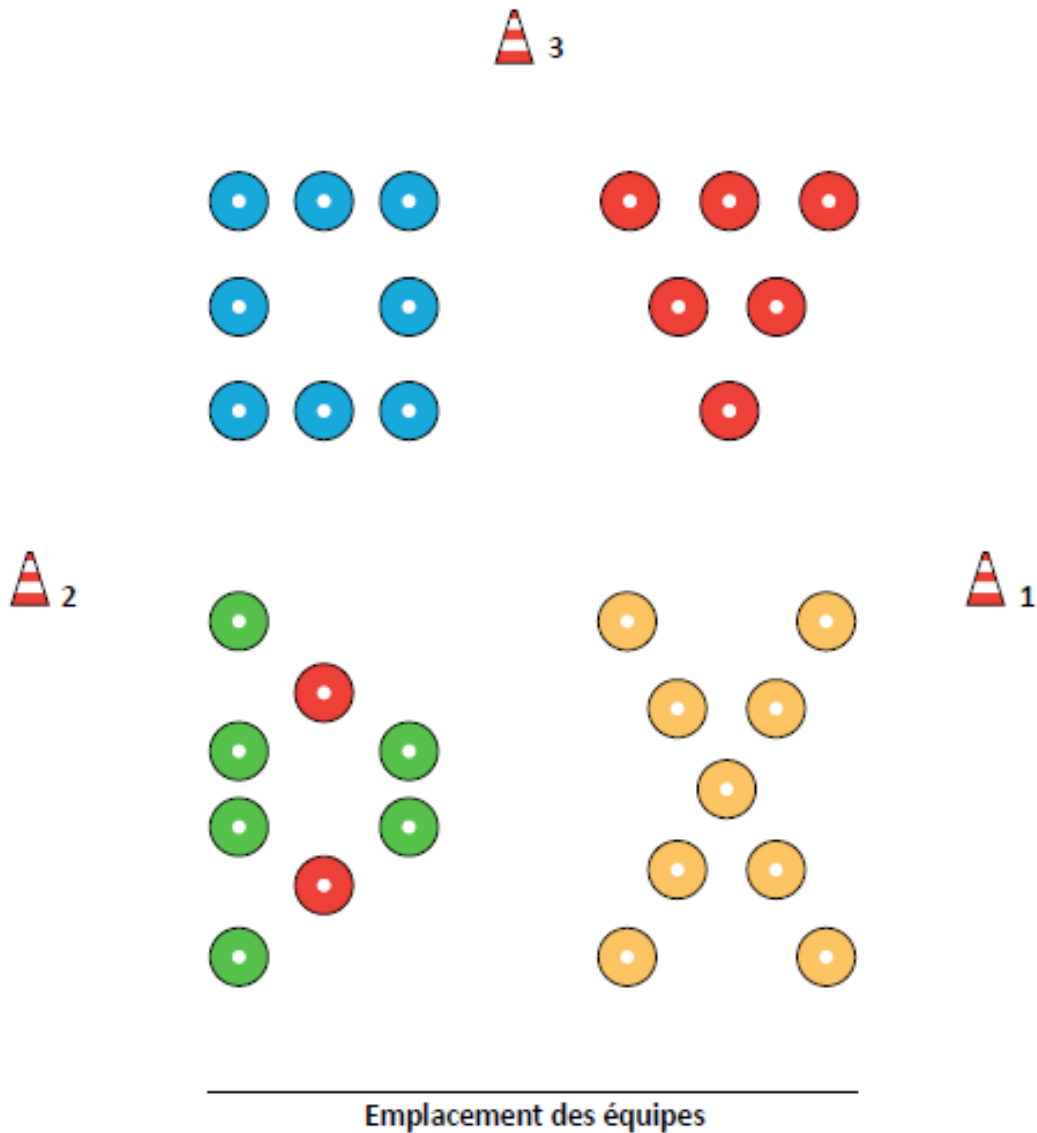
Carte, carton de contrôle et crayon restent au point de départ. Soulevez le plot et mémorisez la lettre figurant dessous.

Reposez le plot et revenez au départ, passez le relais à votre équipier, qui à son tour retourne la carte et mémorise l'emplacement du plot suivant. Recopiez ensuite dans la bonne case du carton de contrôle la lettre que vous avez mémorisée.

Le jeu prend fin lorsque les équipes ont découvert toutes les lettres cachées sous les plots. Chaque équipe compare son carton contrôle au carton modèle ».

Matériel

Pour le dispositif	Par équipe	Pour l'animateur
<ul style="list-style-type: none"> • 31 plots sur lesquels sont inscrits, dessous, des lettres codées + 4 cônes de contournement (cf. variantes) • 1 plan de l'aire de jeu avec les plots, réalisé et photocopié avant la séance par l'animateur ANNEXE 1 • 1 jeu de cartons de contrôle numérotés différemment pour éviter que les équipes se retrouvent sur le même plot ANNEXE 2 	<ul style="list-style-type: none"> • 1 plan du jeu • 1 crayon • 1 carton de contrôle 	<ul style="list-style-type: none"> • 2 à 3 cartons de contrôle correction



Critères de réussite

Nombre de réponses justes.

Variables

Pour simplifier la situation :

- Limiter le nombre de figures de l'aire de jeu, et/ou simplifier leur forme géométrique.
- Coller un symbole sur chaque assiette et le représenter sur la carte (annexe carte).
- Ramener le morceau d'une grande image à chaque fois (au recto du morceau de l'image, le symbole est dessiné).
- Garder le carton de contrôle (annexe) avec soi, afin de ne pas devoir mémoriser.

Pour complexifier la situation :

- Faire contourner un plot (1 ; 2 ; 3) avant d'entrer sur l'aire de jeu ;
- Mémoriser les plots en ne regardant pas l'aire de jeu (les équipes sont donc dos au jeu) ;
- Remplacer les lettres par des symboles d'une carte de course d'orientation (fin cycle 3 après un module en EPS).

Cartons de contrôle (annexe = **carton de contrôle**)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29	30	31		

4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	1	2	3		

7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	1	2	3	4	5	6		

19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18		

22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20	21		

25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24		

28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27		

30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29		

10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
1	2	3	4	5	6	7	8	9		

13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10	11	12		

16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13	14	15		