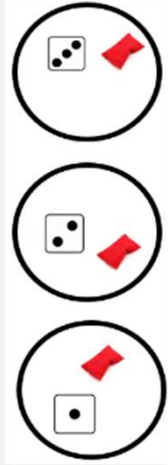


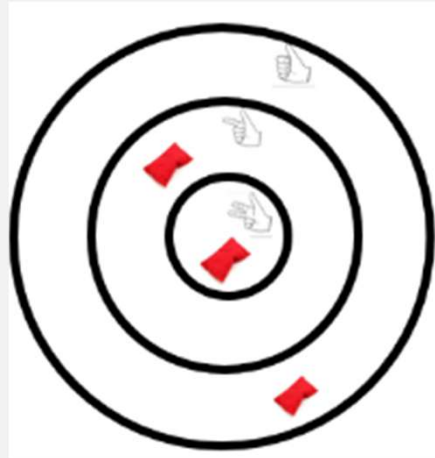


Défi 1 : la cible

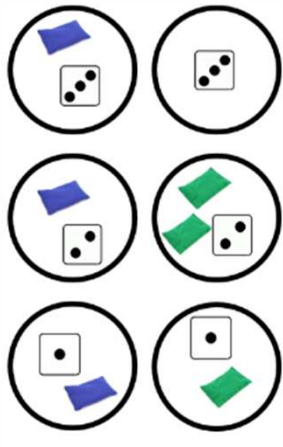
Etape A : Combien de points ai-je gagné ?



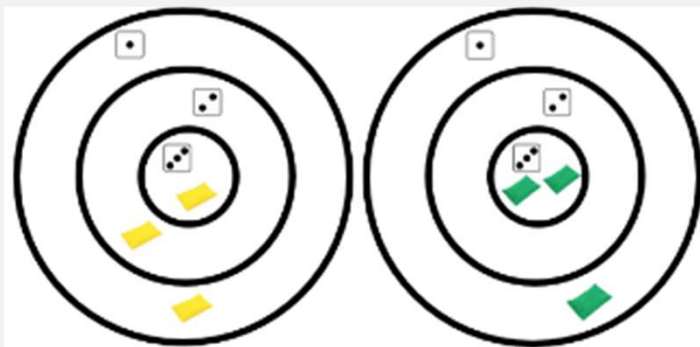
Et là ?



Etape B : Qui a gagné ?



Etape C : Qui a gagné ?



Vous trouverez dans le matériel annexe d'autres lancers



Notes pour l'enseignant

Pour ce défi il est nécessaire de faire vivre les étapes en salle de motricité pour comprendre la situation.

La difficulté principale est de comprendre qu'un sac lancé dans le cerceau « qui vaut deux » apporte 2 points. Les différentes étapes sont à proposer suivant les capacités de vos élèves. Il est possible de s'arrêter à l'étape A, B ou C. Il faut laisser le temps de la recherche et laisser la place aux essais, aux erreurs.

Matériel : Des cerceaux, des sacs de graines ou des balles dans des cartons. Nous vous proposons dans le matériel à imprimer des étiquettes avec les constellations et doigts de la main à placer dans les cerceaux ou cartons. Vous trouverez également différents lancers pour chaque étape.

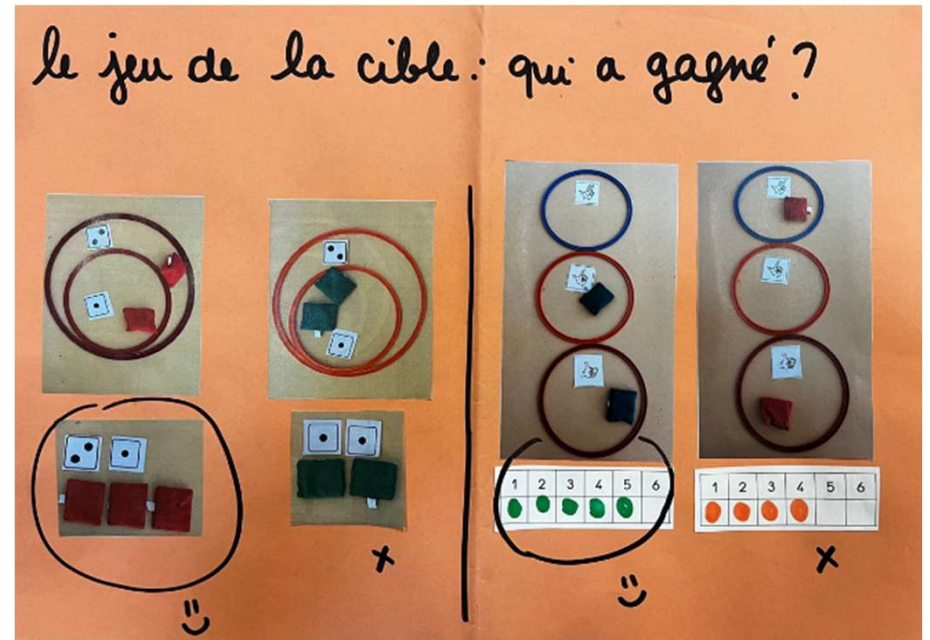
Organisation : en groupe classe en salle de motricité. En petits groupes pour résoudre le défi.

Variables didactiques : nombres de cerceaux et donc de points.

Représentation utilisée : dés, mains ou chiffres. Nombre de lancers.

Trace de l'activité / structuration :

Plusieurs types de traces sont envisageables. Celle-ci correspond à l'étape C.





Défi 2 : la salle de motricité

Combien d'enfants se cachent
sous mon tapis en salle de motricité ?



Les photos problèmes viennent du dispositif Maths en vie. Nous vous proposons cette année de mettre en pratique dans vos classes ce type d'énoncé.

<https://www.mathsenvie.fr/>

Matériel : il est possible de produire d'autres photos pour les classes de l'école en salle de motricité !

Organisation : en binôme ou en petit groupe

Variables didactiques : vivre la situation en salle de motricité. Créer des situations et prendre des photos pour proposer vos problèmes photos aux autres groupes, classes ou aux parents !

L'IMPORTANT C'EST DE PARTICIPER !



Semaine des maths 2024 - du 13 au 20 mars



Défi 3 : suites logiques

Seras-tu capable de trouver l'erreur dans ma suite ?



Des cartes se sont envolées seras-tu capable de les remettre au bon endroit ?



Seras-tu capable de compléter ma suite ?



Notes pour l'enseignant

Cette activité va permettre de développer la pensée logique. Avant de compléter un algorithme il faut que l'élève repère le motif de base. Les 2 premières activités du défi permettent de mettre en place des stratégies pour repérer ce motif.

Il faut laisser le temps de la recherche et laisser la place aux essais, aux erreurs. La verbalisation des stratégies est primordiale dans ce type d'activité pour en faire une véritable situation mathématiques. Par la suite ces situations pourront être reprises en autonomie.

Nous vous proposons une vidéo de la mise en œuvre de cette activité et quelques variantes, avec des élèves de MS, dans une classe de MS/GS de notre département.

Matériel : vous retrouverez le matériel pour ce défi dans le fichier matériel à imprimer. Vous reconnaîtrez les pictogrammes des Jeux Olympique 2024. Il y a plusieurs modèles à imprimer si vous le souhaitez

Organisation : En binôme ou en groupe

Variables didactiques :

- Le nombre d'images
- Les différences entre les pictogrammes
- Utilisation de la couleur ou non
- Motif du type ABCABC ou ABBCABBC...
- Défi transformé en jeu comme dans la vidéo

Vidéo en classe avec des élèves de MS

<https://pod.ac-normandie.fr/video/51950-rallye-eem-23-24-suites-logiquesmp4/>



L'IMPORTANT C'EST DE PARTICIPER !

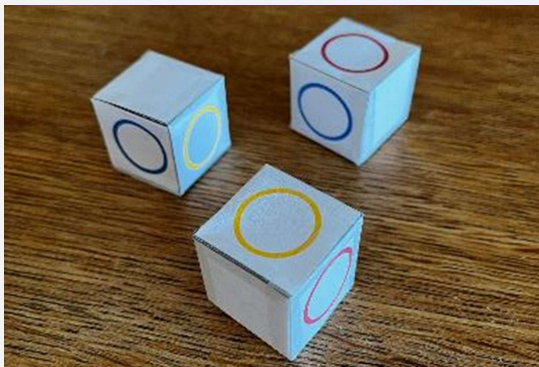


Semaine des maths 2024 - du 13 au 20 mars

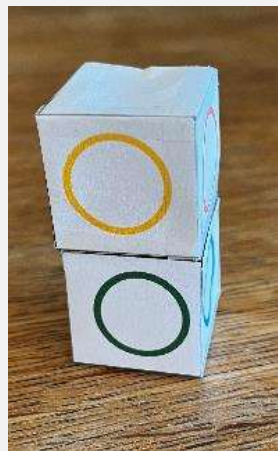
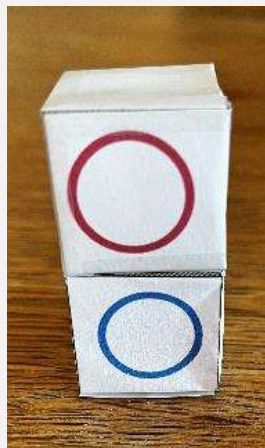


Défi 4 : les anneaux olympiques

Voici des cubes avec 4 anneaux olympiques : les anneaux vert, jaune, rouge et bleu.



Construis une tour de 2 étages de sorte qu'il n'y ait jamais deux anneaux de même couleur sur une façade.



Cette activité va permettre de développer la pensée logique. Il faut laisser le temps de la recherche et laisser la place aux essais, aux erreurs.
La verbalisation des stratégies est primordiale dans ce type d'activité.
Un premier temps d'observation et de description des cubes est nécessaire.
Coup de pouce possible :
Fixer un premier cube avec de la pâte à fixe, par exemple, sur la table.

Matériel : patrons de cubes à imprimer et assembler dans le fichier matériel.

Organisation : à 2 ou 3

Ce défi peut-être laissé en libre accès dans le coin maths par exemple. La manipulation peut se faire à l'accueil, à la fin d'un atelier ou à n'importe quel moment d'autonomie. La validation se fera dans ce cas individuellement et au fil de la période.

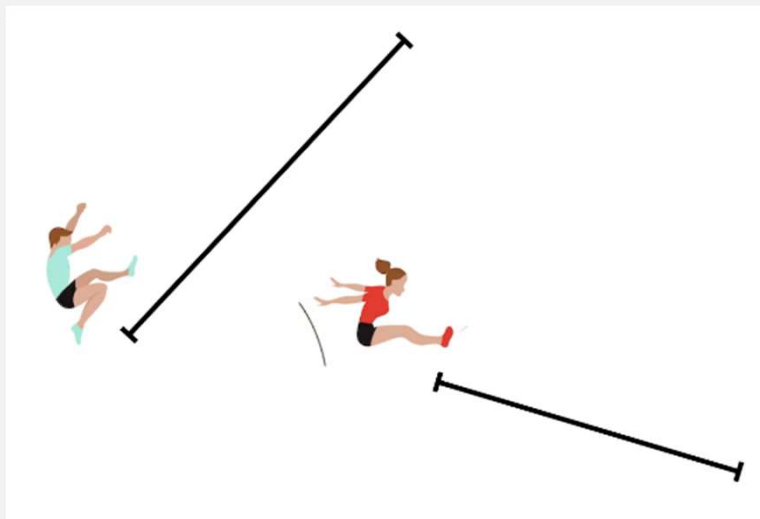
Variables didactiques : le nombre de cubes dans la tour.
Un cube fixe et ne laisser que le deuxième à placer





Défi 5 : le saut en longueur

Qui saute le plus loin ?



Vous trouverez l'énoncé dans le matériel à imprimer

Notes pour l'enseignant

Il est primordial de faire vivre une situation de saut en longueur dans la salle de motricité afin de mettre du sens sur ce défi.

Nous vous proposons une vidéo de la mise en œuvre de cette activité en extérieur puis en classe, avec des élèves de MS, dans une classe de MS/GS de notre département.



<https://pod.ac-normandie.fr/video/52730-eure-en-maths-longueursmp4/>

Matériel : plots pour la salle de motricité et matériel pour mesurer (ficelle, cube, réglettes, bandes de papier...)

Organisation : première étape en salle de motricité ou dehors puis résolution du défi en petit groupe.

Variables didactiques : le nombre de sauts à comparer. Le matériel proposé pour mesurer.

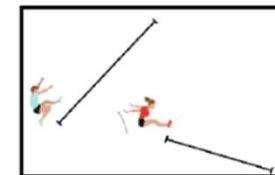
Trace de l'activité /structuration : Plusieurs types de traces sont envisageables.

Le saut en longueur des moyens

Pour gagner il faut sauter le plus loin possible!



Mais sur le dessin on ne sait pas qui a sauté le plus loin.



Alors on a essayé avec des objets et on a comparé les longueurs

