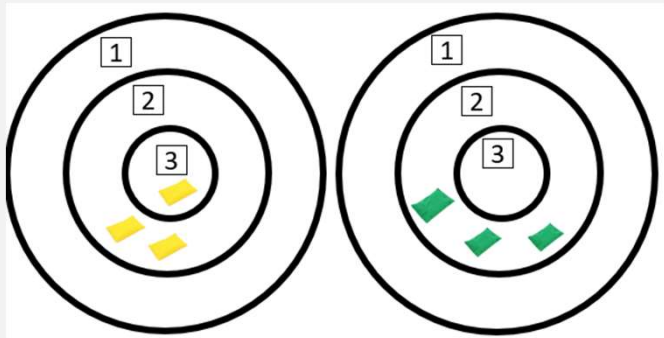


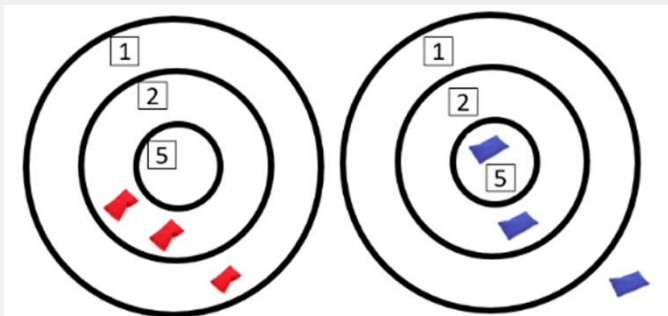


## Défi 1 : la cible

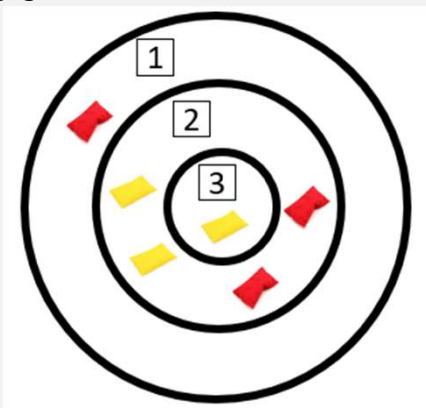
Etape A : Qui a gagné ?



Etape B : Qui a gagné ?



Etape C : Qui a gagné ?



Vous trouverez dans le matériel annexe d'autres lancers



Pour ce défi il est nécessaire de faire vivre les étapes en salle de motricité pour comprendre la situation. Vous pouvez même installer un espace cible au sol pour la période ! Sur cette photo une cible est tracée au crayon effaçable à l'eau dans la classe.



**Matériel :** Des cerceaux, des sacs de graines ...

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 :**

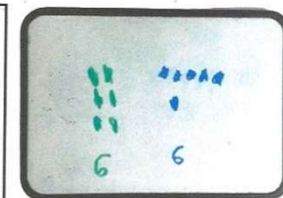
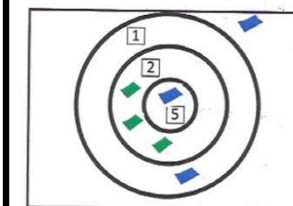
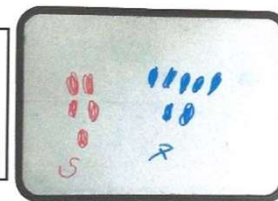
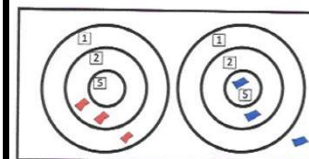
- nombres de cerceaux et donc de points.
- représentations utilisées : dés, mains ou chiffres.
- nombre de lancers.

**Trace de l'activité / structuration :**

Plusieurs types de traces sont envisageables. A droite un exemple possible.

### LA CIBLE :

Pour savoir qui a gagné, on peut compter sur les doigts ou dessiner sur l'ardoise.



ici c'est 6 et 6, c'est égalité!  
C'était un piège!



## Défi 2 : la marelle

A vous d'inventer un défi !



Pour la deuxième phase du rallye nous vous proposons la photo et c'est à la classe d'inventer des problèmes.

Inventer un problème est la façon la plus efficace de travailler la compréhension en résolution de problèmes.

Un premier temps de description mathématique est à prévoir ( formes et nombres ).

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/>

Plusieurs pistes sont envisageables :

- Combien vois-tu de carrés ?
- Je suis sur la case « 1 » et j'avance d'une case. Sur quelle case je me trouve maintenant ?
- Je suis sur la case « 2 » je recule d'une case. Sur quelle case je me trouve maintenant ?

...

**Matériel :** il est possible de produire d'autres photos pour les classes de l'école en salle de motricité, dans la cour de récré ou dans la classe !

**Organisation :** En petits groupes

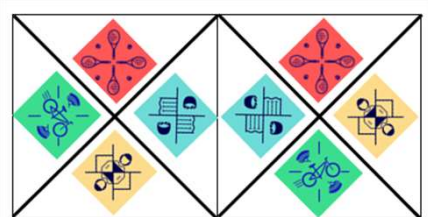
**Variables didactiques :** jouer à la marelle. Créer des situations et prendre des photos pour proposer vos problèmes photos aux autres groupes, classes ou aux parents !



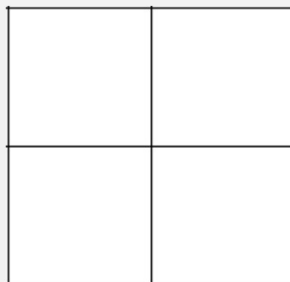


### Défi 3 : pavages

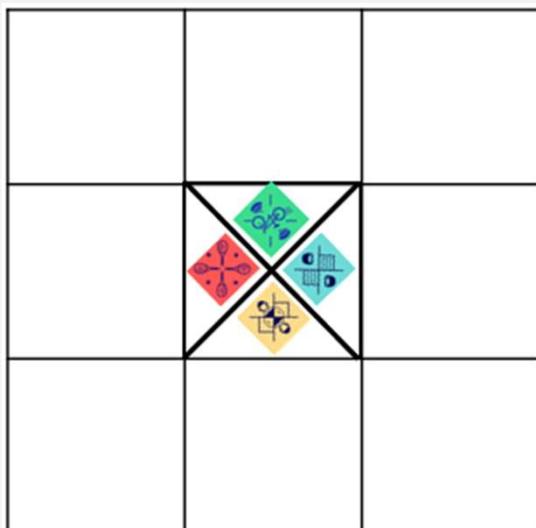
Pour pouvoir assembler deux pièces il faut que les mêmes pictogrammes soient en contact.



Défi 1 : Seras-tu capable de réaliser un pavage avec 4 pièces ?



Défi 2 : Seras-tu capable de réaliser un pavage avec 9 pièces ?



Cette activité va permettre de développer la pensée logique. Dans un premier temps vous pouvez laisser jouer librement vos élèves avec les pièces. Puis les assembler 2 par 2, 3 par 3, faire un chemin... Pour réaliser les 2 défis, il faut laisser le temps de la recherche et laisser la place aux essais, aux erreurs. Après présentation et explications ces défis peuvent être proposés à l'accueil en libre accès. La verbalisation des stratégies est primordiale dans ce type d'activité pour en faire une véritable situation mathématique. Par la suite, ces situations pourront être reprises en autonomie et être en libre accès dans le coin maths.

**Matériel :** vous retrouverez le matériel pour ce défi dans le fichier matériel à imprimer. Vous reconnaîtrez les pictogrammes des Jeux Olympiques 2024.

**Organisation :** En binôme ou seul

**Variables didactiques :**

- Le nombre de pièces à placer
- Il est possible de placer des pièces en amont et demander aux élèves de compléter le pavage.

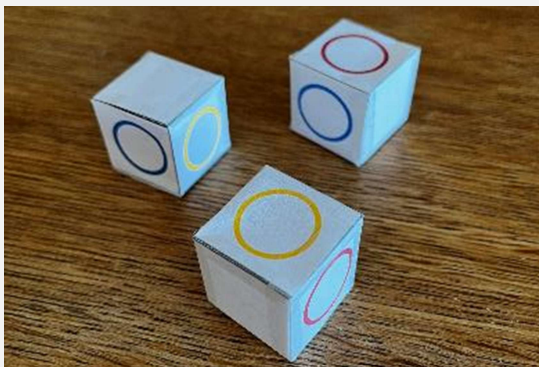
L'IMPORTANT C'EST DE PARTICIPER !





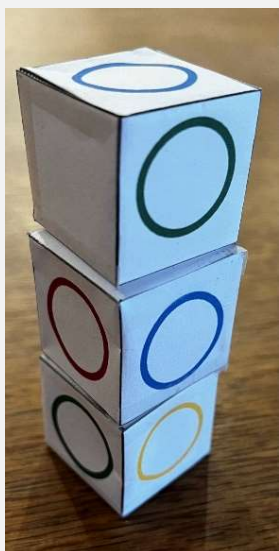
## Défi 4 : les anneaux olympiques

Nouveau défi avec les cubes anneaux olympiques !

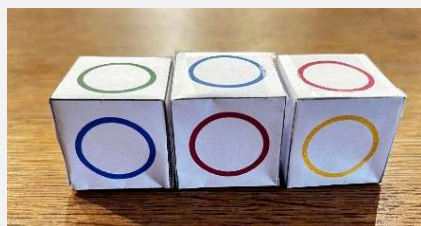


Construis une tour de **3** étages de sorte qu'il n'y ait jamais deux anneaux de même couleur sur une façade.

Défi 1 :  
à la verticale



Défi 2 :  
tour allongée sur la table



Il s'agit du même défi que pour la première phase mais avec 3 cubes. Ce qui complexifie de façon significative le défi !

**Défi 1 : les faces blanches sont des jokers pour le dernier cube.**

**Défi 2 : les faces contre la table ne comptent pas.**

Cette activité va permettre de développer la persévérance. 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 (identiques à la phase 1) à imprimer et à 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.

L'IMPORTANT C'EST DE PARTICIPER !

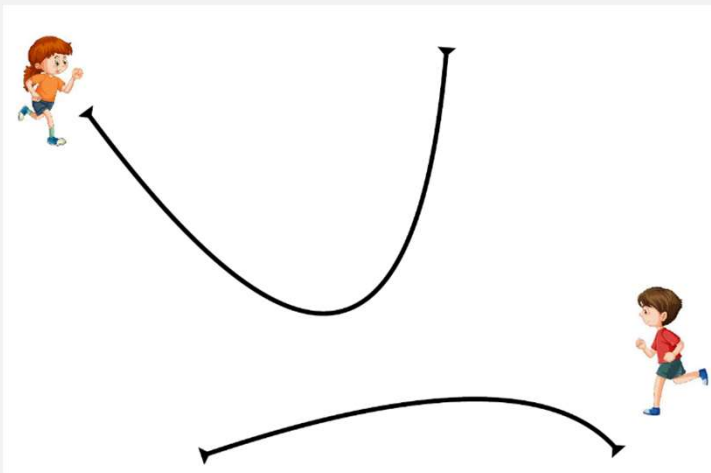


Semaine des maths 2024 - du 13 au 20 mars



## Défi 5 : le course de longueur

Qui court le plus loin ?



Vous trouverez l'énoncé et des variantes dans le matériel à imprimer

### Notes pour l'enseignant

**étape 1** : faire une petite séance de course dans la cour de récréation autour de plots, et demander aux élèves qui, selon eux a réalisé la course la plus longue (pas « qui a couru le plus longtemps »!)

L'objectif de cette étape n'est pas d'avoir une réponse précise mais de faire du lien avec la vie des élèves.

**étape 2**, en classe : Montrer deux parcours non linéaires sur une fiche. Donner deux morceaux de laine de taille différentes (de la longueur des parcours) et demander aux élèves de retrouver quel morceau correspond à quel parcours.

**étape 3** : Montrer deux autres parcours. Donner des allumettes aux élèves et leur demander quel est le parcours qui mesure x allumettes ? Combien mesure l'autre parcours alors ?

**étape 4** : Montrer deux autres parcours et demander aux enfants de trouver celui qui est le plus long avec les allumettes qu'ils connaissent maintenant.

**étape 5** : Montrer deux autres parcours et demander aux enfants de trouver celui qui est le plus long avec le matériel qu'ils connaissent maintenant : allumettes et/ou laine.

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/54170-defi-longueurs-2-la-coursemp4/>

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

**Organisation** : première étape en salle de motricité ou dehors puis résolution du défi en petits groupes en classe.

**Trace de l'activité /structuration** : Plusieurs types de traces sont envisageables. Voici la trace réalisée par l'enseignante dans la vidéo.

