

Fabriquer son pont (endurance)

EPS et Mathématiques

Objectif(s)

Estimer une longueur à partir d'unités différentes
 Se déplacer d'un point A à un point B le plus rapidement possible
 Développer la coopération

Niveaux :

CP→CM2

But

Construire un pont pour aller d'une rive à l'autre

Matériel

Cerceaux
 Lattes
 Cordes
 Cônes
 Tout matériel présent dans l'école
 Bouchons, allumettes, règles, personnages (playmobils, légos,...), kapplas, ...
 Chronomètre

Déroulement

Les élèves doivent estimer une distance afin de prendre le matériel nécessaire à la construction du pont.

1. Emettre des hypothèses sur la longueur du pont à construire
2. Aller chercher le matériel nécessaire (comptabiliser le nombre de trajets aller-retour sur la fiche)
3. Le disposer entre les rives, valider ou invalider les hypothèses
4. Aller chercher le complément en cas de besoin ou ramener le matériel en trop avant de traverser. Un élève notera les propositions et résultats sur une fiche. Cette fiche servira pour un retour en classe.
5. Recommencer avec d'autres matériaux

Critères de réussite

Faire le plus de traversées possibles en un temps donné.

Critères de réalisation

Estimer les distances le plus précisément possible pour être rapide.

Variables

Aller vers une estimation chiffrée de la distance.

CP : Estimation sans passer par le métrage de petites distances

CE1 : Agrandir les distances

CE2 : Lien avec le métrage. Donner une distance pour que les élèves estiment le matériel à utiliser pour construire le pont

CM1 : En un temps donné pour construire 1 pont. Donner la distance et du matériel avec des mesures plus petites obligeant à l'estimation (exemple 10 m et matériel de 20 cm)

CM2 : En un temps donné, construire un pont pour faire traverser son personnage avec du petit matériel. Le but est d'aller chercher le matériel le plus vite possible avec une estimation précise pour construire le pont avec le moins d'aller-retour.

Prolongements

En classe, reprise des fiches et échanges autour de l'estimation, pour les C3 aller vers le calcul.

Maths et EPS : ESTIMATION

Jeu de l'horloge

EPS et Mathématiques

Objectif (s)

Estimer le nombre de tour possible en un temps donné
Se passer la balle avec précision

Niveaux :

C1/C2/C3

But

Le but est d'estimer le nombre de passes que l'on peut se faire en un temps donné

Matériel

Balle, chronomètre

Déroulement

1. Les élèves se placent en ronde
2. Les élèves doivent estimer le nombre de tour effectuée par la balle en un temps donné
3. Ils enclenchent le chronomètre et commencent les passes.
4. Une fois le temps écoulé, ils notent leur nombre de tour de balle
5. L'enseignant propose un nouveau temps et les élèves estiment à nouveau

Critères de réussite

Réussir à faire le tour de balle envisagé.

Critères de réalisation

Etre précis dans les passes et adapter sa vitesse de passation de balle.

Variables

- Modifier la grandeur de la ronde, aligner les élèves plutôt que de les mettre en ronde
- Utiliser différentes tailles de balles
- Changer le nombre d'élèves dans la ronde ou l'alignement

Prolongements

En classe, imaginer la séance et chercher en amont le nombre de tour possible selon la taille de la ronde ou la distance entre chaque élève

Maths et EPS : ESTIMATION

<h1>Le béret</h1> <h3>EPS et Mathématiques</h3>	
<p><u>Objectif(s)</u></p> <p>Estimer une quantité</p> <p>Récupérer un objet et revenir dans son camps sans se faire toucher</p>	<p><u>Niveaux :</u></p> <p>C1/C2/C3</p>
<p><u>But</u></p> <p>Etre le plus rapide à estimer la quantité proposée, récupérer la bonne estimation et revenir dans son camp sans se faire toucher</p>	
<p><u>Matériel</u></p> <p>Bocal transparent ou boites avec différentes quantités d'objet à estimer</p> <p>Carte nombre (en fonction du nombre d'objet dans les contenants)</p>	
<p><u>Déroulement</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L'enseignant(e) répartit les élèves en deux groupes et leur attribue un numéro 2. Chaque équipe se positionne face à face en laissant une distance plus ou moins importante selon le niveau de classe 3. L'enseignant(e) donne un numéro 4. Les élèves identifiés doivent venir jusqu'à l'enseignant(e), observer le contenant pour faire une estimation 5. Ils courent au milieu des deux lignes d'élèves afin de récupérer la bonne étiquette nombre (nombre d'objets présenté dans le contenant) puis ils doivent retourner dans leur camp sans se faire toucher par l'adversaire 6. L'enseignant(e) valide ou invalide la quantité estimée et le point à donner aux équipes 	
<p><u>Critères de réussite</u></p> <p>Estimer correctement la quantité et revenir dans son camp sans se faire toucher</p>	<p><u>Critères de réalisation</u></p> <p>Estimer la bonne quantité</p> <p>Courir sans se faire toucher</p>
<p><u>Variables</u></p> <p>Varié les quantités d'objets à estimer selon les niveaux</p> <p>Varié les récipients, les contenants</p> <p>Varié la taille des objets à estimer</p> <p>Estimer un résultat d'une opération</p> <p>Estimer le résultat d'un problème</p> <p>Augmenter ou diminuer la distance entre les équipes</p>	
<p><u>Prolongements</u></p> <p>En classe un travail important sur l'estimation</p>	