



Chère, cher collègue,

La phase finale CP du rallye Eure en Maths s'inscrit dans le thème de la semaine des maths « maths en forme(s) ». Nous vous proposons un défi alliant maths et EPS.

Le défi se décompose en deux temps :

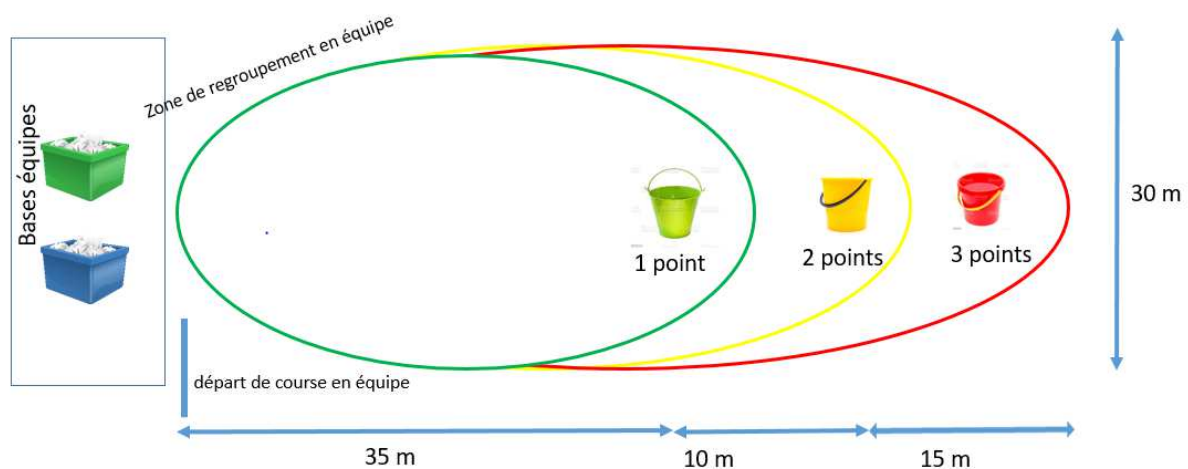
- Une phase physique où les élèves vont vivre la situation; une phase de calcul des scores des 2 équipes.
- Une phase de recherche sur une partie fictive. C'est la solution de cette situation qu'il faudra nous renvoyer.

Nous conseillons de ne pas effectuer les deux phases à la suite.

Etape 1 : Le régulo (issu de « anim'athlé » document USEP)

Matériel :

- Plots ou coupelles de 3 couleurs pour matérialiser les 3 boucles du parcours
- Des bouchons, des cubes, ou autres petits objets de 3 couleurs différentes. Chaque couleur correspondant à la valeur du tour (1, 2 ou 3 points).
- Deux récipients pour récupérer les bouchons de l'équipe
- Trois récipients contenant les bouchons de couleurs différentes
- Chasubles
- Chronomètre



3 circuits emboîtés, vert environ 100 m, jaune environ 130 m; rouge 180 m

Règles du jeu :

Le départ et l'arrivée se font à partir des bases équipes. Au signal, tous les élèves des deux équipes partent, chacun emprunte le parcours de son choix et récupère un bouchon dans le seau situé sur son parcours.

De retour dans la base équipe, ils déposent leur bouchon dans leur caisse. Avant de repartir pour un autre tour, il faut que tous les joueurs de l'équipe se regroupent dans la base équipe. Chacun part alors pour un autre tour sur le parcours de son choix. Le jeu s'arrête au bout d'environ 6 minutes (à adapter en fonction de votre classe).

Le but du jeu est d'accumuler le plus de points possibles durant le temps de course. Selon le parcours choisi la valeur des bouchons est différente.

- La grande boucle permet de gagner 3 points ;
- La boucle intermédiaire 2 points ;
- La petite 1 point.

Les équipes sont composées de 5 à 6 coureurs. Les autres élèves de la classe pouvant arbitrer, chronométrer, donner les bouchons, ...

L'équipe qui gagne est celle qui aura obtenu le plus de points.

Cette phase de comptage est importante. On rappellera la valeur de chaque bouchon et on observera les stratégies de calcul utilisées par les élèves.

On peut différer le comptage des points en notant (fiche jointe) ou photographiant les bouchons de chaque équipe.

Nom de l'équipe :

Bouchons à 3 points	Bouchons à 2 points	Bouchons à 1 point

Total : **points**

De retour en classe, déterminer l'équipe de la classe qui a le plus de points.

Etape 2 : partie fictive

La classe de monsieur Rapido a joué au Régulo.

Après 6 minutes de course, une équipe a obtenu un total de 30 points. Il y avait au moins un bouchon de chaque couleur dans leur caisse.

Trouve une solution pour compléter leur fiche de résultat. Il y a plusieurs solutions.

Nom de l'équipe : Régulo 1

Bouchons à 3 points	Bouchons à 2 points	Bouchons à 1 point

Total : 30 points

Prolongements envisageables :

- En mathématiques, faire trouver le plus de solutions possibles, inventer d'autres parties fictives, trouver le gagnant sans calculer en estimant...
- En EPS, on pourra augmenter ou diminuer la durée de l'effort, augmenter ou diminuer la distance des boucles.

Bon rallye !

La classe devra se mettre d'accord sur la proposition à nous renvoyer.

Vous pouvez nous dire le nombre de solutions différentes que vous avez trouvées.

Proposition de la classe à la partie fictive :

Bouchons à 3 points	Bouchons à 2 points	Bouchons à 1 point

Total : 30 points

N'oubliez de remplir le coupon ci-dessous.

Fiche réponse CP – Phase finale
Retourner à : (avec éventuellement des photos des feuilles « recherche ») 2 conceptrices : Isabelle Cavallé ; Florence Déon une seule adresse de retour florence.deon1@ac-normandie.fr
Circonscription :
École (indiquer le nom de l'école et de la commune) :
Classe (indiquer le nom de l'enseignant) :
Adresse courriel académique (pour le retour de l'attestation de participation ou de réussite) :