

SEMAINE DES MATHÉMATIQUES

Mathématiques et mouvement

Propositions de mises en œuvre

Jour 2 – Mardi 13 mars 2018



Cycle 1

LES POISSONS

Le jeu traditionnel « Les poissons » qui est pratiqué régulièrement en séance de motricité, sera complété par une mise en œuvre en classe à l'aide de cordes et de petits objets. On demandera aux élèves si les poissons peuvent sortir ou non du filet. L'action de glisser le poisson permettra de valider ou non la réponse de l'élève. Selon le niveau des élèves, on pourra varier le nombre de poissons (objets) et la disposition du filet (cordes). L'étayage de l'enseignant permettra d'introduire ensuite les notions d'intérieur et d'extérieur. Vous pourrez retrouver cette séance pour PS-MS sur le site : [Primaths](http://Primaths.fr).



Pour aller plus loin...

- Séance « Les poissons » pour les [MS-GS](#).

Cycle 2

DE L'HEURE AUX MINUTES

Au cycle 2, les élèves doivent commencer à identifier les rythmes cycliques du temps : comparer, estimer, mesurer des durées... La ressource suivante propose 2 séances sur l'observation et la manipulation de différents cadrans horaires. Pour chacune on trouvera une fiche d'accompagnement pédagogique (regroupant des phases de découverte, manipulation, structuration, réinvestissement et prolongement) et une vidéo.

[Mesures de durées 1](#)

[Mesures de durées 2](#)

Pour aller plus loin...

Le site Tipirate.net propose des jeux interactifs pour apprendre l'heure. [Lire l'heure](#)

LES 100 POINTS

En EPS, les élèves sont répartis sur des ateliers identiques de lancer d'anneaux. Ils disposent de quelques anneaux et d'un décamètre.

Chaque élève a droit à 4 lancers, pour chacun la distance est mesurée, reportée sur la fiche (portion millimétrée) et traduite en nombre de points correspondants. Pour réussir, la somme totale des points des 4 lancers doit être exactement 100.

Outre la compétence « réaliser une performance mesurée en EPS », les élèves vont être amenés à mesurer, écrire des nombres décimaux, calculer sur les dizaines pour connaître l'état de leur score et anticiper le nombre de points manquants pour gagner.

Après une première séance de découverte, une variable peut être affectée sur la valeur des points : valeur décimale, très grande valeur (les 1 500 000 points...)

[Fiche de marque du score](#)