

## BOUGE TES MATHS ET RESTE EN FORME

### Cycle 1

**ORGANISATION** : La classe est divisée en 3 groupes

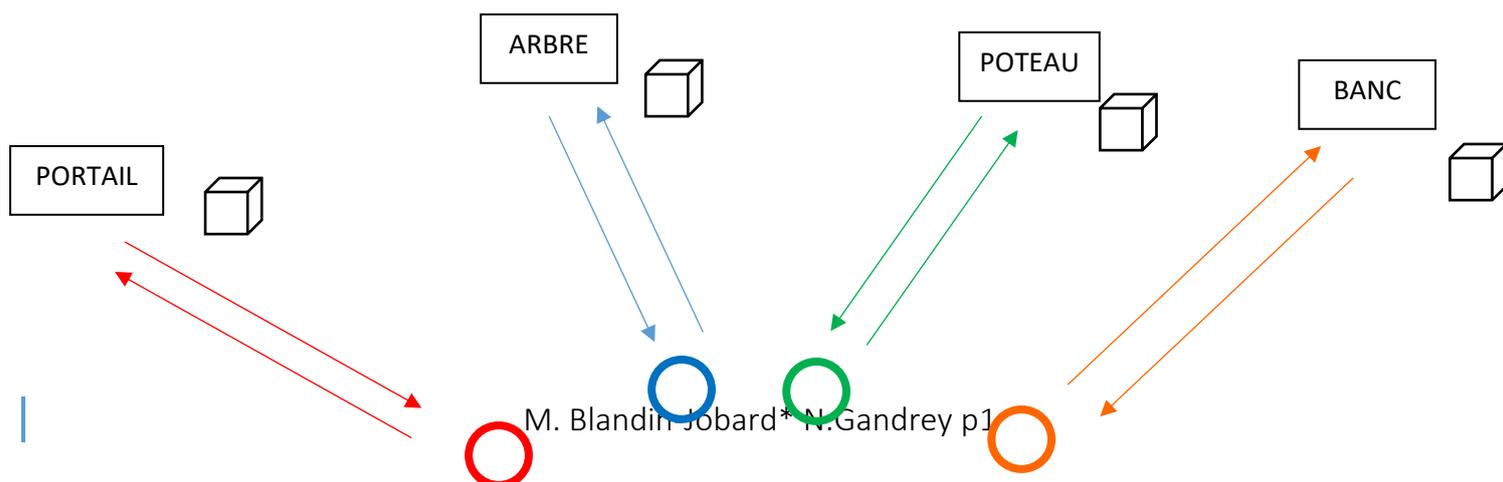
- **Parcours « Bouge tes maths et reste en forme »** : atelier dirigé avec l'enseignante
- **Un groupe en autonomie** :
  - \*Organiser des objets, des formes sur une ligne ou dans une forme
  - Ex : Remplir un espace rond (cerceau, toile cirée, tracé à la craie) de formes rondes (anneaux, palets, disques, couvercles, pièces de jeux, formes en bois, ficelle...) : juxtaposer, empiler, superposer. Seul, à deux, en petit groupe.
  - Prendre en photo pour comparer les organisations
  - Décliner avec des formes carrées, rectangulaires
  - Ex : Organiser des formes pour créer des maisons, une ville.
  - \*Se déplacer sur des formes géométriques tracées à la craie dans la cour (parcours actif) : piocher une carte forme et se déplacer uniquement sur les mêmes formes que la carte.
- **Un groupe avec un autre adulte ou en autonomie** :
  - \*Collecter des cailloux, des bâtons, des tiges... dans la cour pour former une ou plusieurs formes (préalablement tracées pour les PS). Seul, à deux, à plusieurs.

**MATERIEL A PREVOIR OU A REPERER POUR LE PARCOURS** :

Éléments de la cour	Petit matériel / Recyclage / Emballage	Matériel pour le jeu
Pilier/Poteau Arbre Banc Portail Poubelle Porte	Des contenants (panières, cartons, sacs) avec du matériel mélangé de formes différentes : - <u>forme ronde</u> : boîtes camembert, boutons, couvercle boîte, bouchons plastique, anneau rideau - <u>forme carrée</u> : cartons découpés, palets, couvercles, - <u>forme triangulaire</u> : cartons découpés - <u>forme rectangulaire</u> : Kapla, cartons découpés, boîtes emballage (dentifrice)  <i>Proposition supplémentaire ou de rechange :</i> - <u>forme cylindrique</u> : rouleau (toilette, sopalin, Aluminium), canettes, bouchons liège	- les photos ou dessins des lieux - des cartes lieu-forme (cf. ressource ci-dessous) - 1 boîte pour ranger les cartes ( <b>TEMPS 1</b> ) puis 4 boîtes pour ranger les cartes par lieu ( <b>TEMPS 2</b> ) - 4 contenants individuels (cartons, panières...) pour déposer dans chaque lieu les objets à choisir - 1 contenant collectif (temps 1) et des contenants individuels (autant que d'enfants dans le groupe - temps 2) pour collecter les objets rapportés - 4 cerceaux de couleur - 4 dés avec constellation de 1 à ... (selon les compétences)

**INSTALLATION** :

**Un parcours en étoile** : 4 trajets aller-retour entre le point central et les 4 lieux choisis et identifiés par les enfants. Le nombre de lieux à atteindre peut varier mais en prévoir suffisamment pour que le groupe d'enfants soit actif.

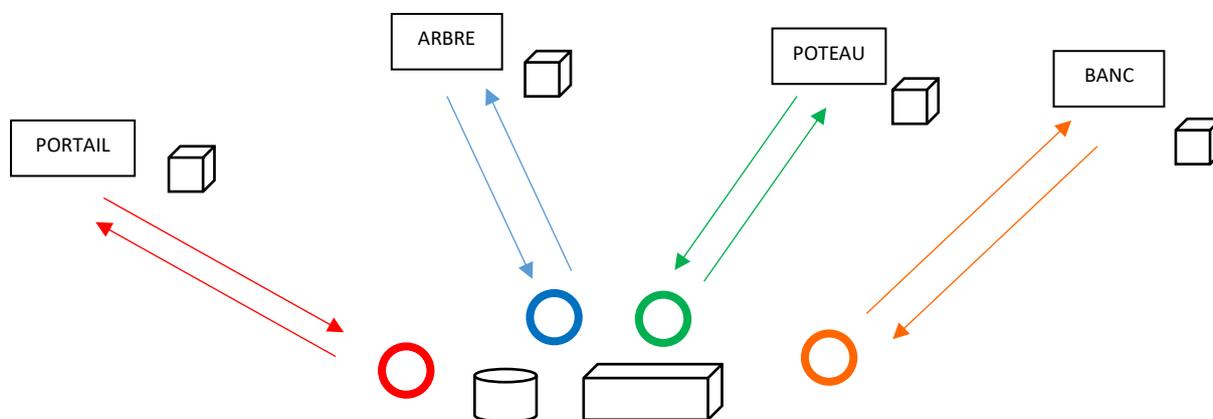


**TEMPS 1** : plusieurs séances

**But du jeu** : Aller chercher un objet de forme particulière dans un lieu spécifique selon les indices donnés par une carte.

**Matériel** :

LIEUX	PORTAIL	ARBRE	POTEAU	BANC
	Selon la configuration de la cour, on pourra remplacer ces lieux par POUBELLE, PORTE ou autre élément significatif de la cour			
<b>MATERIEL A RECUPERER</b> dans chaque lieu 	Des objets de formes variées dans un carton	Des objets de formes variées dans un carton	Des objets de formes variées dans un carton	Des objets de formes variées dans un carton
	Le nombre de formes d'objets ( rond, carré, rectangulaire, triangulaire, cylindrique) est à adapter selon les compétences des enfants			
<b>POINT CENTRAL</b> de départ	1 CERCEAU pour le départ 1 PHOTO ou 1 DESSIN du portail	1 CERCEAU pour le départ 1 PHOTO ou 1 DESSIN de l'arbre	1 CERCEAU pour le départ 1 PHOTO ou 1 DESSIN du poteau	1 CERCEAU pour le départ 1 PHOTO ou 1 DESSIN du banc
	Attribuer une couleur de cerceau pour chaque trajet			
	1 boîte de cartes lieu+forme (en fonction du nombre de formes prévu) : -portail/rond, portail/carré, portail/rectangle, portail/triangle -arbre/rond, arbre/carré, arbre/rectangle, arbre/triangle - poteau/rond, poteau/carré, poteau/rectangle, poteau/triangle -banc/rond, banc/carré, banc/rectangle, banc/triangle			
	1 contenant pour collecter tous les objets rapportés.			



**Déroulement** :

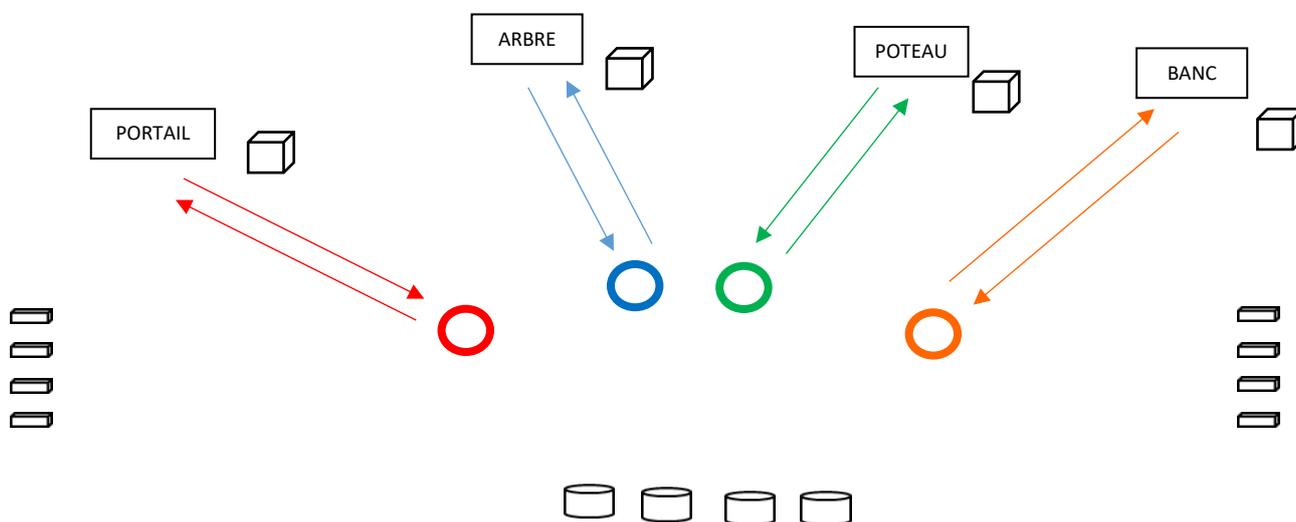
- \* Piocher une carte lieu-forme. La décrypter : reconnaître le lieu et la forme de l'objet à rapporter.
- \* Se placer dans le cerceau correspondant (s'aider de la photo placée dans le cerceau) pour choisir le trajet à effectuer.
- \* Se rendre dans le lieu indiqué et trouver dans le carton un objet de la forme indiquée par la carte, le rapporter au point central et déposer l'objet collecté et la carte dans le contenant collectif.
- \* Prendre une nouvelle carte.
- \* Bilan à la fin du jeu : - nommer les formes collectées.
  - trier et classer les objets selon leur forme.
  - identifier les lieux atteints
  - inciter à effectuer tous les trajets.

**TEMPS 2** : plusieurs séances

**But du jeu** : Se rendre dans tous les lieux pour rapporter des objets de différentes formes.

**Matériel** :

LIEUX	PORTAIL	ARBRE	POTEAU	BANC
	Selon la configuration de la cour, on pourra remplacer ces lieux par POUBELLE, PORTE ou autre élément significatif de la cour			
<b>MATERIEL A RECUPERER</b> dans chaque lieu 	Des objets de formes variées dans un carton	Des objets de formes variées dans un carton	Des objets de formes variées dans un carton	Des objets de formes variées dans un carton
	Le nombre de formes d'objets ( rond, carré, rectangulaire, triangulaire, cylindrique) est à adapter selon les compétences des enfants.			
<b>POINT CENTRAL</b> de départ	1 CERCEAU pour le départ 1 PHOTO ou 1 DESSIN du portail	1 CERCEAU pour le départ 1 PHOTO ou 1 DESSIN de l'arbre	1 CERCEAU pour le départ 1 PHOTO ou 1 DESSIN du poteau	1 CERCEAU pour le départ 1 PHOTO ou 1 DESSIN du banc
	Attribuer une couleur de cerceau pour chaque trajet			
	4 boîtes de cartes lieu+forme (en fonction du nombre de formes prévu) : - portail/rond, portail/carré, portail/rectangle, portail/triangle - arbre/rond, arbre/carré, arbre/rectangle, arbre/triangle - poteau/rond, poteau/carré, poteau/rectangle, poteau/triangle - banc/rond, banc/carré, banc/rectangle, banc/triangle			
	Autant de contenants que d'enfants.			



**Déroulement** :

\***Choisir** une carte lieu-forme. La décrypter : reconnaître le lieu et la forme de l'objet à rapporter.

\*Se placer dans le cerceau correspondant (s'aider de la photo placée dans le cerceau) pour choisir le trajet à effectuer.

\*Se rendre dans le lieu indiqué et trouver dans le carton un objet de la forme indiquée par la carte, le rapporter au point central et déposer l'objet collecté et la carte dans sa boîte individuelle.

\*Prendre une nouvelle carte et recommencer le jeu.

\*Bilan à la fin du jeu : - nommer les formes collectées.

- identifier les lieux atteints et vérifier dans sa boîte que tous les lieux ont été atteints par tous.
- inciter à effectuer tous les trajets lors de la séance suivante..

**Variables pour les séances suivantes :**

- **Contrainte de forme** : demander de rapporter des objets différents mais de même forme, un objet de chaque forme
- **Contrainte de quantité** : proposer **un dé**. Le lancer avant le départ pour connaître le nombre d'objets de même forme à rapporter.
- **Contrainte de déplacement** :  
Trouver différentes façons de se déplacer pour atteindre un des lieux ou les différents lieux.  
Ajouter quelques obstacles rapides à installer sur les trajets :
  - cerceaux : enjamber, sauter,
  - planches ou barres de haies : enjamber, sauter,
  - cordes : enjamber, sauter,
  - plots : slalomer,
  - caissettes : marcher en équilibre sur le début du trajet, sauter,
  - pas japonais ou picots : marcher en équilibre, sauter.

<p>PHOTO PORTAIL à agrandir</p>	<p>PHOTO PRÉAU à agrandir</p>
<p>PHOTO POTEAU à agrandir</p>	<p>PHOTO BANC à agrandir</p>

