

Semaine des mathématiques 2016

Défi cycle 1

Fiche de l'enseignant

Nous vous proposons de participer à la semaine des mathématiques, pour faire découvrir à vos élèves qu'il est possible de se rendre dans un lieu en empruntant des itinéraires différents.

Dans notre cas, il s'agira chaque jour de se rendre dans la salle de motricité, en empruntant un nouvel itinéraire. Pour inciter les élèves à modifier leur déplacement, vous placerez un indice à récupérer dans un lieu remarquable de votre école (toboggan, photocopieur, cantine ...).

Avant de vous déplacer, vous présenterez à vos élèves l'endroit où se trouve l'indice, il s'agira pour eux de coder le déplacement, à l'aide des images fournies ou photos réelles, pour se rendre dans la salle de jeu en passant par l'indice.

Ainsi vous construirez au fil de la semaine, le codage de 5 itinéraires différents pour se rendre dans la salle de jeux.

Ces indices vous permettront de faire découvrir à vos élèves un nouveau jeu collectif : Lapin-Carotte

Indice 1 : le défi

Indice 2 : le nom du jeu

Indice 3 : la photo

Indice 4 : But

Indice 5 : Le déroulement

L'ensemble des documents est disponible sur le site :

<http://blogs17.ac-poitiers.fr/semainedesmathematiques17/>

Le premier jour :

Les élèves se rendent dans la salle de motricité et y trouve un message écrit (le défi) qui sera un message qui présente la suite de la semaine.

De retour dans la classe, coder à l'aide de dessins l'itinéraire habituel pour se rendre de la classe à la salle de motricité.

Les jours suivants :

Chaque jour, l'enseignant placera un indice dans un lieu remarquable de l'école par lequel les élèves devront passer pour se rendre dans la salle de motricité.

Les élèves coderont à l'aide de dessins l'itinéraire permettant de récupérer l'indice puis de se rendre dans la salle de motricité.

Règle et explication :

<http://www.petitsateliers.fr/sport/lapins-carottes/>