

Cycle 1 jour 4 : Le parcours

Compétences de fin de cycle :

- ✓ Être capable d'adapter ses déplacements à des environnements et contraintes variés

Objectifs :

- ✓ Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu.
- ✓ Être capable de maintenir son équilibre en déplacements sur un parcours choisi
- ✓ Réaliser et valider différentes actions motrices dans les différents ateliers

Organisation :

Aujourd'hui, nous proposons à vos élèves de coopérer pour résoudre un défi mathématique dans des ateliers de motricité.

Pour l'enseignant, dans la salle de motricité, préparer différents parcours.

RAMPER

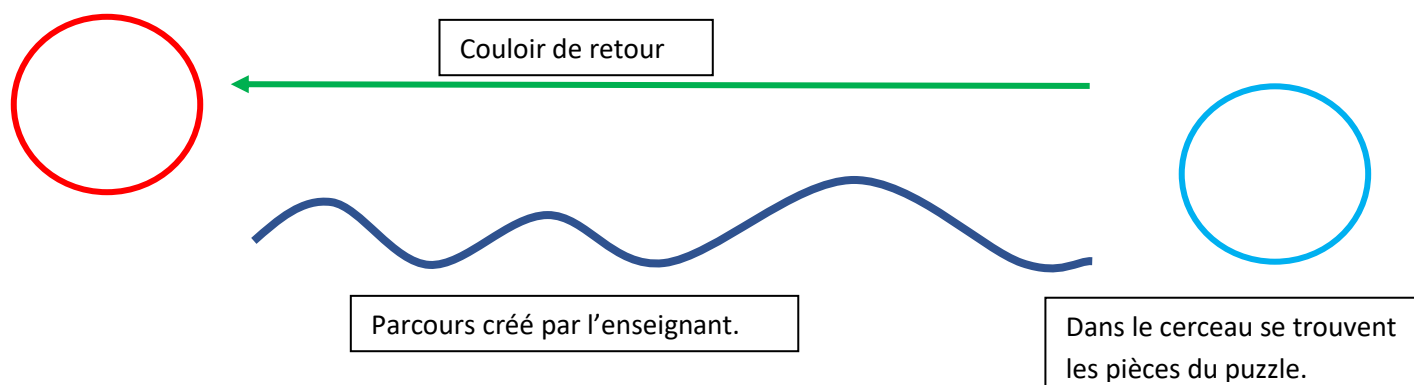
SAUTER

MONTER ET DESCENDRE

GARDER L'ÉQUILIBRE

Ces 4 types de déplacement sont donnés à titre indicatif. On pourra installer plusieurs ateliers qui illustreront le même type de déplacement ou des déplacements différents.

Atelier 1 : reconstituer un puzzle en plaçant les pièces en fonction des nombres indiquant leur place. ([annexe 1](#))

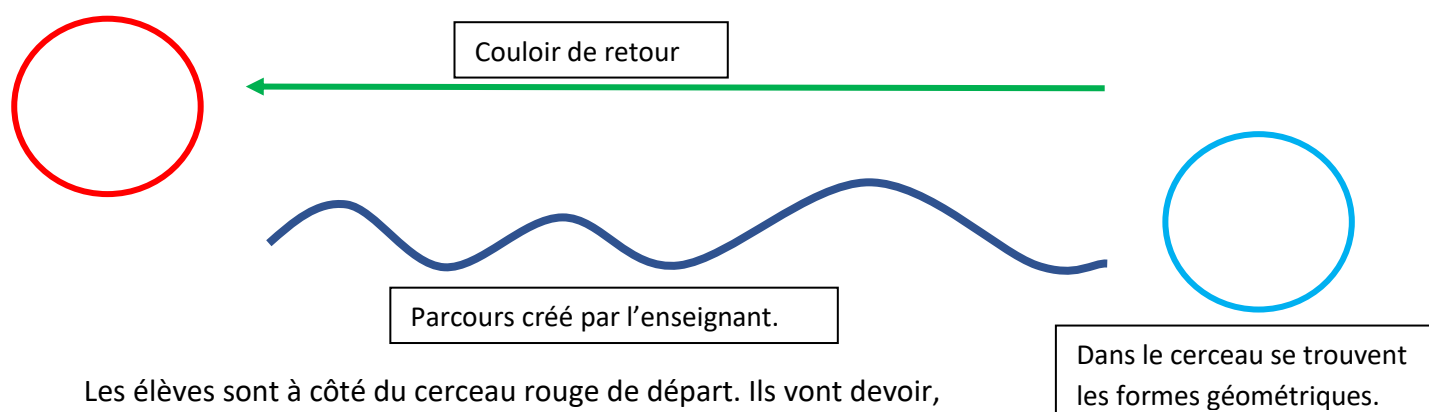


Les élèves sont à côté du cerceau rouge de départ. Ils vont devoir sur une feuille A3 (située dans le cerceau) reconstituer le puzzle en rangeant les numéros dans l'ordre croissant. Les pièces du puzzle se trouvent dans le cerceau bleu. Il faudra donc

- réaliser le parcours,
- prendre une pièce dans le cerceau bleu,
- revenir par le couloir de retour,
- placer la pièce,
- et recommencer.

Plusieurs possibilités sont offertes, en fonction du niveau de vos élèves. Il est possible d'en créer d'autres. Chacun devra réaliser le parcours, aller choisir une pièce du puzzle, revenir en courant dans le couloir de retour.

Atelier 2 : trier des formes géométriques ([annexe 2](#))

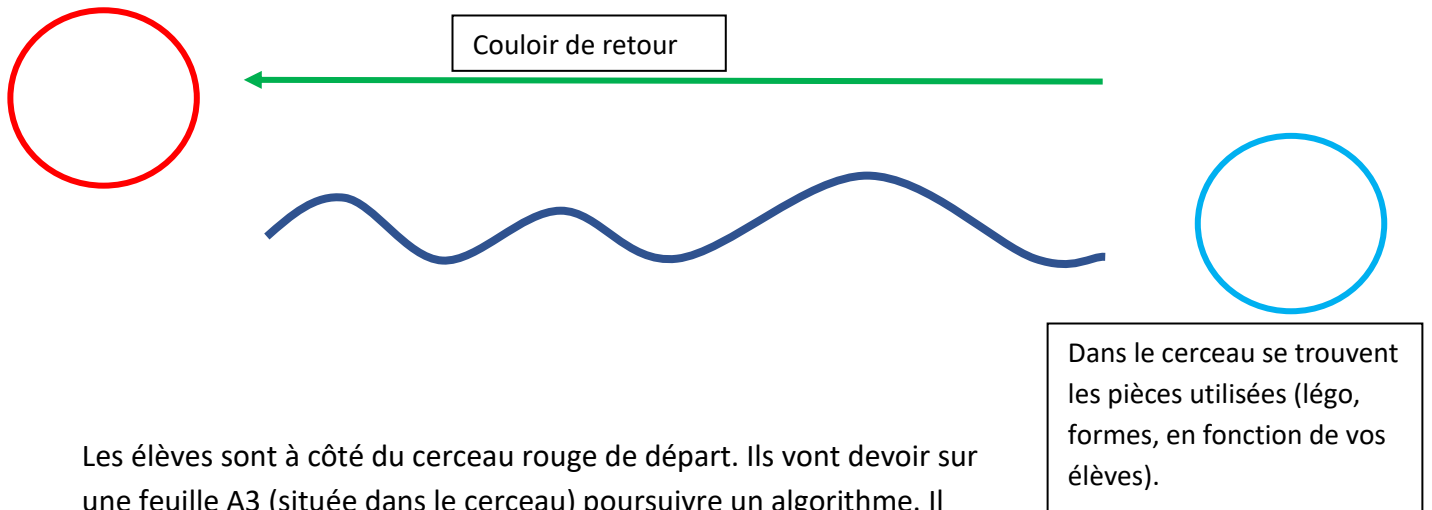


Les élèves sont à côté du cerceau rouge de départ. Ils vont devoir, ensemble, sur une feuille A3 (située dans le cerceau) trier les formes qui se trouvent dans le cerceau bleu. Il faudra donc

- réaliser le parcours,
- prendre une forme dans le cerceau bleu,
- revenir par le couloir de retour,
- placer la pièce,
- et recommencer.

Plusieurs possibilités sont offertes, en fonction du niveau de vos élèves. Il est possible d'en créer d'autres. Chacun devra réaliser le parcours, aller choisir une forme, revenir en courant dans le couloir de retour.

Atelier 3 : Poursuivre (reproduire) un algorithme ([annexe 3](#))

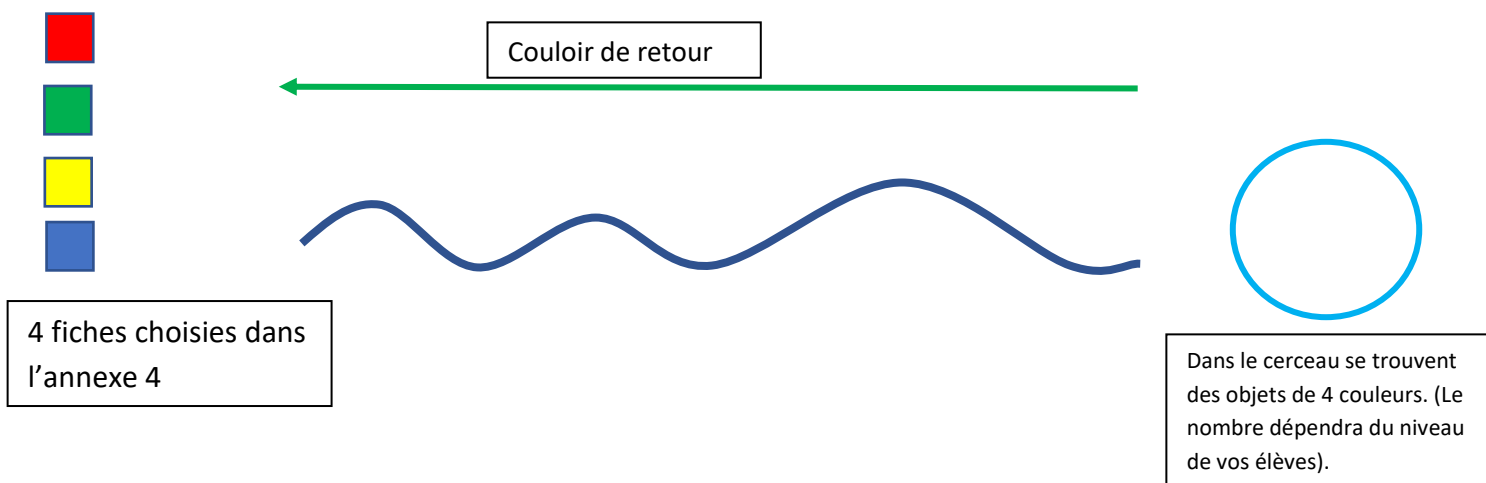


Les élèves sont à côté du cerceau rouge de départ. Ils vont devoir sur une feuille A3 (située dans le cerceau) poursuivre un algorithme. Il faudra donc

- réaliser le parcours,
- prendre une forme dans le cerceau bleu,
- revenir par le couloir de retour,
- placer la pièce,
- et recommencer.

Plusieurs possibilités sont offertes, en fonction du niveau de vos élèves. Il est possible d'en créer d'autres. Chacun devra réaliser le parcours, aller choisir une forme, revenir en courant dans le couloir de retour et le placer.

Atelier 4 : Réaliser des collections d'objets dont on connaît la quantité et les couleurs les composant. ([annexe 4](#))



Les élèves sont à côté des 4 fiches au départ. Ils vont devoir placer sur chacune des fiches le nombre indiqué d'objets de la couleur indiquée. Il faudra donc

- réaliser le parcours,
- prendre une forme dans le cerceau bleu,
- revenir par le couloir de retour,
- placer la pièce,
- et recommencer.

Plusieurs possibilités sont offertes, en fonction du niveau de vos élèves. Il est possible d'en créer d'autres. Chacun devra réaliser le parcours, aller choisir un objet, revenir en courant dans le couloir de retour et le placer.