



La semaine des mathématiques se déroulera du 14 au 20 mars 2016 autour du thème « Maths et sport ».

Le groupe départemental Mathématiques du Rhône vous propose quelques pistes pour faire vivre et prolonger cette semaine des mathématiques dans vos écoles. Vous trouverez à la fin du document des liens vers diverses ressources ¹(énigmes, situations de classe...).

Le groupe Mathématiques vous offre la possibilité de valoriser et de partager les productions de vos élèves (photos, document, diaporama, témoignages...). Nous vous remercions de transmettre ces traces à votre CPC de circonscription. Nous les publierons ensuite sur le site départemental Mathématiques : <http://www2.ac-lyon.fr/ressources/rhone/math/>

Nous vous souhaitons une bonne semaine des mathématiques faite de découvertes, de partage, d'échanges et de plaisir.

¹ Si les liens hypertextes ne fonctionnent pas, copier puis coller l'adresse du lien dans la barre de recherche du navigateur internet.

CYCLE 1

	Jeux mathématiques	Sport et santé : organisation gestion données	Le sport et l'espace	Le sport et la géométrie	Les nombres dans le sport	Grandeurs et mesures dans le sport
Mise en œuvre possible	<p>Marché des connaissances autour des jeux : un stand par classe et une feuille de route par élève</p> <p>Rencontres jeux entre deux classes.</p>	<p>Ressentir les effets d'un effort physique sur son corps.</p> <p>Associations sport et engins.</p> <p>Recherche, comparaison, tri</p>	<p>Dans la classe et l'école avec un appareil photo.</p> <p>Parcours d'orientation (école, gymnase, stade...)</p>	<p>Reproduire, dessiner.</p> <p>Inventer des espaces de jeux.</p>	<p>Utiliser des nombres pour savoir qui a gagné.</p> <p>Trouver une trace pour garder la mémoire du résultat.</p>	<p>Beaucoup pas beaucoup</p> <p>Plus loin que....</p> <p>Plus longtemps que ...</p> <p>Rapide et lent ...</p>
Propositions d'activités	<p>Exemple de rencontre autour de jeux maths</p> <p>Situations Cycle 1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jeux de quilles • Jeux de cibles • Jeux de marelle 	<p>Respiration, battement de cœur avant, après, plus, moins.</p> <p>Memory des sports (associer deux éléments d'un même sport)</p>	<p>Rallye photo : prendre en photo des lieux ou objets symboliques liés au sport, puis les utiliser pour se repérer dans l'espace lors d'un parcours d'orientation.</p>	<p>Dessin, peinture, pâte à modeler...</p> <p>Tracer des espaces de jeu dans la cour</p>	<p>Comparer des collections à la fin d'un jeu.</p> <p>Situation : Les trois camps, jeu des balles brûlantes, jeu des déménageurs</p>	<p>Jeux collectifs.</p> <p>Activités athlétiques.</p>

CYCLE 2

	Jeux mathématiques	Sport et santé : organisation gestion données	Le sport et l'espace	Le sport et la géométrie	Les nombres dans le sport	Grandeurs et mesures dans le sport
Mise en œuvre possible	<p>Marché des connaissances autour des jeux : un stand par classe et une feuille de route par élève.</p> <p>Rencontres jeux entre deux classes.</p>	<p>Ressentir les effets d'un effort physique (respiration, battement de cœur avant après plus moins sur son corps)</p> <p>Classification des sports (individuels, en duel, par équipe, mixte, avec ou sans instruments, avec juges ou à records).</p>	<p>Comment trouver son chemin ?</p> <p>Comment fabriquer un plan ?</p> <p>Comment coder, décoder un itinéraire ?</p>	<p>Passage d'un espace vécu à un espace perçu et représenté.</p>	<p>Différents type de classements.</p> <p>Utiliser les nombres comme mémoire du score.</p>	<p>Ordre de grandeur.</p> <p>Distance et temps.</p>
Propositions d'activités	<p>Exemple de rencontre autour de jeux maths</p> <p>Situations Cycle 2</p>	<p>Courir le plus loin possible en un temps donné.</p> <p>Memory des sports (associer deux éléments d'un même sport).</p> <p>Lecture de graphiques et de tableaux simples.</p>	<p>Activités d'orientation.</p> <p>Rallye photo : prendre en photo des lieux, des objets symboliques ou de détails liés au sport, puis les utiliser pour se repérer dans l'espace lors d'un parcours d'orientation.</p> <p>Déplacements codés dans la cour.</p>	<p>Construction de maquette, dessin, schéma d'espaces.</p> <p>Utiliser une représentation de l'espace pour mettre en œuvre un dispositif sur le terrain (ex : installation du matériel, délimitation de zones de jeu, ateliers...)</p>	<p>Jeu du béret avec appel des numéros sous formes additives soustractives (ex : appeler le 3X4 et 10+2).</p> <p>Nombre de joueurs d'une équipe dans différents sports.</p> <p>Capacité des stades : comparer les grands nombres.</p>	<p>Associer une performance à une épreuve donnée (ex : un 100m en moins de 10s, saut à la perche au-dessus de 6m ...)</p> <p>Choix d'un parcours adapté à ses ressources (ex : course-contrat)</p>

CYCLE 3

	Jeux mathématiques	Sport et santé : organisation gestion données	Le sport et l'espace	Le sport et la géométrie	Les nombres dans le sport	Grandeurs et mesures dans le sport
Mise en œuvre possible	<p>Marché des connaissances autour des jeux : un stand par classe et une feuille de route par élève.</p> <p>Rencontres jeux entre deux classes.</p>	<p>Construire un graphique.</p> <p>Etude de tableaux liés au thème santé et sport.</p> <p>Effectuer des classements.</p>	<p>Lire, utiliser une carte en course d'orientation.</p>	<p>Construction de terrain à l'échelle.</p>	<p>Ranger des grands nombres.</p> <p>Ranger des performances en liaison avec les nombres décimaux (sauts, lancers ...).</p> <p>Comparer des temps</p> <p>Travail sur l'olympisme.</p> <p>Les différents scores dans les sports.</p>	<p>Déterminations des unités pertinentes de mesures</p> <p>Conversions</p> <p>Lien entre temps et distance</p> <p>Calcul d'aire, périmètre et classement de terrains (surface occupée)</p>
Propositions d'activités	<p>Quizz scores et sport.</p>	<p>Construire son graphique de données lors d'un cycle de course longue.</p> <p>Situations Maths dans des contextes EPS – Cycle 3</p>	<p>Course d'orientation.</p>	<p>Reproduire un terrain de sport collectif.</p> <p>Situations Cycle 3</p>	<p>Capacité des stades.</p> <p>Nombres de licenciés.</p> <p>Rechercher quand aura lieu la 45^{ième}, 63^{ième} olympiade.</p>	<p>Mètres, kilomètres, décamètre</p> <p>heures minutes secondes ...</p> <p>travail de recherche sur les catégories en sport de combat</p>
					<p>Situations Cycle 3</p> <p>Situations Maths dans des contextes EPS – Cycle 3</p>	

Liens vers des ressources pour la semaine des Mathématiques 2016:

Où trouver des énigmes ?

- Une énigme par jour (2016) : <http://www.ac-grenoble.fr/ecole/74/maths.sciences74/IMG/pdf/epreuvesemaine2016.pdf>
- Des énigmes par niveau (archives): <http://gdm-62.etab.ac-lille.fr/Enigmathic/index.php>
- Une énigme par jour (archives) : <http://www2.ac-lyon.fr/ressources/rhone/maths/spip.php?rubrique60&lang=fr>

Site de ressources EPS : <https://www2.ac-lyon.fr/etab/ien/rhone/eps/>

Site de ressources mathématiques : <http://www2.ac-lyon.fr/ressources/rhone/maths/>

Mallette maternelle de la Copirelem à télécharger : <http://www.arpeme.fr/m2ep/>

Situations Maths et EPS : cycles 1/2/3 : http://www.ac-guyane.fr/IMG/pdf/math_eps.pdf

Situations Maths dans des contextes EPS – Cycle 3 : <http://revue.sesamath.net/spip.php?article212> (NB : les manuels scolaires présentent également différentes situations mathématiques à contexte EPS)

Situations EPS et construction du nombre Cycle 1 : http://www.ac-grenoble.fr/ien.annemasse2/IMG/pdf/EPS_et_construction_du_nombre_Cyce1.pdf