

SEMAINE DES MATHÉMATIQUES
DU 11 AU 15 MARS

2019



GAGNANT DU CONOURS D'AFFICHE : 6^e COLLÈGE SACRÉ-COEUR DE TARAVAO

MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION NATIONALE,
DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR
ET DE LA RECHERCHE



vice-rectorat
Polynésie française

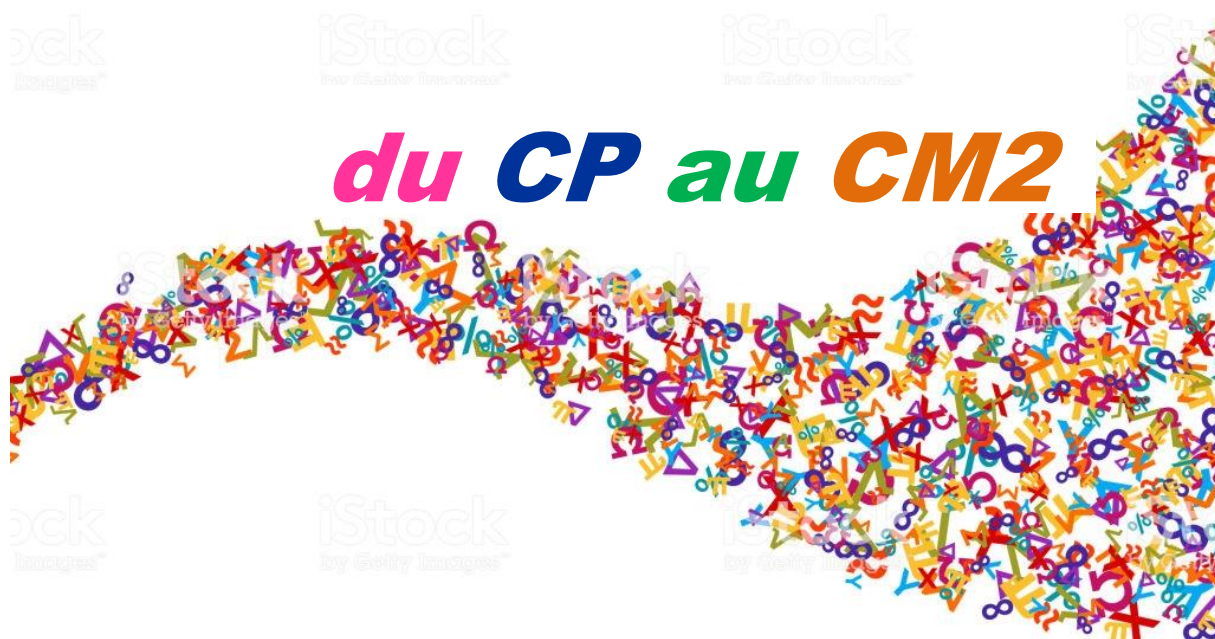


MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION
DE LA JEUNESSE ET DES SPORTS



DIRECTION GÉNÉRALE
DE L'ÉDUCATION ET
DES ENSEIGNEMENTS

DOCUMENT D'APPUI TERRITORIAL AU GUIDE NATIONAL D'ENSEIGNEMENT DES MATHÉMATIQUES



*Des ressources conçues par les professeurs des écoles des cycles 2 et 3
Circonscription pédagogique du 1^{er} degré de Raiatea-Tahaa
Uturoa, le 1^{er} février 2019*



CYCLE 2 – CALCUL

Le pingouin des doubles

Finalité	Les doubles
Fiche descriptive	-un élève tire une carte puis la lit -les autres ont une grille en format papier qui contient des nombres sur laquelle ils doivent cocher les nombres dont le résultat est celui annoncé par l'élève qui a la carte
Matériel	-cartes doubles -grille de nombres
Dispositifs spécifiques	-un bon lecteur -reste de la classe

Enigmes

Finalité	addition/soustraction/multiplication/division
Fiche descriptive	-un bon lecteur lit l'énigme -les groupes doivent, soit résoudre le problème, soit trouver l'opération
Matériel	-cartes énigmes -ardoises pour écrire la réponse (1 par groupe) -cubes (aide si besoin) -fiches autocorrectives (à demander à la maîtresse)
Dispositifs spécifiques	-1 bon lecteur pour lire l'énigme -des groupes de 4

Le nombre manquant

Finalité	Les suites de nombres L'ordre croissant ou décroissant
Fiche descriptive	-un meneur de jeu annonce les cartes nombres -les autres doivent cocher sur leur grille les nombres annoncés et trouver le nombre manquant qui ne figure pas sur la grille
Matériel	-des nombres sur une grille dispersée en format papier (cf. matériel jeu de loto)
Dispositifs spécifiques	-des groupes de 4 élèves -jeu de cartes-nombres jusqu'à 100 (CP) et 1000 (CE1) et 10000 (CE2)
Prolongement	-Travail sur la numération de position -L'addition

Multi-cubes

Fiche descriptive :

Chaque joueur lance les 2 dés, ils placent les cubes. Ils doivent former un rectangle à l'aide de ces 2 chiffres, écrire les 2 multiplications correspondantes et trouver le résultat. Les élèves disposent d'une fiche autocorrective.

Dispositif : groupes de 2

Matériel : 2 dés numérotés de 1 à 9, cartes chiffres numérotées de 1 à 9 et des cubes emboîtables (ou du papier quadrillé).

La monnaie

Fiche descriptive : Un enfant tire une carte image avec le prix affiché et montre à son binôme qui doit lui donner la somme exacte.

Dispositif : groupe 2 à 4 binômes

Matériel : des pièces et des billets de 1 à 1000F

Les pingouins des moitiés

Fiche descriptive : Un enfant tire une carte et demande à son binôme la moitié du nombre indiqué sur la carte. Le binôme prend un pion et le pose sur la grille. Les réponses sont sur une fiche autocorrective.

Dispositif : par binôme

Matériel : des jetons, plusieurs cartes de moitiés, la grille à pingouins

Les compléments

Fiche descriptive : Pour chaque carte, il faut trouver une paire de nombre qui permet d'atteindre le nombre cible.

Autocorrection : réponse au verso.

Nombre cible : 10		
8	2	3
7	5	5
1	4	6

Dans l'exemple ci – dessus, 1 est l'intrus.

Dispositif : un élève ou plusieurs élèves

Matériel : des cartes plastifiées avec nombres, un feutre Velleda

Bâtonnet à calcul

Fiche descriptive : L'élève dispose de bâtonnets sur lesquels sont écrites des additions ou des soustractions. Il en choisit un, trouve le résultat et le pose dans le bon pot. La réponse est au dos du bâtonnet.

Dispositif : un ou à plusieurs

Matériel : des bâtonnets, des pots à résultats

Carte à pincés : les 4 opérations

Fiche descriptive : L'élève prend une carte sur laquelle est indiqué un calcul avec 3 propositions de réponses. Il doit placer la pince sur la bonne réponse. La réponse est au verso. Exemple ci – dessous.

4 – 3		
2	3	1

Dispositif : un ou à plusieurs

Matériel : des cartes à pincés plastifiées, des pincés



CYCLE 2 – NUMERATION

Activité : Le compte est bon	-Un élève (meneur) tire une carte nombre inférieur à 100 ; à 1000 et l'affiche. -Les autres doivent trouver des décompositions possibles. -Le meneur valide.
Objectif : décomposer un nombre	
Matériel : -étiquettes nombres avec au verso les réponses possibles -ardoises	
Activité : Devinettes	Matilde a 12 ans. Son frère a 5 ans de plus. <i>Quel âge a t-il ?</i> <i>Qui est l'ainé ?</i> Hina a 1000F. Mareva a le double. Hugo a la moitié du montant de Hina. <i>Qui a le plus ? le moins ? total ?</i>
Objectif : -comprendre la notion « <u>de plus</u> » « <u>en plus</u> » -comprendre les notions de <u>double</u> et <u>moitié</u>	
Activité : Domino des nombres	Seul ou à 2 Chaque élève a un jeu de cartes. Une carte est disposée au centre. Ils doivent trouver /associer l'écriture du nombre. « <i>Trouve une autre façon d'écrire ce nombre</i> ».
Objectif : associer 2 écritures d'un même nombre	
Matériel : cartes domino	
Resource : Lutinbazar.fr	
Activité : Bingo	Un meneur tire une boule et annonce le nombre inscrit. Les joueurs complètent ainsi leur carte. La partie est gagnée lorsque la carte est complète. Vérification collective.
Objectif : connaître les nombres jusqu'à 100	
Matériel : -cartes de jeu plastifiées -sac avec boules/plateau à compléter	
Activité : Jeu des courses	Un banquier/4 personnes Chaque joueur se mettra dans la peau d'un commerçant avec une liste de course à effectuer. Le 1 ^{er} joueur qui a acheté tout ce qui figure sur sa liste a gagné.
Matériel : Dé ; Pions ; Plateau ; liste	
Resource : chenapan.eklablog.fr	

Activité : Numéricards	<p>A tour de rôle, chaque joueur essaie de placer l'une de ses cartes en respectant l'ordre croissant des cartes présentes sur la table.</p> <p>Le 1^{er} qui s'est débarrassé de toutes ses cartes a gagné.</p> <p>Si un joueur se trompe, il pioche une carte supplémentaire.</p>
Objectif : représenter des nombres, les comparer, classer, intercaler, encadrer, décomposer	
Matériel : cartes	
Resource : Monecole.fr	

Activité : Jeu de Poie	<p>Selon la case sur laquelle on tombe, on pioche une carte et on réalise la consigne :</p> <p>-Bleu : résoudre un problème : addition, multiplication</p> <p>-rose : recomposer un nombre</p> <p>-vert : écrire un nombre en chiffre à partir de son écriture littérale</p> <p>-jaune : analyser la valeur positionnelle d'un chiffre dans un nombre (chiffre des dizaines/ nombre des dizaines....)</p> <p>-orange : comparer 2 nombres entiers</p>
Objectif : effectuer une consigne	
Matériel : un plateau comportant des cases colorées. Une série de cartes comportant 2 niveau (niveau A et niveau B)	
Variante : varier les couleurs	
Resource : Lutinbazar.fr	

Activité : Radio des îles	<p>Principe du téléphone arabe : Le 1^{er} tire une carte avec différents écritures d'un nombre (Ex : 8 unités et 4 dizaines/40+8...) et l'annonce au suivant....Le dernier élève devra écrire et/ou dire le nombre.</p>
Objectif : décomposer un nombre	
Matériel : cartes avec écritures	

Activité : Loto des nombres	<p>Le meneur tire un jeton sur lequel est inscrit un nombre chiffré et l'annonce.</p> <p>Les joueurs complètent ainsi leur carte.</p> <p>La partie est gagnée lorsque la carte est complète.</p> <p>Vérification collective</p>
Objectif : connaître les nombres et leurs représentations	
Matériel : jetons, cartes de jeu	
Variante : plateau à écritures différents : soit en lettres ; soit en représentations figurales...	
Resource : ipotame.blogspot.com	

Activité : Champion de numération	<p>Chaque joueur lance le dé. Suivant la couleur de la case, il pioche une carte et y répond sur son ardoise. La correction est au dos de la carte. S'il a trouvé la bonne réponse, il place une lettre du mot numération. S'il ne l'a pas trouvée, on place une flamme ou une étoile sur la mèche de la bombe.</p> <p>L'équipe gagne si le mot numération est complétée entièrement.</p>
Objectif : connaître les différentes écritures des nombres	
Matériel : dé ; cartes ; ardoises	
Resource : lutinbazar.fr	



CYCLE 2 – GEOMETRIE

Jeu : Elastico-forme

Finalité : Réaliser des figures géométriques.

Objectif : Aligner des points (verticaux, horizontaux et obliques).



Fiche descriptive :

- Piocher une carte message et réaliser ce qui est demandé.

- Exemple de carte message : *Réalise 4 triangles*

- Contrainte : un élastique par triangle

Matériel :

- plaque géoplan

- élastiques de couleurs

- carte message

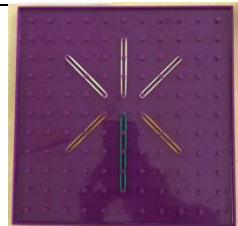
Dispositif spécifique :

-1 ou 2 joueurs

Jeu : Elastico-ligne

Finalité : Réaliser des figures en alignant des points.

Objectif : Aligner des points (verticaux, horizontaux et obliques).



Fiche descriptive :

P-iocher une carte message et réaliser ce qui est demandé.

(Exemple de carte message : *Réalise une fleur.*

Contrainte : un élastique = un alignement

Matériel :

- plaque géoplan

- élastiques de couleurs

- carte message

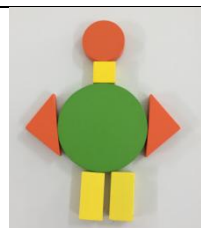
Dispositif spécifique :

-1 ou 2 joueurs

Jeu : Le portrait

Finalité : Réaliser et reproduire des assemblages de solides.

Objectif : Utiliser le vocabulaire lié aux solides et aux positions.



Fiche descriptive :

Jeux de langage

Rôle de l'émetteur : choisir un modèle et le décrire.

Rôle du récepteur : assembler correctement les solides.

Matériel :

-solides : boule, cylindre, cube, cône, pavé droit, pyramide.

-cartes modèles (cf. géoformes)

Dispositif spécifique :

-2 joueurs : un émetteur et un récepteur.

Jeu : Tactilo

Finalité : Trouver le solide décrit.

Objectif : Reconnaître, décrire et nommer les solides.

Fiche descriptive :	Matériel : -Solides en 2 exemplaires : boule, cylindre, cube, cône, pavé droit, pyramide. -1 sac
<i>Jeux de langage</i> Rôle de l'émetteur : choisir un solide et le décrire. Rôle du récepteur : trouver le solide	
Dispositif spécifique : -2 joueurs ou plus	



CYCLE 2 – GRANDEURS ET MESURES

La monnaie : Le franc CFP

1^{ère} situation : Qui est le plus riche ?

La finalité : comprendre qu'une somme d'argent ne dépend pas du nombre de pièces.

Le but : compter les pièces pour savoir qui est le plus riche.

Les modalités : les enfants sont répartis par groupes de 2, adaptable selon le maître à toutes situations ; petits groupes, moitié de classe ou groupe classe.

Le matériel : une enveloppe par groupe, pièces réelles (dont la valeur dépend du niveau des élèves)

2^{ème} situation : Compter c'est gagner

La finalité : - Construire, consolider la notion de valeur de pièces.

- Construire, consolider la notion de somme d'argent.

Le but : Reconstituer une somme le plus rapidement possible avec le matériel disponible

Les modalités : Les enfants sont répartis par groupes de 4 ou 6 élèves, tous les groupes ont le même nombre de pièces et les mêmes valeurs.

L'image d'un objet est projetée avec son prix, par groupe, les élèves doivent reconstituer la somme nécessaire avec les pièces dont ils disposent

Le matériel : Des pièces réelles

3^{ème} situation : J'achète en classe

La finalité : - Construire, consolider la notion de valeur de pièces

- Construire, consolider la notion de somme d'argent.

Le but : Reconstituer la somme nécessaire à l'achat d'un ou plusieurs objets en classe (stylos, gommes, crayons de papiers, tatouages éphémères, autocollants ...)

Les modalités : Le maître met à disposition de chaque élève une somme d'argent, que l'élève peut utiliser pour acheter ce dont il a besoin. Un système de récompense individuelle est mis en place pour alimenter les petites cagnottes des élèves.

Le matériel : pièces réelles, matériel de classe

4^{ème} situation : Qui aura le moins de pièces ?

La finalité : - Construire, consolider la notion de valeur de pièces

- Construire, consolider la notion de somme d'argent.

- Construire, consolider la notion d'équivalence, d'échange égal

Le but : Réduire le nombre de pièce en conservant la somme donnée

Les modalités : A travailler en petits groupes dirigés de 3 à 6 élèves.

Chaque élève a un porte monnaie débordant de pièces. Mettre en avant la nécessité de réduire le nombre de pièces et de les échanger avec un banquier (le maître ou un élève)

Le matériel : 3 à 6 petits porte monnaie, beaucoup de « tota », des pièces « dizaines »

5ème situation : Le Téléthon

La finalité : - Construire, consolider la notion de valeur de pièces
- Construire, consolider la notion de somme d'argent.

Le but : Calculer la somme récoltée pour l'opération du Téléthon, et vérifier en comptant l'argent.

Les modalités : lors du Téléthon, les élèves comptent la somme d'argent qu'ils glissent dans l'urne, chaque somme est notée, puis le total est calculé et vérifié.

Matériel : pièces et billets réels, urne, feuille

6ème situation : Le banquier

La finalité : Traduire par des opérations écrites les différents achats et gains de chaque élève.

Le but : Tenir un compte écrit des sommes d'argent que chaque enfant dispose.

Les modalités : Un très bon élève pourrait « tenir » les comptes d'un groupe de camarades : ajouter les gains, soustraire les achats.

Les longueurs

Situation : Ma boîte à outils

Cette situation pourra être proposée autant de fois que nécessaire, à la demande

La finalité : - Découvrir le matériel de mesure de longueur.
- Comprendre l'utilité de chaque outil de mesure.

Les modalités : En atelier dirigé, le maître propose du matériel et demande à quoi il pourrait servir ? Comment on l'utiliserait ?

Le matériel : un double décimètre, le mètre de la classe, un mètre de couture, la corde, un décimètre, un dérouleur.

L'heure

Situation : Quelle heure est-il ?

La finalité : Consolider la lecture des aiguilles (heure/minute)

Les modalités : Chaque enfant dispose d'un cadran, placer correctement l'horaire demandé par le maître

- Les heures
- Les minutes
- Les heures et minutes (sous forme de concours)

Il est possible de mettre en place des binômes, à tour de rôle l'un donnerait une heure et l'autre la représenterait

Le matériel : un cadran par élève

La masse

Situation 1 : Plus lourd que ... ?

La finalité : Apprendre à utiliser un pèse aliments

Le but : Ranger les objets selon leur masse

Les modalités : Les élèves sont répartis par groupes de 4 à 5. Chaque groupe dispose d'un pèse aliments et d'objets à classer

- ✓ Effectuer un premier rangement en sous-pesant à la main..
- ✓ Vérifier avec le pèse aliments.

Le matériel :

- ✓ pochette de kleenex, une pièce de 50 frs, un stylo, une petite boîte d'allumettes, ...
- ✓ pèse aliments.

Situation 2 : Lourd comme quoi ?

Les finalités :

- Utiliser et lire une balance de Roberval
- Comprendre la signification de l'état d'équilibre de la balance Roberval.

Le but : Parmi différents objets, trouver ceux qui ont la même masse.

Les modalités : situation à mettre en place en atelier, en moitié de classe ou avec le groupe classe entier selon le matériel disponible.

Les élèves sont répartis par groupes de 2 à 3 maximum, chaque groupe dispose de différentes objets dont 2 qui ont le même poids. Par tâtonnement, les élèves doivent mettre en évidence les objets qui ont la même masse.

Le matériel : différents objets dont 2 qui ont le même poids, une balance Roberval par groupe

Situation 3 : Le « poids » est bon

Les finalités :

- Utiliser et lire une balance de Roberval
- Comprendre la signification de l'état d'équilibre de la balance Roberval.
- Réaliser un état d'équilibre en utilisant des masses marquées

Le but : Rechercher (tâtonner, calculer) le poids de différents objets.

Les modalités :

Les élèves sont par groupe de 2 voire 3 maximum, avec 1 balance Roberval par groupe, différents objets et des masses marquées.

Cette situation sera en atelier ou en moitié ou en groupe classe selon le nombre de balance.

Le matériel : une balance Roberval par groupe, des masses marquées, des objets à peser

Les capacités

« Class Cap 1 »

La finalité : faire comprendre que la capacité d'un contenant ne dépend pas de sa taille.

Le but : classer des contenants.

La modalité : par groupe de 2.

Le matériel :

- ✓ 4 contenants de même capacité. (bouteilles, flacons, pots)
- ✓ 1 verre doseur

« Class Cap 2 »

La finalité : faire comprendre les relations entre les unités de contenance.

Le but : classer les contenants ayant la même capacité.

La modalité : par groupe de 2.

Le matériel :

- ✓ différents verres doseurs.
- ✓ contenants de différentes capacités (taille, volume, forme)



CYCLE 3 – CALCUL

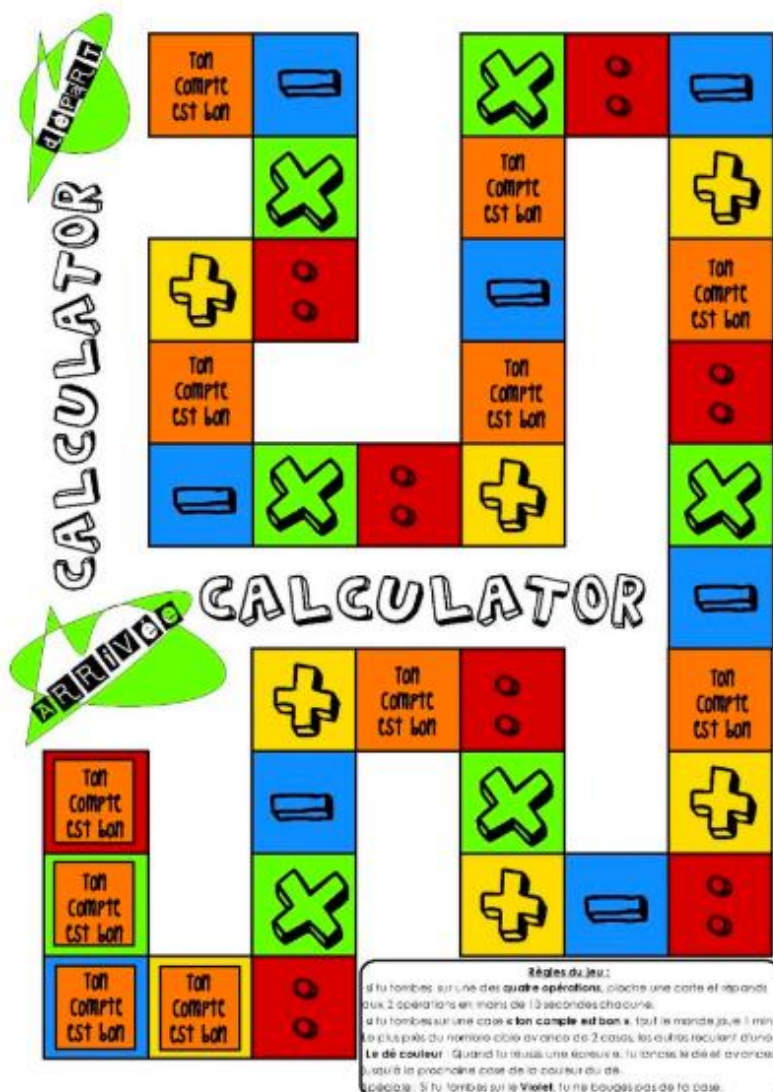
Math'a Tahiti

Jeu pour s'entraîner aux 4 opérations en utilisant les nombres entiers et décimaux.

Fiche descriptive	Les joueurs jouent à tour de rôle. A son tour de jouer, le joueur commence toujours par lancer les deux dés à 8 faces et les place sur sa planche. Suivant la réponse (sans calculatrice) au calcul posé, seul le joueur qui a lancé les dés déplacera ou ne déplacera pas son pion.
Matériel	Un plateau de jeu 2 dés (forme octaèdre) Deux pions
Dispositif spécifique	2 joueurs Mettre à disposition une calculatrice pour vérifier les résultats
Ressources	Arnaud LOZINGUEZ Les jeux Olivier Création



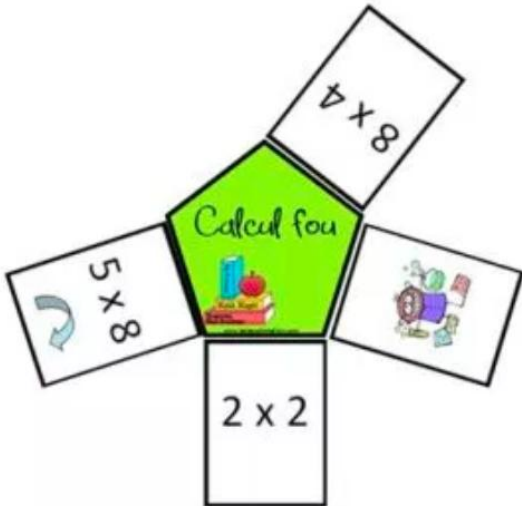
<h1 style="text-align: center;">Calculator</h1> <h2 style="text-align: center;">Jeu de calcul rapide</h2>	
Fiche descriptive	<p>Les joueurs jouent à tour de rôle.</p> <p>A son tour de jouer, le joueur commence toujours par lancer le dé. Il tire une carte de la couleur du dé :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si le joueur répond correctement, il se place sur la case de la couleur du dé. - Si le joueur donne une réponse erronée, il ne bouge pas son pion. <p>Le gagnant est celui qui arrive en premier à l'arrivée.</p>
Matériel	<p>Un plateau de jeu</p> <p>1 dé avec les 5 couleurs du plateau + une face de couleur mauve.</p> <p>Cartes calculs</p>
Dispositif spécifique	<p>2 à 4 joueurs</p> <p>Jeu à imprimer et plastifier</p>
Ressources	<p>Site : La classe de Mallory.</p>




<p align="center"><i>Le compte est bon</i></p> <p align="center">Utilisation des 4 opérations</p>	
Fiche descriptive	Atteindre un nombre cible en utilisant les quatre opérations et six nombres tirés au hasard.
Matériel	Tableau (collectif) Ou Fiche individuelle avec plusieurs “compte est bon” à résoudre.
Dispositif spécifique	Groupe classe ou Application gratuite disponible sur tablette Mathador (pour deux élèves et différents niveaux)



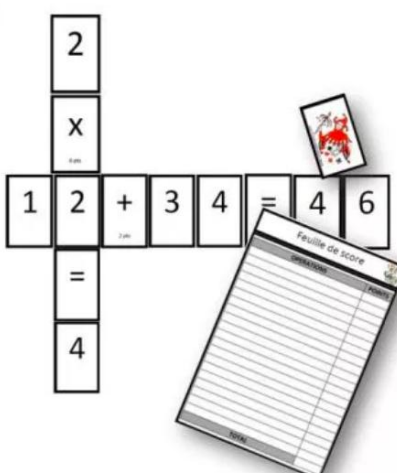
<p align="center"><i>Calcul fou</i></p> <p align="center">Jeu de rapidité sur la connaissance des tables</p>	
Fiche descriptive	<p>Distribuer toutes les cartes aux joueurs.</p> <p>A leur tour les joueurs posent le plus vite possible la carte supérieure de leur paquet sur l'un des 5 côtés de Calcul fou.</p> <p>Le joueur suivant doit énoncer le résultat de l'opération avant de poser à son tour une carte. Attention, lorsqu'une carte double-flèche sort, le sens de jeu est inversé.</p> <p>Si une case flèche sort, il faut sauter un des côtés du pentagone avant de poser sa carte.</p> <p>Lorsqu'une carte savant fou sort, les joueurs doivent taper le plus vite possible sur le pentagone.</p> <p>Le dernier à taper récupère toutes les cartes présentes sur la table.</p> <p>En cas d'erreur de calcul ou de placement de carte, le joueur s'étant trompé récupère toutes les cartes en jeu.</p> <p>Le but du jeu étant de se débarrasser de toutes ses cartes le premier.</p>

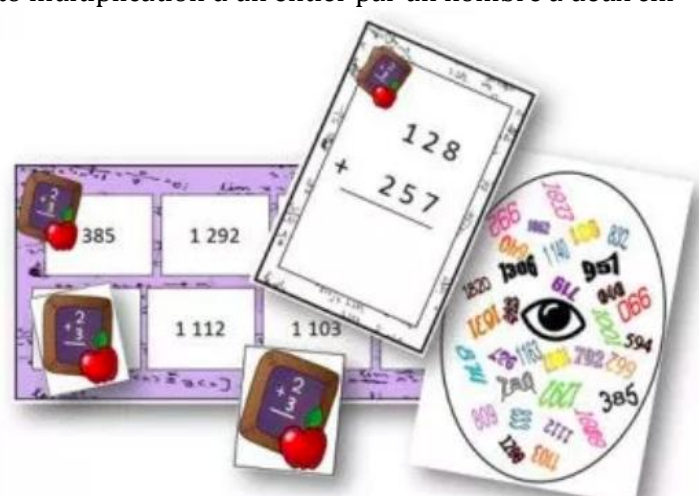
	
Matériel	Cartes multiplication Un centre de table pentagonal
Dispositif spécifique	5 joueurs
Ressources	Site : La classe de Mallory

<h2 style="text-align: center;"><i>La course des lièvres</i></h2> <p style="text-align: center;">Jeu de rapidité sur la connaissance des tables</p>	
Fiche descriptive	<p>Règle du jeu : Placer les pions sur la case départ. Chaque joueur reçoit une fiche réponse assortie à son pion ainsi qu'une fiche indiquant la valeur des carottes en case. On mélange les cartes questions. Un joueur tourne une carte question et le sablier. Tous les participants doivent tenter de répondre dans l'ordre au maximum d'opérations possibles en 2 minutes. A l'issue du temps, on vérifie les réponses inscrites sur la fiche réponse de chacun et on distribue les carottes : une carotte si seulement la première est juste, 5 carottes si toutes les opérations sont justes, zéro carotte si la première est fausse et ce même si les autres opérations sont justes. Les joueurs peuvent alors utiliser leurs carottes pour avancer sur le plateau. Ils peuvent utiliser toutes leurs carottes en une fois ou en conserver une partie ou la totalité en attendant d'en obtenir davantage.</p> <p>But du jeu : gagner le plus rapidement possible la ligne d'arrivée</p>

	
Matériel	Un plateau de jeu Cartes de calculs Un sablier Cartes carotte
Dispositif spécifique	5 joueurs
Ressource	Site : La classe de Mallory

<i>Scralcul</i> Travailler les quatre opérations et le calcul mental	
Fiche descriptive	<p>Deux jeux possibles avec ce matériel :</p> <p>Jeu sans les points : Les élèves piochent un nombre donné de cartes. Ils doivent se débarrasser le plus rapidement de toutes leurs cartes en formant des opérations mathématiquement correctes et en les posant sur la table de jeu. Les joueurs posent leurs opérations chacun leur tour. Ils peuvent aussi profiter de leur tour pour compléter une opération déjà posée. En cas d'impossibilité de poser des cartes, les élèves doivent piocher dans la réserve.</p> <p>Jeu avec les points : Même principe que le jeu précédent. Lorsqu'ils posent une opération, les élèves l'inscrivent sur leur feuille de score et calcule les points obtenus. Le nombre de points équivaut à la somme des chiffres utilisés plus les points rapportés par les signes mathématiques. Ainsi « $2+2=4$ » rapportera 10 points (8 pour les chiffres et 2 pour le signe +). « $2 \times 2=4$ » rapportera 14 points... Lorsqu'un joueur complète une opération existante, il gagne les points consécutifs aux cartes qu'il a posées plus les points de l'opération déjà présente. Le gagnant est le joueur ayant le plus de points à l'issue de la partie.</p>

	
Matériel	Cartes chiffres de 0 à 9 Cartes signes (+ - x :) Cartes joker (remplacent les blancs du jeu original) Un sac pour y mettre les cartes Feuille de score
Dispositif spécifique	4 joueurs Prévoir des support dans un jeu de scrabble
Ressource	Site : La classe de Mallory

<i>Jeu de loto</i> Travailler en calcul sur les opérations et le calcul mental	
Fiche descriptive	Quatre petits jeux de loto : <ul style="list-style-type: none"> - Jeu de loto et lynx : addition de nombres entiers - Loto – addition de nombres décimaux - Loto multiplication d'un entier par un nombre à deux chi 
Matériel	Planches de loto avec les nombres en chiffres Cartes opérations Cartes points
Dispositif spécifique	Autant de joueurs que de planche
Ressource	Site : La classe de Mallory



CYCLE 3 – NUMERATION

DOSSIER EN ANNEXE CYCLE 3 NUMERATION

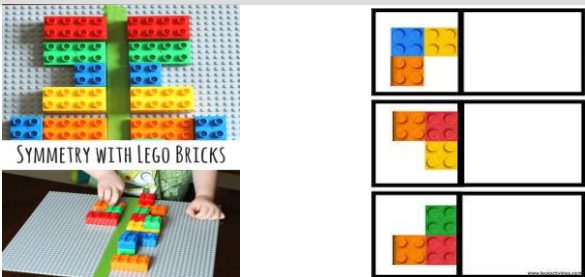
NAU CERVILLE DES MATHÉ... 18/12/2018 09:04 Adobe A
JEU DE LYNX/version2.pdf
JEU DE LYNX/version1.pdf
PLATEAU DEMO FRACTION/cartes-fractions-1.pdf
COURSE AUX PIZZAS/course-pizza.pdf
PLATEAU DEMO FRACTION/d6mo-fracto-plateau-pions.pdf
COURSE AUX PIZZAS/Règles du jeu COURSE AUX PIZZAS.pdf
ENQUETE DE NOMBRE/enquete-de-nombre.pdf
PLATEAU DEMO FRACTION/cartes-fractions-et-decimaux.pdf
PLATEAU DEMO FRACTION/cartes-decimaux.pdf
PLATEAU DEMO FRACTION/cartes-enigmes.pdf
FRACTION DECIMAUX/cartes-enigmes.pdf



CYCLE 3 – GEOMETRIE

Notion : Symétrie axiale

Finalité : Reproduire une figure par symétrie.

"LEGOMETRIC"	
	

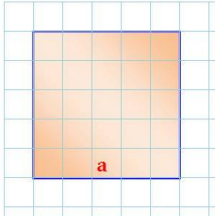
NIVEAU 1	Manipulation à plat
Matériel	-planches d'encastrement des légos (une planche pour 2) -légos
Organisation	-par groupe de 2
Descriptif	Un élève place un légo, l'autre reproduit sa symétrie par rapport à l'axe.

NIVEAU 2	Manipulation en 3D
Matériel	-planches d'encastrement des légos (une planche pour 2) -légos
Organisation	- par groupe de 2
Descriptif	Un élève superpose des légos (en relief), l'autre reproduit sa symétrie par rapport à l'axe.

"SYMETRIC"	
NIVEAU 3	Reproduction
Matériel	-quadrillages avec axes de symétrie
Organisation	-par groupe de 2
Descriptif	Par 2, chaque élève trace sa figure. S'échanger les figures puis reproduire leurs symétries par rapport à l'axe. L'axe peut être orienté différemment.

Notion : Aire d'une figure


Finalité : Calculer l'aire d'une figure géométrique.

"CHEMIN'AIRE"	
	
NIVEAU 1	Aire du rectangle
Matériel	-cartes formes (rectangles de différentes dimensions) -planche quadrillée -cartes auto correctives
Organisation	- par groupe de 4
Descriptif	Trouver l'aire de chaque rectangle en utilisant la planche quadrillée. Vérifier avec les cartes auto correctives, par superposition.
NIVEAU 2	Aire d'un chemin de rectangles
Matériel	-cartes formes (rectangles de différentes dimensions) -planche quadrillée
Organisation	-par groupe de 4
Descriptif	Par 2, placer les rectangles sur le quadrillage de façon à tracer un chemin. Calculer l'aire du chemin en utilisant les mesures déjà trouvées. Variante : possibilité de tracer un labyrinthe.
NIVEAU 3	Aire d'une figure complexe
Matériel	-cartes formes (triangles, carrés, rectangles) -planche quadrillée
Organisation	- par groupe de 4
Descriptif	La figure complexe est composée sur un quadrillage. Calculer l'aire de cette figure.

Jeu en langue tahitienne

Notion : Solides

Finalité : Identifier, nommer et reconnaître les solides.

" 'Imi au ! "	
	
NIVEAU 1	Identification de solides simples
Matériel	-cartes formes solides (cube, pyramide, pavé)
Organisation	-par groupe de 2
Descriptif	Sur le principe du jeu de "Devine tête". Un élève porte une carte sur son front : - il pose des questions pour deviner le solide, l'autre répond par OUI, NON. - il devine le solide grâce aux informations données par l'autre élève.
Lexique	- E ... ānei ? 'Ē ! 'Aita ! - Tiupa (cube) - 'Āfata (prisme) - Pirāmi (pyramide) - Pae (arête) - Tara poro (sommets) - 'Ōrapa (face)



CYCLE 3 – GRANDEURS ET MESURES

Le jeu du kangourou

Finalité : additionner des longueurs

Fiche descriptive :

Chacun à son tour et à la suite, saute le plus loin possible.
L'équipe gagnante est celle qui aura la plus grande longueur.

Dispositif spécifique :

2 équipes adverses

Matériel :

Lattes ou tout autres marqueurs de position
Mètre mesureur

Le jeu du panier

Finalité : mesurer des objets avec un étalon fourni

Fiche descriptive :

Une équipe demande à une autre de répondre à ses devinettes pour retrouver sa collection.
Équipe 1 : Énoncer les devinettes en énonçant la taille des objets
Équipe 2 : Retrouver la collection

Dispositif spécifique :

2 équipes de 3 élèves

Matériel :

1 planche de collection
un étalon (au choix)
divers objets de la classe

Le bon choix

Finalité : choisir l'unité adéquate à une situation de mesure

Fiche descriptive :

Choisir le bon étalon pour mesurer une pièce, un objet

Dispositif spécifique :

Groupe de 3 élèves

Matériel :

plusieurs étalons

Top chrono

Finalité : Lire, écrire, convertir et calculer les durées

Fiche descriptive :

4 types de questions : lire l'heure, écrire l'heure, convertir des durées, résoudre des problèmes en mettant en œuvre les durées
Lancer le dé, avancer et répondre correctement pour faire avancer un bonhomme sur une toise

Dispositif spécifique :

En binômes

Matériel :

sablier
un dé
planche de jeu de l'oie
toise

Ressource

La classe de Mallory

<p align="center"><i>Le livreur</i></p> <p align="center">Finalité : Évaluer, estimer pour mieux agir</p>	
<p><u>Fiche descriptive :</u> Remplir un galon d'eau avec le contenant le plus adéquat But du jeu : faire le moins d'allers/retours possibles</p>	<p><u>Matériel :</u> galon divers récipients</p>
<p><u>Dispositif spécifique :</u> Groupes de 3 élèves</p>	

<p align="center"><i>Le poids net</i></p> <p align="center">Finalité : Soupeser les objets pour retrouver le poids de l'objet de référence</p>	
<p><u>Fiche descriptive :</u> Avec X objets (plus ou moins, variantes de l'activité), retrouver le poids d'un objet sur la balance en un minimum de tentatives (à définir). Proposer un tableau pour noter les combinaisons</p>	<p><u>Matériel :</u> objet de référence (1 kilo) divers objets balance Roberval tableau</p>
<p><u>Dispositif spécifique :</u> Groupe de 3 élèves</p>	

<p align="center"><i>La bonne paire</i></p> <p align="center">Finalité : mettre ensemble les objets de même contenance mais de formes différentes</p>	
<p><u>Fiche descriptive :</u> Associer les contenants de même capacités mais de formes différentes. Se servir d'un étalon pour valider.</p>	<p><u>Matériel :</u> bouteilles de contenances différentes pichet</p>
<p><u>Dispositif spécifique :</u> Groupe 4 élèves</p>	

<p align="center"><i>Parcours d'angles</i></p> <p align="center">Finalité : acquérir la notion d'angle, les distinguer</p>	
<p><u>Fiche descriptive :</u> Sur la base d'un parcours d'orientation, coder un plan en classe (avec des gabarits d'angles « miniatures » à coller sur le plan en fonction des plots en position), le faire vivre avec les yeux bandés.</p>	<p><u>Matériel :</u> 1 planche sur quadrillage par groupe vignettes des gabarits d'angles colle plots piquets foulards</p>
<p><u>Dispositif spécifique :</u> Groupe de 4 élèves</p>	
<p><u>Fiche descriptive :</u> Sur la base d'un jeu de mime, un joueur vit le parcours et l'autre doit coder (toujours avec l'utilisation des gabarits d'angles)</p>	<p><u>Matériel :</u> planche avec parcours codé planche à coder vignettes des gabarits d'angles</p>
<p><u>Dispositif spécifique :</u> En binôme</p>	

Pavage

<u>Fiche descriptive</u> : Mesurer l'aire de la table, de la classe, du préau avec un gabarit adapté à chaque situation. Variante : utiliser un seul gabarit (pré-requis sens de la multiplication) imposer 2 couleurs (quantité de chaque)	<u>Matériel</u> : formes découpées dans la carteline
<u>Dispositif spécifique</u> : En binôme	

Top model

Finalité : modéliser sa classe ou de l'école

<u>Fiche descriptive</u> : Mesurer le périmètre des bâtiments Convertir les mesures à une échelle simple (ex : 1m = 1 cm)	<u>Matériel</u> : carton ciseaux colle ruban adhésif
<u>Dispositif spécifique</u> : Groupe de 4 élèves	

Péri-folie

Finalité : calculer plusieurs périmètres

<u>Fiche descriptive</u> : Lancer le dé, avancer, tirer une carte et effectuer la tâche.	<u>Matériel</u> : dé planche de jeu de l'oie les cartes
	<u>Ressource</u> La classe de Mallory