

## Fiche du jeu 1 : « Au plus près »

Cycle 2

### Lieu

Dans une salle, un couloir, un coin de la cour (en autonomie)

### Matériel

Une caisse contenant 5/6 objets. Il peut être intéressant de proposer un objet « piège » par exemple un objet volumineux et léger, type ballon de mousse  
Fiche réponse, gommette...

### Principe

Ranger ces objets du plus léger au plus lourd.  
On peut faire écrire la solution (ou coller les images correspondant à ces objets) sur une affiche (une affiche par groupe) et ainsi organiser un temps d'échanges et de synthèse.

### Différenciation

- nombre d'objets proposés

### Variante

- intercaler 1 ou 2 objets dans une série d'objets déjà rangés.

Ce problème peut donner lieu en séance de travail ultérieure à des prolongements avec deux critères d'optimisation : prix et masse par exemple.

## 1) Fiche réponse : « Au plus près »

Cycle 2

Nom de l'équipe : \_\_\_\_\_

### Consigne

Rangez ces objets du plus léger au plus lourd.

Réponse



On n'oublie pas de :

- vérifier que la consigne est respectée
- noter sa solution dans le cadre réponse (noms des objets ou dessins ou images collées)

## Fiche du jeu 2 : « Les Poignées de main »

Cycle 2

### Lieu

Dans une salle, un couloir, un coin de la cour (en autonomie)

### Matériel

Fiche réponse, crayon, stylo, gomme...

### Principe

Vous devez répondre aux 2 questions inscrites sur la fiche dans le cadre est prévu à cette effet.

Vous avez entre 10 et 15 minutes pour rechercher, vérifier et écrire vos réponses.



## 2) Fiche réponse : « Poignées de main »

Cycle 2

Nom de l'équipe : \_\_\_\_\_

### Questions

1) Combien de poignées de main allez-vous échanger dans votre groupe si chacun doit serrer la main de tous les autres ?

2) Et si vous étiez 10 ?

### Réponses

*On n'oublie pas de :*

- de répondre aux deux questions.
- de vérifier pour chacune des questions le nombre de poignées de main

## Fiche du jeu 3 : « L'étalon »

Cycle 2

### Lieu

Dans une salle de sport, dans la cour...

### Matériel

Une corde étalon (d'un mètre environ) fournie à chaque groupe.  
Un certain nombre d'objets déplaçables (table, banc, chaise, manche à balai, ballon, cerceau, corbeille à papier par exemple).  
Fiche réponse,

### Principe

Mesurer la longueur totale obtenue si l'on pouvait mettre bout à bout les objets proposés. On pourra soit mesurer chaque objet indépendamment et les ajouter soit réaliser l'assemblage au sol et en prendre la mesure

Un croquis sur la feuille réponse sera rendu pour validation ou une photo de la disposition peut être proposée.

Les points seront obtenus si l'étalon est correctement utilisé et un bonus d'un point sera attribué à l'équipe qui aura réalisé la tour la plus haute au cycle III

## 3) Fiche réponse : « L'étalon »

Cycle 2

Nom de l'équipe : \_\_\_\_\_

### Consignes

Vous allez mesurer la longueur de tous ces objets comme si on les mettait "bout à bout". Vous avez pour seul outil de mesure ce morceau de corde.

### Réponses

*On n'oublie pas de :*

- mesurer **tous** les objets proposés avec la corde.
- de noter les calculs dans le cadre

*Rallye MathouSport*

## Fiche du jeu 4 : « Saut en longueur »

Cycle 2

### Lieu

Dans une salle de sport, dans la cour...

### Matériel

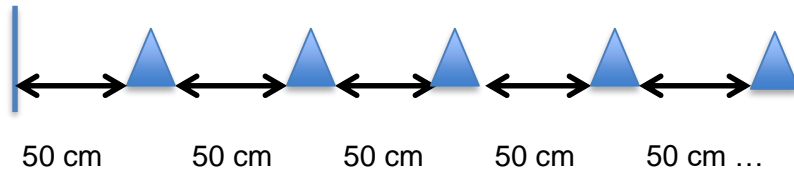
Des dispositifs étalonnant la piste de saut (plots tous les 50 cm par exemple)  
Fiche réponse

### Principe

Effectuer 2 sauts et prendre le meilleur des deux. Calculer la somme des plots franchis par les membres du groupe.

*Adaptation pour les groupes les plus performants (CE1) : faire ensuite calculer la somme des longueurs*

Zone  
prise  
d'appel



## 4) Fiche réponse : « saut en longueur »

Cycle 2

Nom de l'équipe : \_\_\_\_\_

### Consignes

- 1) Effectuez 2 sauts et prenez le meilleur des deux.
- 2) Calculer la somme des plots franchis par les enfants du groupe

Réponses

*On n'oublie pas :*

- d'effectuer les deux sauts
- de garder le meilleur des 2 sauts
- de noter les calculs dans le cadre

*Rallye MathouSport*

## Fiche du jeu 5 : « Course »

Cycle 2

### Lieu

Dans une salle de sport, dans la cour...

### Matériel

Des plots pour délimiter le parcours et étalonner les distances  
Fiche réponse

### Principe

Chaque élève court sur un parcours. On cherche à calculer la somme des temps de parcours. On sera sur un parcours de 20 mètres afin d'avoir des temps brefs. Possibilité de faire plusieurs essais et de ne garder que le meilleur. Alternier les rôles d'observateur/juge et de coureur. Le point bonus sera attribué à l'équipe qui aura réalisé le plus petit temps

### Prolongement

En élémentaire, de même que dans l'atelier précédent, on peut envisager de calculer la moyenne des temps de parcours sur le groupe, voire travailler sur l'homogénéité des résultats de chaque groupe.

## 5) Fiche réponse : « Course »

Cycle 2

Nom de l'équipe : \_\_\_\_\_

### Questions

Quelle est la somme des temps de parcours pour toute l'équipe ?

Réponses

*On n'oublie pas de :*

- de noter les temps de course pour chaque enfant
- de vérifier le résultat obtenu

## Fiche du jeu 6 : « Jeu du Mölkky »

Cycle 2

### Lieu

Dans une salle de sport, dans la cour...

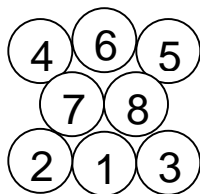
### Matériel

Un jeu de Mölkky ou des quilles numérotées de 1 à 8. Un bâton ou une balle à lancer (et non pas à faire rouler).

### Règle du jeu

Le principe du jeu est de faire tomber des quilles à l'aide d'un lanceur appelé Mölkky. L'objectif est de totaliser exactement 30 points sans les dépasser. Au début d'une partie, elles sont placées à 2,50 mètres des joueurs. Lorsqu'une quille a été abattue, on la relève juste là où elle se trouve, sans la soulever. C'est ainsi qu'au cours de la partie, les quilles s'éparpillent et s'éloignent.

Les joueurs jouent chacun leur tour. Celui qui a lancé le mölkky compte ses points et relève la ou les quilles tombées.



### Placement des quilles :

### Marquer des points

Pour abattre les quilles, les joueurs lancent le mölkky ou la balle.

Il y a deux façons de marquer des points :

- si une quille tombe, vous marquez la valeur de la quille ;
- si plusieurs quilles tombent, le nombre de quilles est comptabilisé.

*Exemple : un joueur vise la quille n°8 et la fait tomber seule : il marque 8 points. S'il fait tomber la n°8 et la n°4, il ne marque que 2 points.*

### Pour finir

L'équipe marque les points à la fin du jeu sur la fiche réponse. L'équipe (ou les équipes) ayant atteint 30 points sans dépasser recevra 3 points. Si aucune équipe n'atteint les 30 points, c'est le plus proche de 30 qui recevra alors les 3 points contre 1 point pour les autres équipes.

## 6) Fiche réponse : « Jeu du Mölkky »

Cycle 2

Nom de l'équipe : \_\_\_\_\_

### Consigne

Vous devez effectuer 30 points en faisant tomber les quilles. Quand une quille tombe, vous devez la relever à l'endroit où elle est tombée. Le nombre de points marqué dépend du nombre de quilles renversées :

- une quille tombe, vous marquez la valeur de la quille ;
- si plusieurs quilles tombent, le nombre de quilles est comptabilisé

Attention ! Si vous dépassez 30 points, vous redescendez à 15.

### Marquez la somme des points de l'équipe

On n'oublie pas de :

- relever les quilles à l'endroit où elles tombent

Rallye MathouSport

## Fiche du jeu 7 : « La ronde »

Cycle 2

### Lieu

Dans une salle de sport, dans la cour...

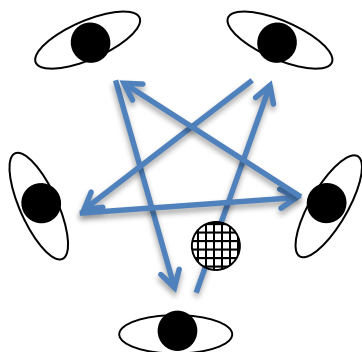
### Matériel

Une balle par équipe  
Fiche réponse

### Principe

Les élèves (au moins 5) forment une ronde. Ils lancent la balle à un élève qui n'est pas leur voisin immédiat. Tout le monde doit toucher la balle lors d'une session de jeu. On compte le plus grand nombre de passes en un temps limité. Si la balle touche le sol on remet le compteur à zéro  
Un bonus d'un point sera attribué à l'équipe qui aura réalisé le meilleur score.

*Exemple de lancers croisés*



## 7) Fiche réponse : « La ronde »

Cycle 2

Nom de l'équipe : \_\_\_\_\_

### Consigne

Vous formez une ronde puis vous passez le ballon à un élève qui n'est pas votre voisin. Vous marquez un point par passe tant que le ballon ne tombe pas. Dès qu'il touche le sol le compteur repart à zéro. Attention ! Tous les élèves de la ronde doivent toucher le ballon. Vous avez pour cela un temps limité à ..... minutes.

**Inscrivez le nombre de passes réalisées.**

*On n'oublie pas :*

- Ne pas** passer le ballon à son voisin.
- Tous les élèves** doivent toucher le ballon un temps de jeu.
- Compter** les passes.

*Rallye MathouSport*

## Fiche du jeu 8 : « Le lancer »

Cycle 2

### Lieu

Dans une salle de sport, dans la cour...

### Matériel

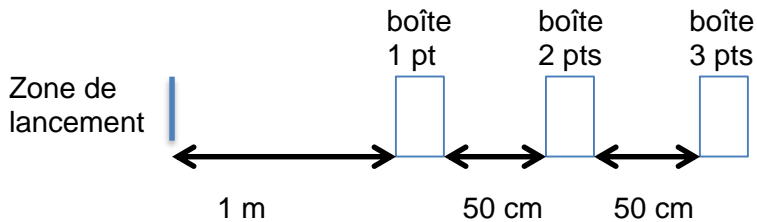
Des boîtes en carton de tailles identiques (ou des panières en plastique) étiquetées 1, 2 et 3, des balles ou sacs lestés, un repère pour marquer la zone de lancement.

### Règle du jeu

Chaque joueur de l'équipe lance à tour de rôle une balle ou un sac lesté dans une des 3 boîtes marquées dont la valeur change. Le but du jeu est de faire gagner le plus de points à son équipe.

### Placement des boîtes

Les boîtes sont disposées les unes derrière les autres à 1 m de la zone de lancement.



### Marquer des points

Chaque lancer est noté sur la fiche réponse la valeur inscrite sur la boîte :  
- la balle tombe dans une boîte, le joueur marque la valeur écrite sur la boîte ;  
- si la balle tombe en dehors d'une boîte, aucun point n'est marqué.

L'équipe garde le meilleur des 3 lancers de chaque joueur, le précise sur la fiche réponse

L'équipe calcule le nombre total de points effectué par l'équipe.

### Pour finir

L'équipe ayant marqué le plus grand nombre de points recevra 1 point supplémentaire.

## 8) Fiche réponse : « Le lancer »

Cycle 2

Nom de l'équipe : \_\_\_\_\_

### Consigne

Vous devez lancer chacun 3 fois la balle dans une des boîtes.

- la balle tombe dans une boîte, vous marquez la valeur écrite sur la boîte
- si la balle tombe en dehors d'une boîte, vous ne marquez pas de points

Notez chaque lancer et gardez le meilleur des 3.

Calculer le nombre de points de l'équipe :

Attention ! Ne prenez pas un trop grand risque.

### Marquez les points des joueurs de l'équipe :

Joueur 1 :

Joueur 2 :

Joueur 3 :

Joueur 4 :

Joueur 5 :

Joueur 6 :

Réponse : \_\_\_\_\_

*On n'oublie pas de :*

- lancer chacun trois fois la balle.
- garder le meilleur des trois lancers
- calculer la somme des points marqués par les membres de l'équipe

*Rallye MathouSport*



## Fiche du jeu 9 : « Parcours dicté »

Cycle 2

### Lieu

Dans une salle de sport, un préau, dans la cour...

### Matériel

Des obstacles de type chaises, bancs, tables...

Fiche réponse

### Principe

Faire réaliser un parcours avec obstacles à l'un des camarades ayant les yeux bandés en lui dictant le chemin qu'il doit suivre.

Les consignes pour la réalisation du parcours peuvent varier afin de travailler sur des repères spatiaux différents (passer à gauche, à droite, par-dessus, sur, en-dessous...) et des actions motrices variées (à quatre pattes, en avant, en arrière, monter, descendre...).

Le parcours à réaliser devra être fléché et il est important que les élèves le fassent les yeux ouverts d'abord pour s'en imprégner.

On peut chercher à calculer le temps de parcours pour l'équipe ou bien se contenter de faire réaliser le parcours à tous les élèves de l'équipe.

*Il s'agit essentiellement d'un jeu basé sur la communication.*

*Il peut être prolongé en classe par l'intermédiaire de tous les jeux à message (émetteur et récepteur) dans le domaine géométrique notamment.*

## 9) Fiche réponse : « Parcours dicté »

Cycle 2

Nom de l'équipe : \_\_\_\_\_

### Consigne

Vous devez effectuer le parcours les yeux bandés en écoutant attentivement les indications données par votre camarade.

**Indiquez les prénoms des élèves  
ayant réalisé le parcours les yeux bandés**