

Fiche du Jeu 1 : « Au plus près »

Cycle 3

Lieu

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

Matériel

Une caisse remplie d'objets étiquetés par leur masse
Fiche réponse

Principe

Remplir un sac avec certains de ces objets en se rapprochant le plus possible d'une masse maximale donnée (par exemple 5kg). Faire noter par écrit les objets choisis et les calculs effectués. 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 3

Nom de l'équipe : _____

Consigne

Remplissez un sac avec certains de ces objets en se rapprochant le plus possible de la masse maximale de 5kg.

Notez par écrit les objets choisis et effectuez les calculs.

Réponse

On n'oublie pas de :

- se rapprocher au plus près des 5 kg.
- noter sa solution dans le cadre réponse (noms des objets ou dessins ou images collées)

Fiche du jeu 2 : « Les Poignées de main »

Cycle 3

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 cet effet.

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



2) Fiche réponse : « Poignées de main »

Cycle 3

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 3

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

Réaliser la tour la plus haute avec les objets proposés. Bien spécifier que la tour ne répond pas obligatoirement aux lois de la physique : on pourra par exemple poser le manche à balai en équilibre sur le dossier de la chaise afin d'obtenir une hauteur supérieure. Une simulation à plat au sol permettra de mesurer la tour.

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 3

Nom de l'équipe : _____

Consigne

Vous allez réaliser la tour la plus haute avec tous les objets proposés. Vous avez pour seul outil de mesure ce morceau de corde.

Aide

La tour ne répond pas obligatoirement aux lois de la physique : on pourra par exemple poser le manche à balai en équilibre sur le dossier de la chaise afin d'obtenir une hauteur supérieure.

Une simulation à plat au sol vous permettra de réaliser et de mesurer votre tour.

On n'oublie pas de :

- Utiliser **tous** les objets proposés.
- Chercher à faire une tour **la plus haute possible**.
- Mesurer** votre tour.

Rallye MathouSport

Fiche du jeu 4 : « Saut en longueur »

Cycle 3

Lieu

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

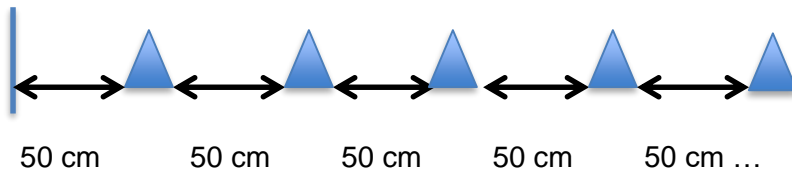
Matériel

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

Principe

Effectuer 3 sauts et garder le meilleur des trois.
Calculer la somme des longueurs des sauts des membres du groupe

Zone
prise
d'appel



4) Fiche réponse : « saut en longueur »

Cycle 3

Nom de l'équipe : _____

Consignes

- 1) Effectuez 3 sauts et prenez le meilleur des trois.
- 2) Calculer la somme des plots franchis par les enfants du groupe

Réponses

On n'oublie pas :

- d'effectuer les trois sauts
- de garder le meilleur des 3 sauts
- de noter les calculs dans le cadre

Rallye MathouSport

Fiche du jeu 5 : « Course »

Cycle 3

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 long (nombre de tours de cour). On cherche à calculer la somme des temps de parcours pour l'équipe. Alternner 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 3

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

Rallye MathouSport

Fiche du jeu 6 : « Jeu du Mölkky »

Cycle 3

Lieu

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

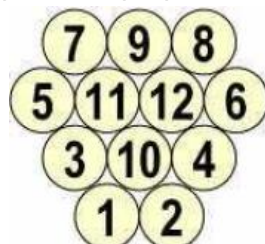
Matériel

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 50 points sans les dépasser. Au début d'une partie, elles sont placées à 3 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°12 et la fait tomber seule : il marque 12 points. S'il fait tomber la n°12 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 50 points sans dépasser recevra 3 points. Si aucune équipe n'atteint les 50 points, c'est le plus proche de 50 qui recevra alors les 3 points contre 1 point pour les autres équipes.

6) Fiche réponse : « Jeu du Mölkky »

Cycle 3

Nom de l'équipe : _____

Consigne

Vous devez effectuer 50 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 50 points, vous redescendez à 25.

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 3

Lieu

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

Matériel

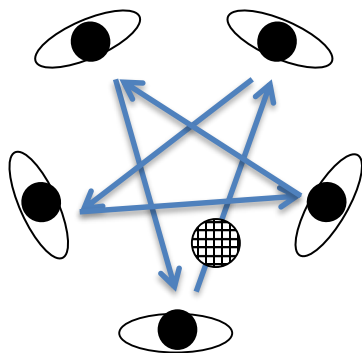
Une balle par équipe
Fiche réponse

Principe

Les élèves (au moins 5) forment une ronde et reculent d'un pas. 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 3

Nom de l'équipe : _____

Consigne

Vous formez une ronde et reculez d'un pas. 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.

Fiche du jeu 8 : « Le lancer »

Cycle 3

Lieu

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

Matériel

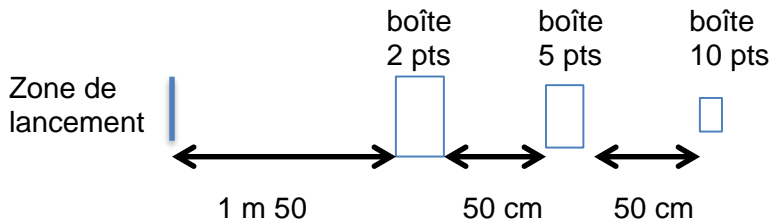
Des boîtes en carton de tailles différentes (ou des panières en plastique) étiquetées 2 (la plus grande), 5 et 10 (la plus petite), des balles ou sacs lestés, un repère pour marquer la zone de lancement.

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 50 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 3

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 : « Le parcours dicté »

Cycle 3

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 3

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**