« Construire le nombre à travers l’activité physique au cycle 1 »

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Objectif 1 : Agir dans l’espace, dans la durée et sur les objets** | | **Savoirs mathématiques visés** | **Variables didactiques** |
| **Jeu du lancer** | Sur un quadrillage sur lequel sont représentées les différentes représentations des nombres, lancer un sac de graines et aller chercher la quantité correspondant au nombre obtenu pour compléter le chemin sur la planche de jeu. |  |  |
| **Le jeu des prénoms** | Se déplacer dans l’espace, l’enseignant frappe dans un tambourin. Chaque élève est en possession d’un collier sur lequel figure la représentation d’un nombre. Les élèves s’assoient si ce nombre correspond au nombre frappé. Les élèves lèvent leur collier pour vérification. |  |  |
| **Grand-mère que veux-tu ?** | Les joueurs à tour de rôle, demandent à l’enseignant la manière dont ils doivent se déplacer en posant la question « *Grand-mère que veux-tu ?* ». L’enseignant répond alors par des indications de déplacement : 3 pas de fourmis, 4 pas de géant, 6 sauts de lapin, 3 pas en arrière, 2 sauts à cloche pied, 1 saut de puce, 3 pas en crabe,… |  |  |
| **Objectif 2 : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées** | | **Savoirs mathématiques visés** | **Variables didactiques** |
| **Les déménageurs** | Mettre en place deux jeux en parallèle et constituer 2 équipes. Disposer des cerceaux à l’extrémité de chaque ligne et indiquer pour chacun d’eux une quantité (étiquettes à l’intérieur de chaque cerceau).  Les élèves doivent transporter un seul objet à la fois et remplir les cerceaux avec les quantités demandées. L’équipe qui pense avoir terminé vient dans une zone « fin de jeu ». Le jeu s’arrête alors et l’enseignant vérifie les quantités avec l’aide des élèves. Si pas d’erreur, l’équipe gagne 1 point. Dans le cas contraire, le point va à l’équipe adverse. |  |  |
| **Objectif 3 : Communiquer avec les autres au travers d’activités à visée expressive ou artistique** | | **Savoirs mathématiques visés** | **Variables didactiques** |
| **La ronde des loups** | Le groupe classe chante une chanson. Au terme de celle-ci, le loup annonce une quantité. Les élèves doivent alors former une ronde correspondant à la quantité demandée et ce, le plus rapidement possible. Pendant ce temps, le loup doit faire, en courant, le tour de tous les plots et attraper ensuite les élèves qui ne sont ni dans une ronde ni dans le refuge. Le nombre d’élèves dans le refuge doit obligatoirement être inférieur au nombre annoncé.  **Chanson :**  Elèves : « *Attention, attention ! Le grand loup est affamé ! Pour ne pas être mangés, il faut vite nous rassembler !* »  Loup :  *Me voilà, me voilà, mettez-vous par….. !* » |  |  |
| **Objectif 4 : Collaborer, coopérer, s’opposer** | | **Savoirs mathématiques visés** | **Variables didactiques** |
| **Le béret-château** | Former 4 ou 5 équipes de 5 enfants. Chacun est dans un cerceau de couleur L’enseignant donne un nombre puis une couleur. L’élève concerné doit rapidement se rendre au centre du jeu pour récupérer l’étiquette représentant le nombre donné. Le gagnant fait alors gagner un point à son équipe. Point matérialisé par une brique. L’équipe gagnante est celle qui a la plus haute tour au terme du temps imparti. |  |  |
| **Le compte est bon !** | Constituer des trinômes. Le meneur du jeu tire une carte et lit le nombre indiqué, sans montrer la carte aux deux autres joueurs. L’un des deux va alors chercher le nombre d’anneaux correspondant au nombre entendu et l’autre, le nombre d’objets. Le jeu se termine par une vérification au sein du groupe en utilisant la correspondance terme à terme |  |  |
| **Le jeu des oiseaux** | **Jeu de coopération.** Enjeu : Il faut aider les 6 oiseaux à atteindre l'arbre avant le chat. L’arbre est au centre, les chemins sont disposés en étoile (7 branches de 6 cases,soit 6 oiseaux et 1 chat + 1 élève par oiseau qui lance un dé). Demander aux élèves d’avancer chacun leur tour au rythme des tirages sur leur chemin. Dés avec faces 2/3/4 = l’oiseau avance d’autant de cases, face noire le chat avance d’une case, face rouge l’oiseau repart au départ. |  |  |
| **Le jeu du sapin** | Jeu de coopération, le sapin au centre, des chemins aux cerceaux sont disposés en étoile. Demander aux élèves d’avancer au rythme des tirages sur l’un des chemins pour à l’arrivée, accrocher une décoration dans le sapin. |  |  |
| **Tous pour un !** | Jeu de coopération. Former des équipes de 2 à 4 élèves (toutes les équipes n’ont pas nécessairement la même composition). L’équipe doit dénombrer une quantité sur une carte puis la décomposer pour que chacun ait au moins un objet à transporter (un seul voyage autorisé). Validation par correspondance terme à terme. |  |  |