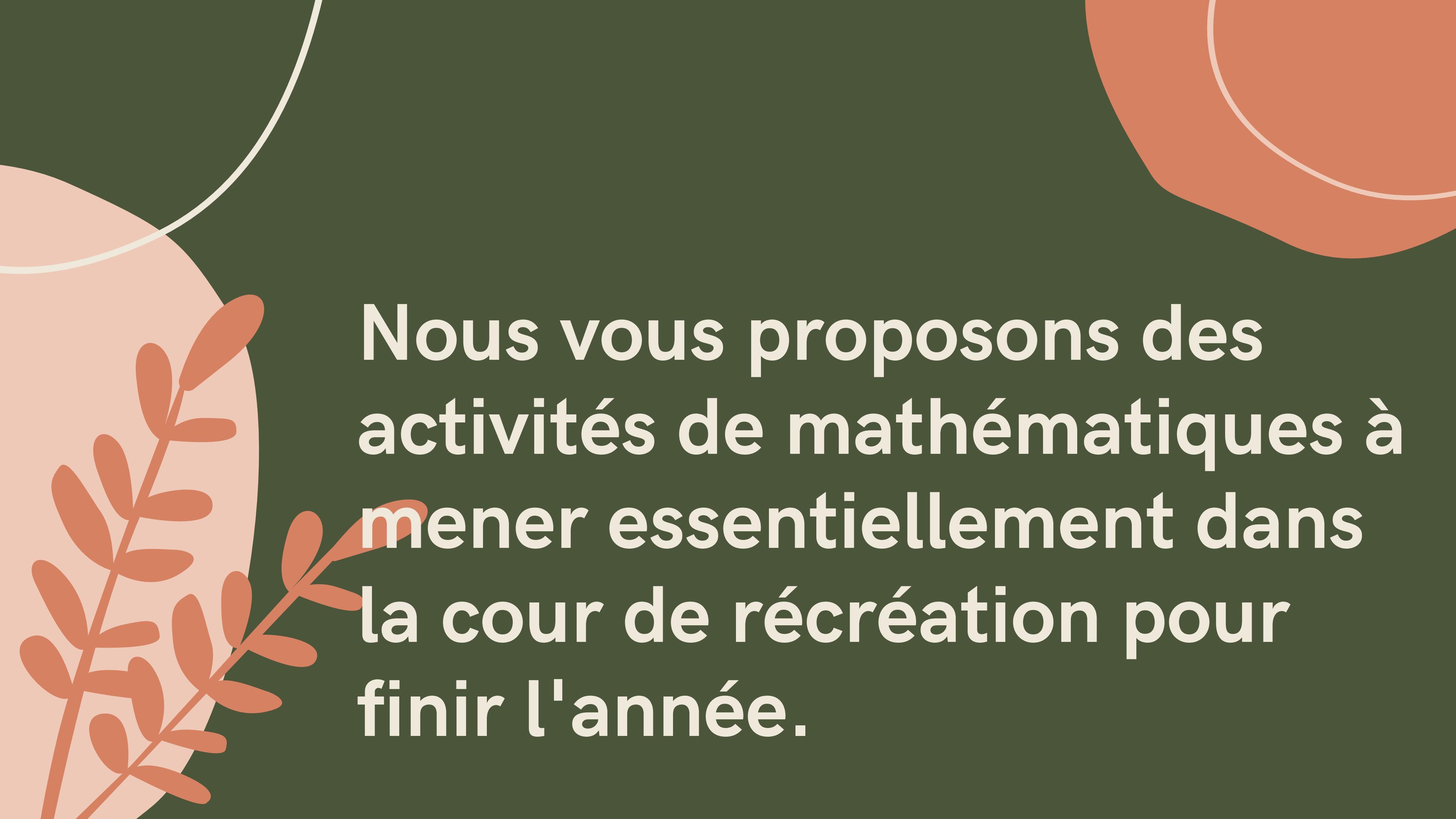




Les maths des  
beaux jours



Nous vous proposons des activités de mathématiques à mener essentiellement dans la cour de récréation pour finir l'année.



Cette structure de jeu est à reproduire dans la cour de récréation afin de faire vivre les 2 problèmes suivants.

# Jeu de cour Cycle 2

**Adam et Zoé jouent sur cette structure. Ils partent devant le 1 et font des bonds.**

☺ **Adam ne saute que sur les cases paires.**

☺ **Zoé de 3 en 3**

**Sur quelle case arrive Adam au bout de 5 bonds ? Au bout de 6 bonds ?**

**Sur quelle case arrive Zoé au bout de 3 bonds ?**

**Quelles sont les cases sur lesquelles les deux camarades vont se retrouver ?**

# Jeu de cour cycle 3

**Adam, Zoé et Lucie jouent sur cette structure. Ils partent devant le 1 et font des bonds.**

- ☺ **Adam avance de 3 cases en 3 cases.**
- ☺ **Zoé avance de 4 cases en 4 cases.**
- ☺ **Lucie avance de 5 cases en 5 cases.**

**Ont-ils des chances de se retrouver sur la même case ?**  
**Si non, le jeu de la cour devrait comporter au moins**  
**combien de cases pour pouvoir retrouver ces**  
**trois enfants sur la même case ?**

D'après M@ths en vie



**COMBIEN COMPTES-TU DE RECTANGLES?**

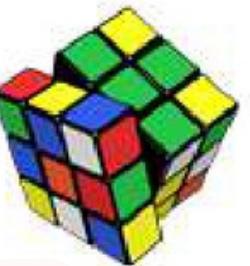
[HTTPS://WWW.MATHSENVIE.FR/PLUS-DE-100-PHOTO-PROBLEMES-DU-JOUR-  
POUR-LES-CYCLES-1-2-ET-3/](https://www.mathsenvie.fr/plus-de-100-photo-problemes-du-jour-pour-les-cycles-1-2-et-3/)



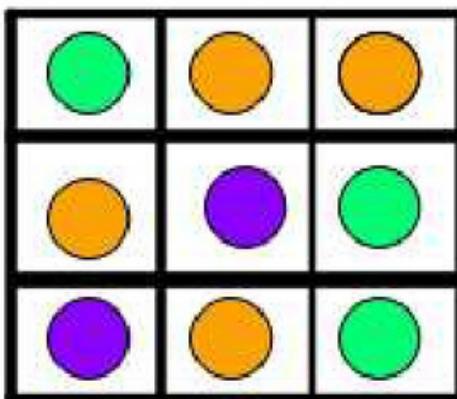
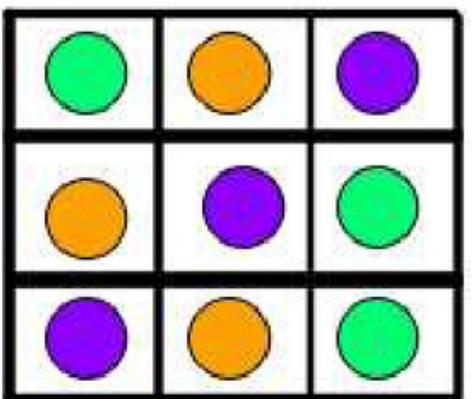
D'après M@ths en vie

**COMBIEN  
COMPTES-TU DE  
RECTANGLES?**

## Rubik's cube sportif



Dans un quadrillage de 3 par 3, 9 pions (plots, foulards ...) de 3 couleurs différentes sont disposés. sous forme de relai, les joueurs échangent 2 pions qui sont sur des cases contiguës. L'équipe gagnante est celle qui a aligné 3 pions de la même couleur. on peut augmenter la taille du quadrillage, utiliser plus de couleurs ...



Equipe 1

Equipe 2

## Puissance 4 sportif



<https://www.facebook.com/watch/?v=241842680993671>

Cette variante du célèbre jeu de société permet de travailler la réflexion en équipe. Elle oblige les joueurs à communiquer entre eux.

Ce jeu se déroule en 2 manches de 3 minutes.

Sur la première manche une équipe attaque et une équipe défend.

Avant le jeu, les équipes se disposent autour du terrain. Au top départ, les attaquants cherchent à s'aligner en se plaçant dans un cerceau.

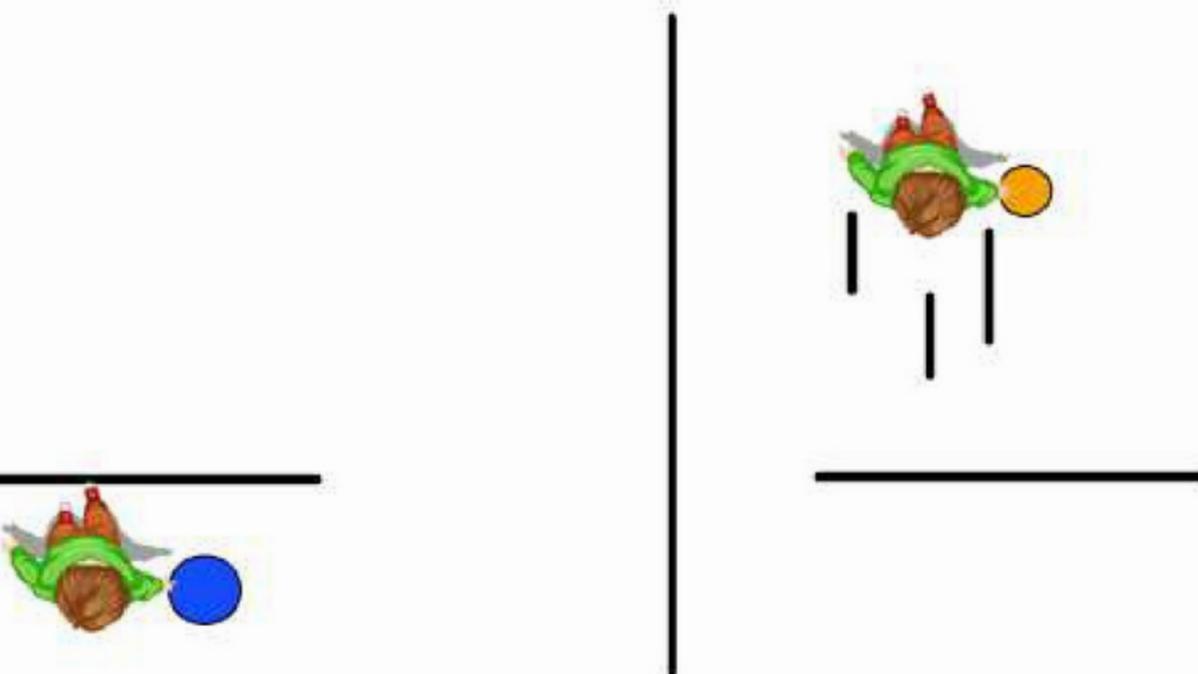
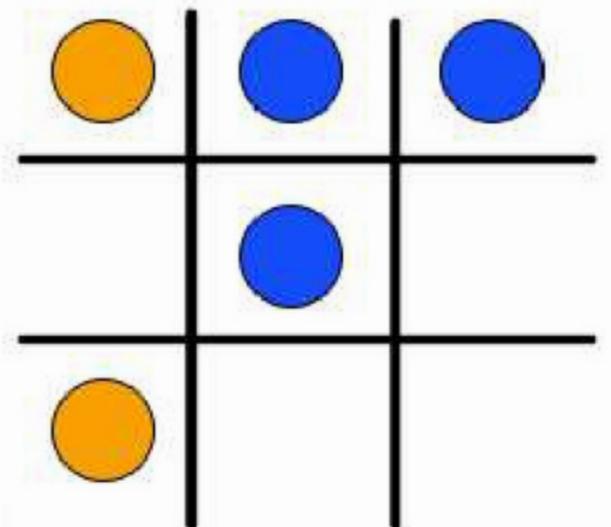
Les défenseurs se placent sur les cerceaux pour empêcher les attaquants de s'aligner.

A chaque fois que les attaquants s'alignent, ils marquent un point. Le jeu continue et ils doivent trouver un autre alignement. une fois la manche finie, les rôles sont inversés.

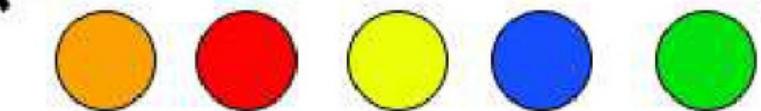
# Morpion sportif

La première équipe qui aligne ses 3 pions gagne la partie.

<https://www.koreus.com/video/echauffement-handball-morpion.html>



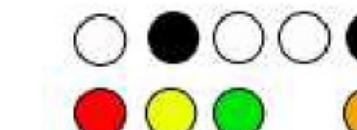
# Mastermind sportif



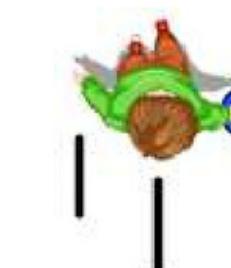
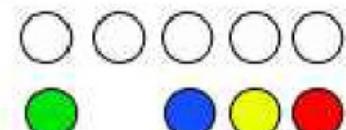
Le jeu de Mastermind est un jeu de société dans lequel il faut trouver la combinaison qui a été conçue au début par l'adversaire, et ce, en un minimum de coups.

<https://www.dailymotion.com/video/x621jt6>

Un plot noir indique une bonne couleur et un bon emplacement



Un plot blanc indique une mauvaise couleur ou un mauvais emplacement.



Equipe 1



Equipe 2

L'équipe gagnante est la première à trouver la bonne combinaison

**Dans la cour, faites jouer la scène à vos élèves : matérialiser une rivière avec deux cordes et donner les rôles aux enfants.**

## **Le loup, la chèvre et le chou**

**Un homme doit traverser la rivière dans une barque juste assez grande pour lui et un loup, ou lui et sa chèvre, ou lui et son chou. Le chou sera mangé s'il le laisse seul avec la chèvre, et la chèvre sera mangée s'il la laisse seule avec le loup.**

**Comment faire passer tout ce monde sans dégâts ?**

# Maths et EPS

## Consigne 1 :

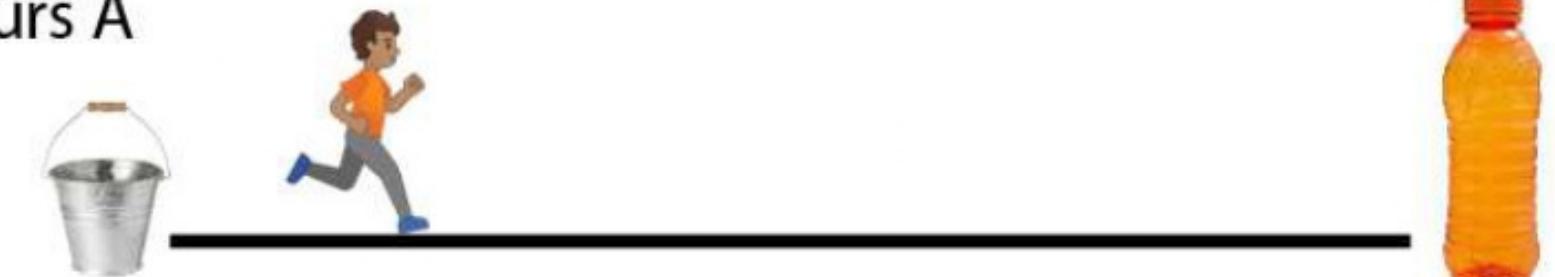
A l'aide du gobelet, chaque équipe doit transvaser le plus d'eau possible dans la bouteille située au bout du parcours.

Avant la course chaque équipe dispose d'un temps spécial pour choisir son parcours.

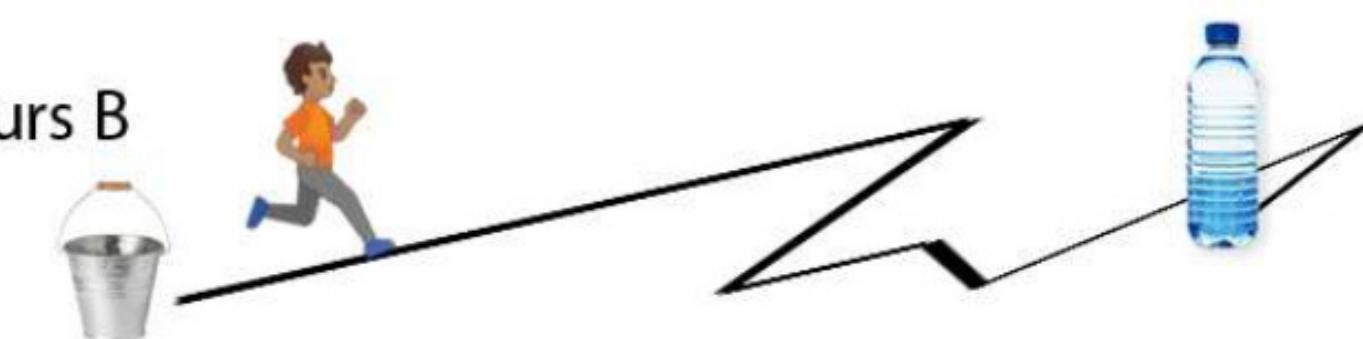
Ton choix est-il judicieux ?  
Explique pourquoi...



Parcours A



Parcours B



Parcours C



# Jeu d'eau dans la cour

## Grandeurs et mesures

### Consigne 2 :

Chaque équipe a rempli la bouteille mais la comparaison directe est impossible car les bouteilles sont différentes.

Comment faire pour désigner l'équipe gagnante ?

VOTRE TEXTE DE PARAGRAPHE

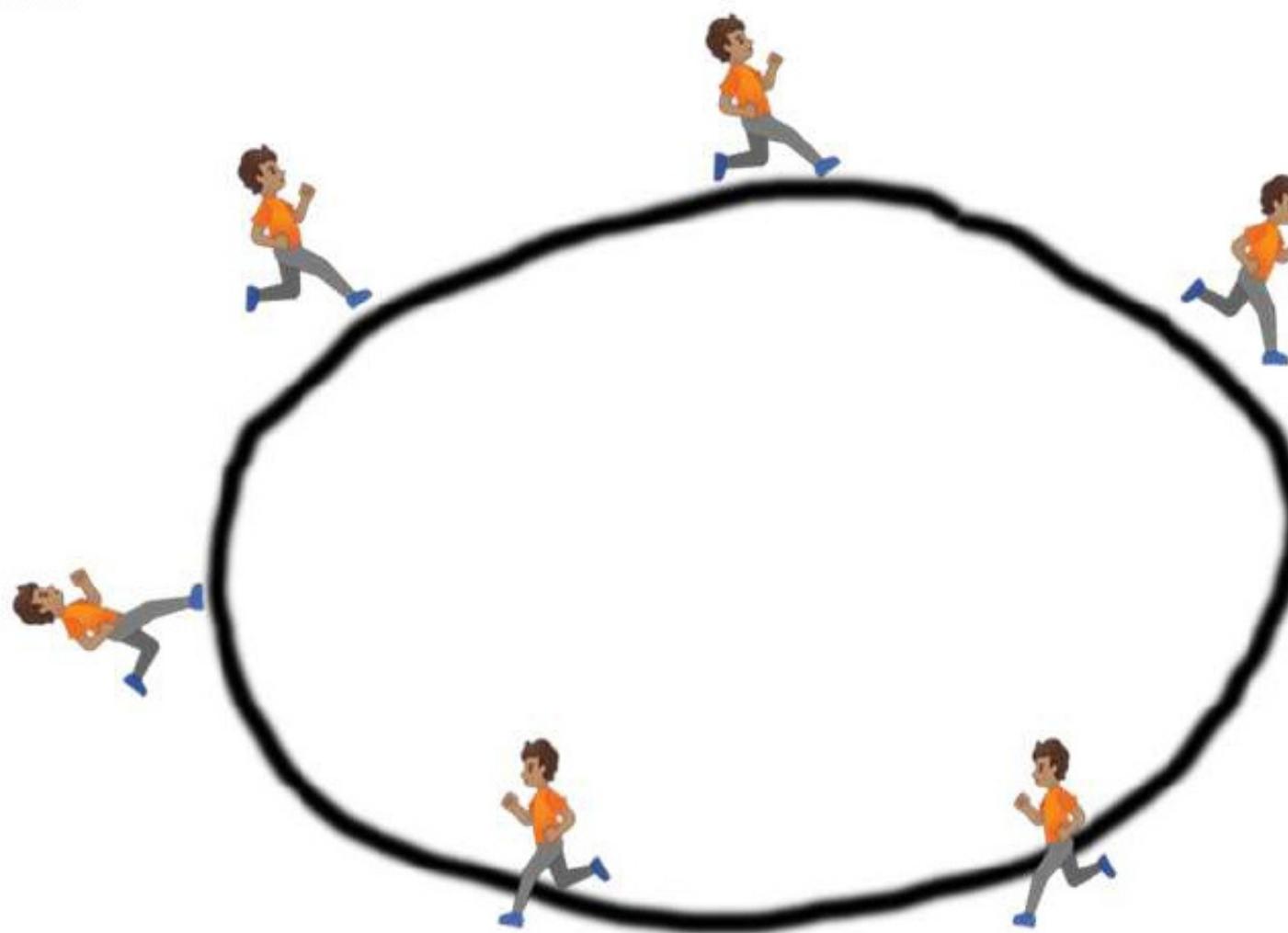


### Consigne 3 :

Chaque fois, qu'un élève réalise un tour, il met une graine dans la bouteille vide. Un petit trou a également été percé dans la bouteille d'eau.

Lorsque la balance est à l'équilibre, la course longue est gagnée.

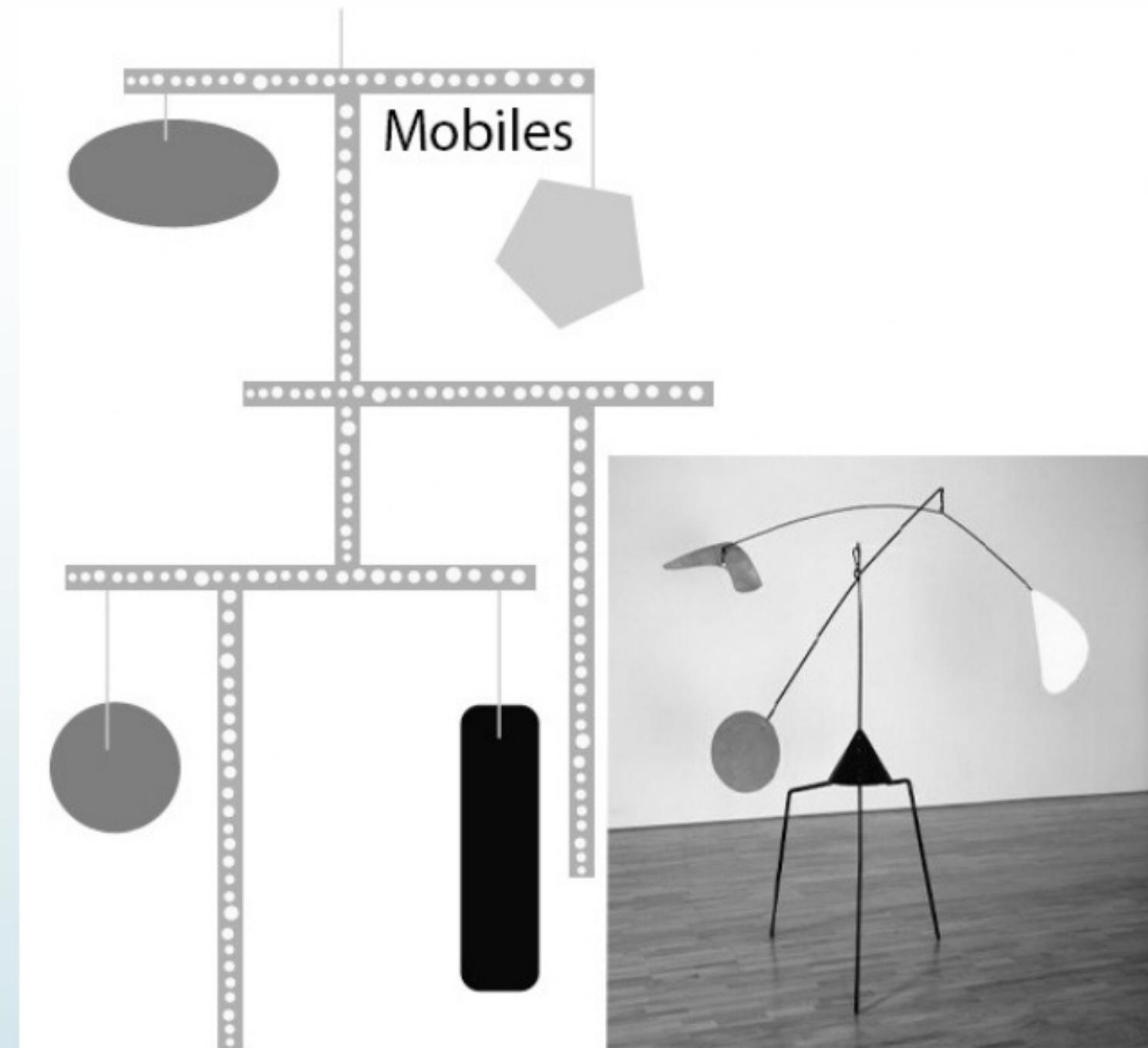
Faut-il courir vite ou au contraire courir lentement ?  
Justifie ton choix.



# Maths et arts visuels

La fabrication de mobiles est un art délicat qui peut contrarier les objectifs mathématiques visés en empêchant l'itération manipulatoire nécessaire.

L'utilisation de cornière permet de mettre rapidement en œuvre cette activité. (1,30€/mètre + vis/écrou + cisaille métal) et le matériel peut être réutilisé chaque année.



Calder

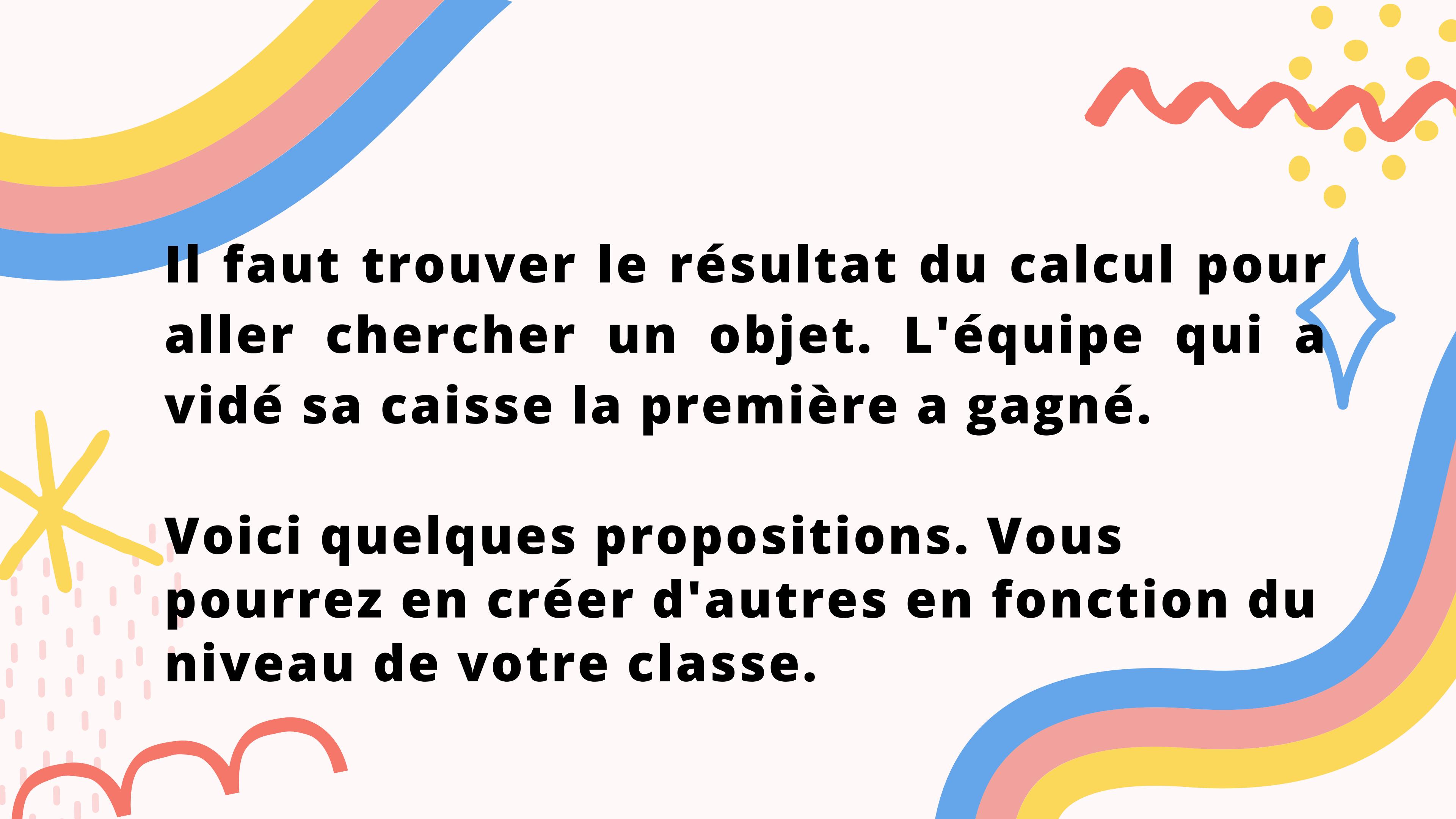


# **CALCUL MENTAL**

## **CYCLE 2 OU 3**

### **LE JEU DU DÉMÉNAGEUR**





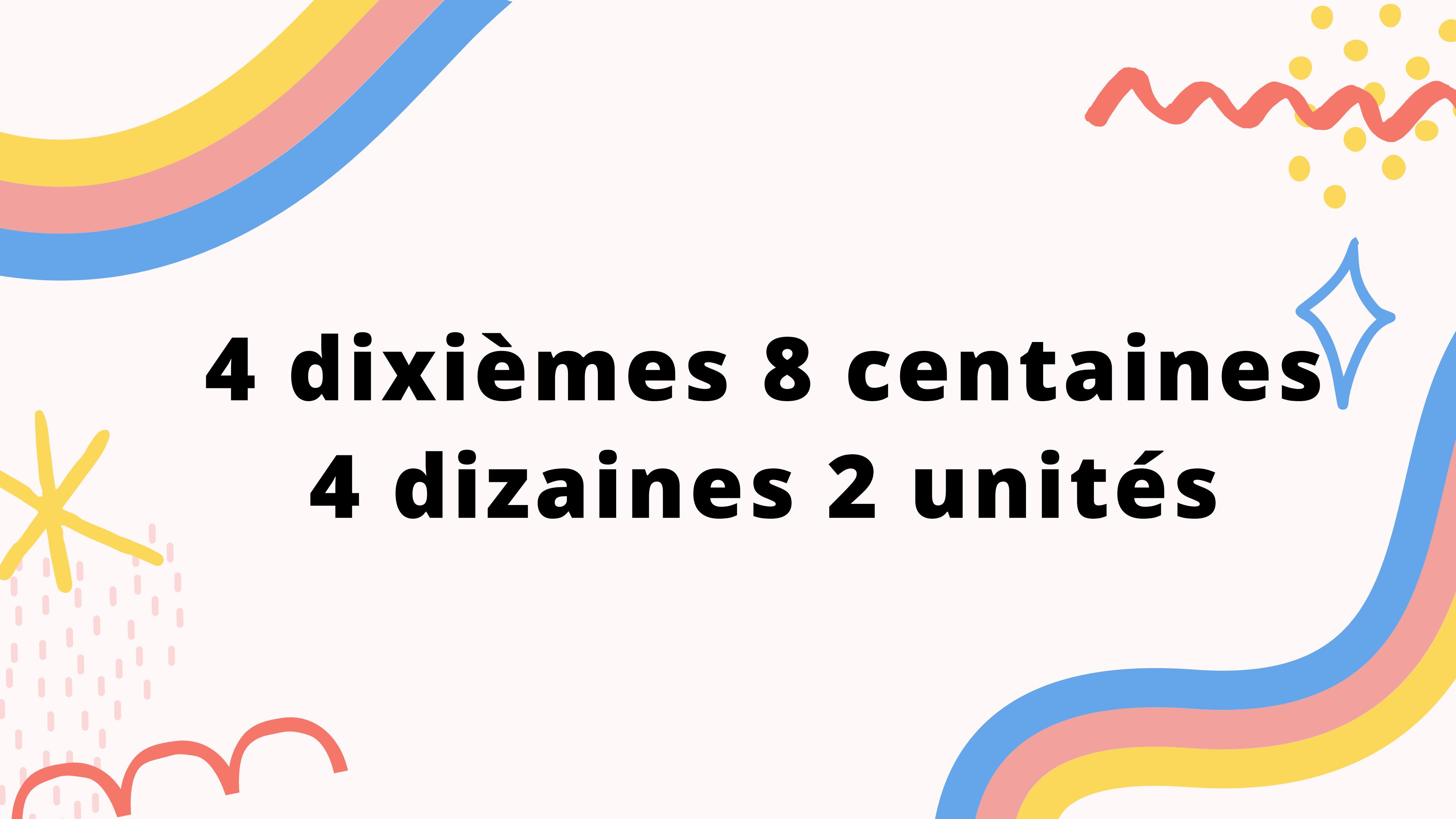
**Il faut trouver le résultat du calcul pour aller chercher un objet. L'équipe qui a vidé sa caisse la première a gagné.**

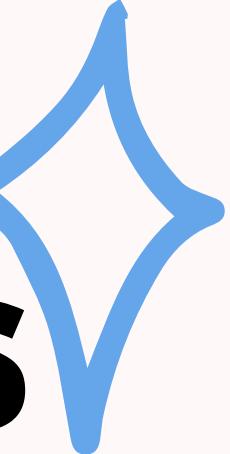
**Voici quelques propositions. Vous pourrez en créer d'autres en fonction du niveau de votre classe.**

**45 x 21**

**185 - 99**

$$0,46 = \dots + 0,12$$



**4 dixièmes 8 centaines** 

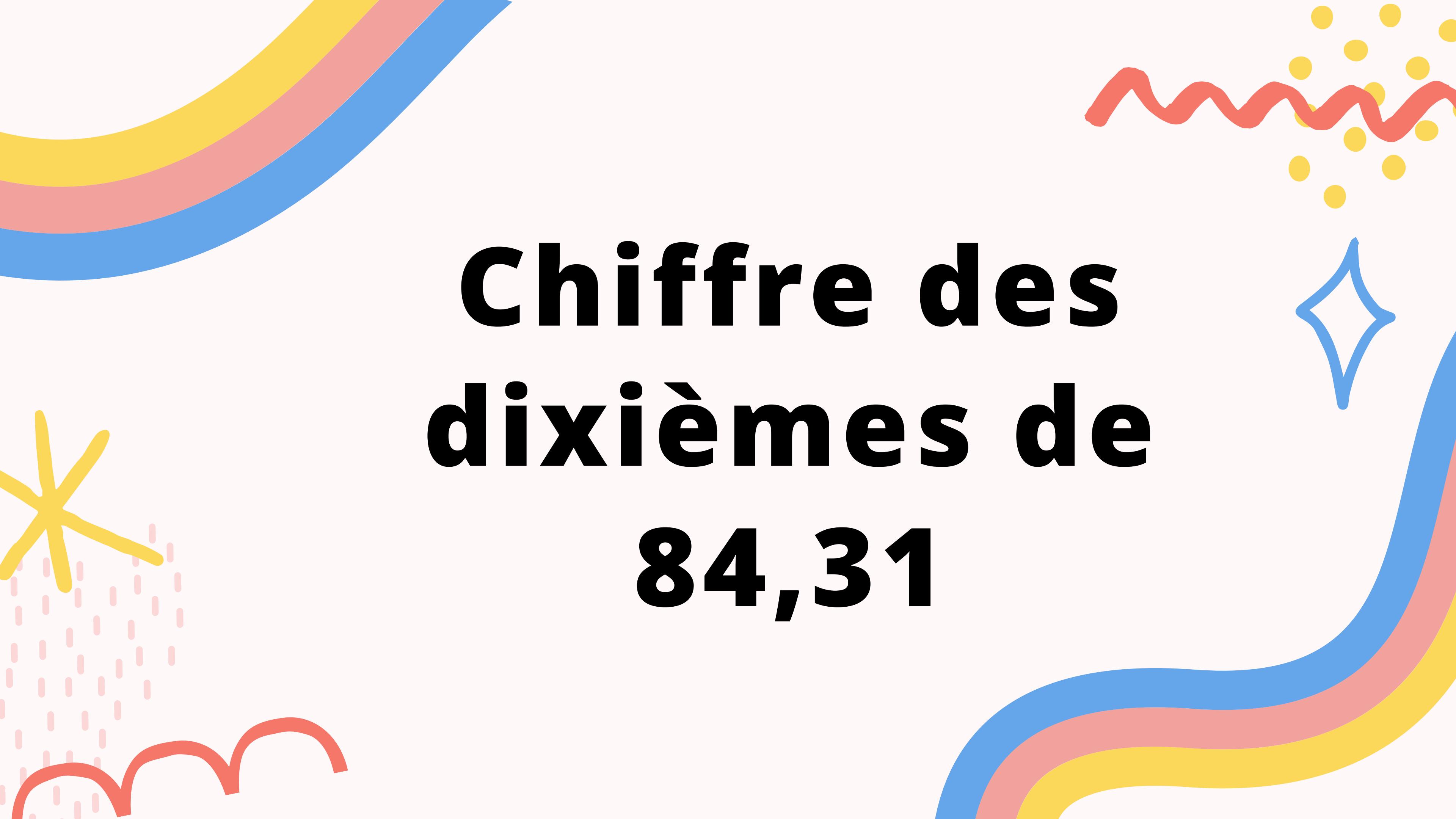
**4 dizaines 2 unités**

**75 m = ..... km**

**le quart du  
double de 8**

**8 X 600**

**13 unités et 5  
centièmes en  
écriture décimale**



**Chiffre des  
dixièmes de  
84,31**



le triple de la  
moitié de 24



**92/100 en  
écriture  
décimale**

**8,56 × 1000**

4 min 30 s = ..... s

**12,9 m = ..... cm**

**204 X 4**

**Calcule le périmètre  
d'un triangle  
équilatéral de 32 cm  
de côté.**

$$243 + 99$$

1000 - 101

$$25 + 141 + 75 + 59$$

**Réponses : 945-86-0;34-  
842,4-0,075km-4-4800-  
513-3 dixièmes-36-0,92-  
8560-270s-1290cm-816-  
96cm-342-899-300**