


Semaine des Mathématiques

Du 7 au 14 mars 2022

Cycle : 2
Niveaux : 1, 2, 3

Enigme n° 2

**Qui peut sauter de cerceaux en cerceaux
jusqu'à la case « arrivée » ?**

En extérieur EPS Activités athlétiques	
9 cerceaux par jeu (ou cercles à la craie) Les feuilles avec les nombres Une craie par groupe	

But du jeu :

Créer le chemin d'un nombre, en plaçant ses différentes écritures et deux intrus.

Niveau 1

- Tous les 48 et les 2 intrus
- Tous les 32 et les 2 intrus
- Tous les 66 et les 2 intrus
- Tous les 57 et les 2 intrus

Niveau 2

- Tous les 248 et les 2 intrus
- Tous les 432 et les 2 intrus
- Tous les 166 et les 2 intrus
- Tous les 357 et les 2 intrus

Niveau 3

- Tous les 2 248 et les 2 intrus
- Tous les 3 432 et les 2 intrus
- Tous les 4 166 et les 2 intrus
- Tous les 5 357 et les 2 intrus

Déroulement possible :

Les élèves sont répartis en 4 groupes et reçoivent leurs étiquettes (doc élève)

Ils doivent, tout d'abord, lire et identifier le nombre cible et les deux intrus.

Une fois le nombre cible trouvé, l'écrire sur la ligne de départ (il servira de repère pour les autres équipes qui devront trouver le bon chemin).

Placer les cerceaux sous forme « d'arbre » et y placer les étiquettes.

Avant de sauter de cerceau en cerceau, on pourra recopier ce qui figure sur l'étiquette. (Pour ne pas prendre le risque de glisser sur l'étiquette placée au sol)

Sauter de bon cerceau en bon cerceau.

Faire vivre aux autres groupes le chemin réalisé.

Variantes EPS :

1. Possibilité de se déplacer dans le cerceau pour se positionner et mieux s'orienter vers le cerceau visé ;
2. Pas de déplacement dans le cerceau.

Prolongement :

1. Des fiches peuvent être réalisées, après la séance, puis mise à disposition pour jouer dans la cour sur les temps de récréation ;
2. Les fiches peuvent être mises à disposition dans la classe avec des jetons : l'élève doit déposer les jetons sur chaque case de son parcours.

Exemple de disposition d'arbre

