

L'école en mouvement

Faire des mathématiques
une aventure physique,
de la MS au CM2.

Conforme aux programmes 2025
en mathématiques.

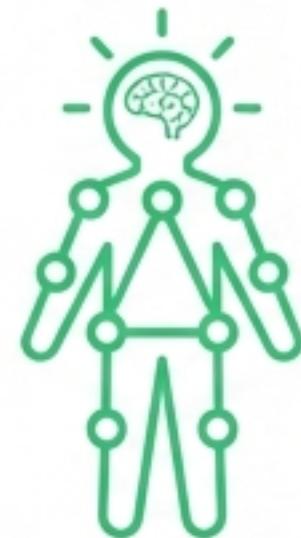


Plus de mouvement pour donner plus de sens aux mathématiques.



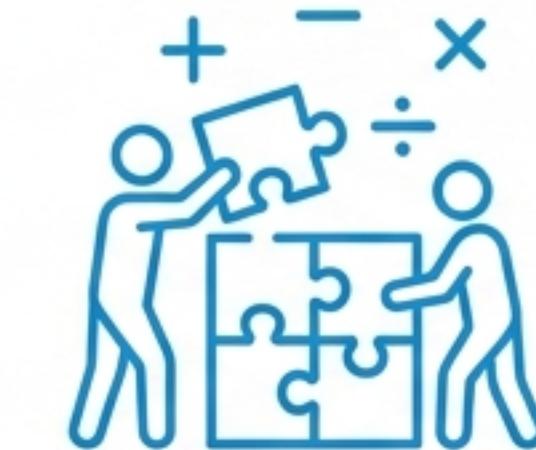
Intégrer les 30 minutes d'APQ.

Atteindre les objectifs d'Activité Physique Quotidienne en transformant la résolution de problèmes en une activité motrice.



Utiliser le corps comme levier d'apprentissage.

Ancrer des concepts mathématiques abstraits (fractions, mesures, géométrie) dans des expériences physiques concrètes et mémorables.



Développer des compétences mathématiques ET psychosociales.

Renforcer à la fois les automatismes et la résolution de problèmes (Chercher, Modéliser, Raisonner) et la collaboration, la persévérance et l'autonomie.



Bouge et trouve : Le guide de l'aventure.

- **Un médiateur visuel** : Pour les élèves de Cycle 1, la mascotte incarne les consignes et modélise les actions à réaliser.
- **Un repère affectif** : Elle crée un lien, motive et encourage les enfants dans les défis.
- **Un symbole fort** : Elle représente l'alliance entre le mouvement (bouger) et la réflexion (trouver la solution).

4 défis pour explorer tout le programme.



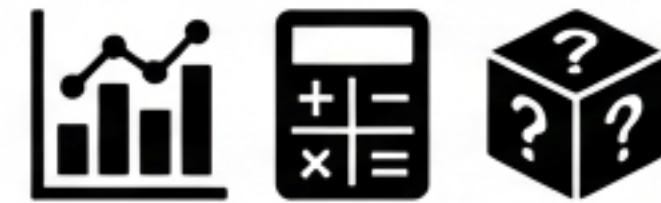
1. Courir & Mesurer

Transformez une **course de relais** en une leçon pratique sur les **fractions**, **fractions** d'une distance, la **proportionnalité** et la **conversion de mesures**.



2. Lancer & Analyser

Utilisez un **jeu de lancer sur cible** pour aborder la gestion de **données**, le calcul de scores, les **moyennes** et même les **probabilités**.



3. Sauter & Coder

Créez un **parcours d'obstacles** pour enseigner le **repérage** dans l'espace, le **codage de déplacements** et le calcul de **périmètres** et **d'aires**.



4. Danse & Partager

Mettez en place une **chorégraphie** pour explorer concrètement les notions de **partage**, les **fractions de temps** et les **pourcentages de réussite**.



Transformez une course de relais en une leçon pratique sur les fractions d'une distance, la proportionnalité et la conversion de mesures.

Utilisez un jeu de lancer sur cible pour aborder la gestion de données, le calcul de scores, les moyennes et même les probabilités.

Créez un parcours d'obstacles pour enseigner le repérage dans l'espace, le codage de déplacements et le calcul de périmètres et d'aires.

Mettez en place une chorégraphie pour explorer concrètement les notions de partage, les fractions de temps et les pourcentages de réussite.

Défi 1 : Course aux proportions et mesures

Transformer une course de relais en une leçon tangible sur les grandeurs, les fractions et la proportionnalité.



La Progression Pédagogique

MS

Quantifier de petites collections et utiliser le vocabulaire de position (proche/loin).

GS

Comparer et ordonner des grandeurs et des collections.

Cycle 2

Mesurer des longueurs et calculer la moitié ou le tiers d'une distance.

Cycle 3

Appliquer la proportionnalité (vitesse, échelle) et convertir des unités de mesure.

Défi 2 : Lancer et gérer les données

Utiliser un jeu de lancer sur cible pour maîtriser la gestion de données, du simple score au calcul de probabilités.



La Progression Pédagogique

MS

Trier des objets selon un critère (couleur) et dénombrer une petite collection.

GS

Quantifier des collections jusqu'à 10 et comparer des quantités.

Cycle 2

Utiliser l'addition itérée (multiplication) et construire des diagrammes en barres.

Cycle 3

Calculer des moyennes et aborder les probabilités.

Défi 3 : Saute et décode en géométrie

Créer des parcours d'obstacles pour enseigner le repérage, le codage de déplacements et le calcul de périmètres et d'aires.

La Progression Pédagogique

MS

Se situer dans l'espace proche (dedans/dehors, sur/sous).

GS

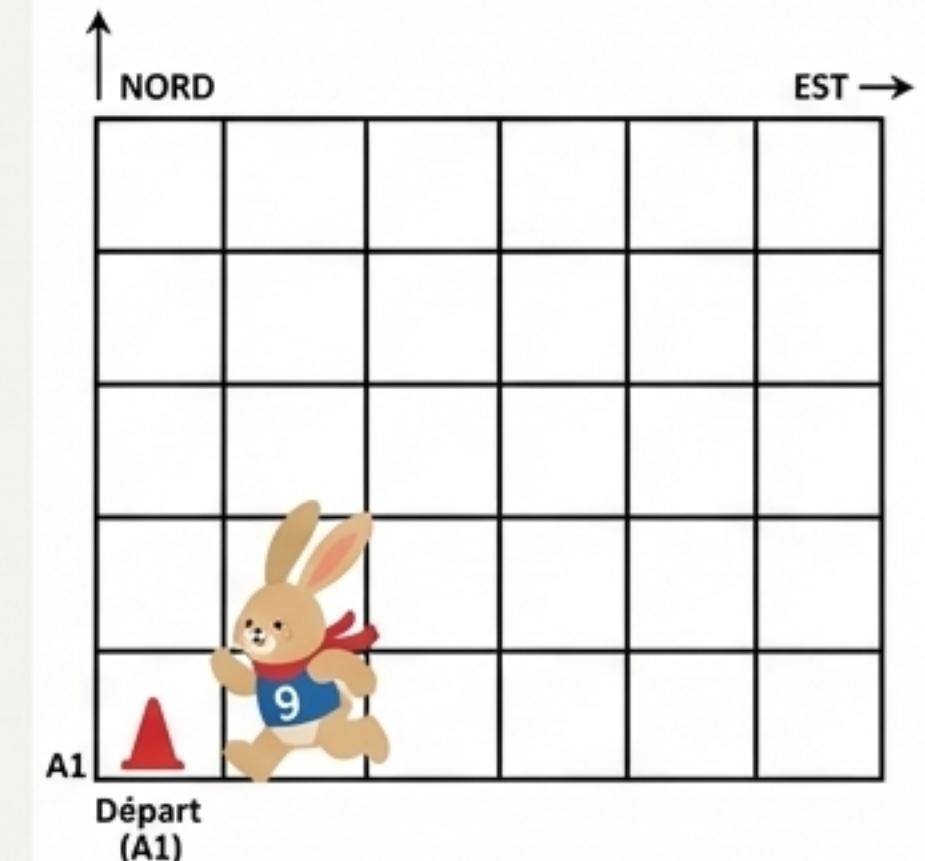
Se déplacer en utilisant le **vocabulaire spatial** (devant, derrière, droite, gauche).

Cycle 2

Se repérer sur un **quadrillage simple** en utilisant des **coordonnées (A1, B2)**.

Cycle 3

Matérialiser des figures, raisonner en géométrie et calculer des périmètres et des aires.



Défi 4 : Danse et trouve la fraction/le partage

Mettre en place une chorégraphie ou des exercices pour explorer concrètement les notions de partage, des fractions de temps aux pourcentages.



La Progression Pédagogique

-  MS Réaliser un partage équitable d'une très petite quantité ("un pour chacun").
-  GS Partager une quantité sans reste et introduire la notion de moitié.
-  Cycle 2 Calculer une fraction simple d'un nombre (moitié, quart).
-  Cycle 3 Manipuler des fractions complexes, les simplifier et les convertir en pourcentages.

L'Épreuve Finale : le point d'orgue de l'aventure.

Chaque défi réussi permet de gagner des cartes ou des jetons pour un grand tournoi final, transformant les efforts en avantages stratégiques.

L'épreuve est conçue pour consolider les apprentissages de manière ludique, collaborative et motivante.

Pour garantir une pertinence pédagogique maximale, trois formats de tournois distincts ont été créés, un pour chaque cycle.



À chaque cycle son tournoi pour réinvestir les savoirs.

Cycle 1 (MS/GS) - Le Chemin des 10

Un jeu de l'oie pour consolider le dénombrement. Les élèves tirent des cartes-consignes ("Avance de 3 pas") pour se déplacer.



Cycle 2 (CP-CE2) - La Course aux automatismes

Une course-relais où le départ est conditionné par la réussite d'un calcul mental. Vitesse et justesse sont récompensées.

A grid of nine cards, each featuring a cartoon rabbit and a math problem. The cards are arranged in three rows of three. The top row is blue, the middle row is green, and the bottom row is orange. Each card has a small number at the top left indicating its level: 0-9 for the first row, 5-11 for the second, and 6-9 for the third. The problems are: Row 1: DÉFI-SALCOL - 0-9: $9 + 7 = ?$; DÉFI-CALCO - 5-9: $15 - 5 = ?$; DÉFI-CALZOL - 5-9: $2 + 3 = ?$. Row 2: DÉFI-CALBOL - 5-11: $32 + 10 = ?$; DÉFI-CALCOL - 5-11: $5 \times 6 = ?$; DÉFI-CALCIS - 5-11: un demi de $30 = ?$. Row 3: DÉFI-SALCOL - 6-9: $8 \times 7 = ?$; DÉFI-CALCOL - 6-9: $65 - 20 = ?$; DÉFI-SALCOL - 6-9: $\frac{1}{4}$ de 24 .

Cycle 3 (CM1-CM2) - Le Tournoi du Jeton-pouvoir

Un jeu de morpion stratégique où les équipes résolvent des problèmes complexes pour gagner des "Jetons-pouvoir" et placer leurs pions.

A grid of four cards, each featuring a cartoon rabbit and a math problem. The top row is blue and green, and the bottom row is orange and purple. The problems are: Top Left: DÉFI-PROBLEME - CM1 (Aire/Périmètre). Question 1: Quelle est sa largeur? Question 2: Quel est son périmètre? Top Right: DÉFI-PROBLEME - CM1 (Proportionnalité). Question: Si 6 élèves peuvent faire 100 sauts en 2 minutes, combien de sauts peuvent-ils faire en 6 minutes si ils gardent la même cadence? Bottom Left: DÉFI-PROBLEME - CM2 (Pourcentage). Question: Lors d'un défi, 60% des 30 élèves d'une classe ont réussi. Question: Combien d'élèves n'ont pas réussi le défi? Bottom Right: DÉFI-PROBLEME - CM2 (Fractions). Question: Calculez et donnez le résultat sous forme de fraction simplifiée: $\frac{2}{3} \circ \frac{1}{6}$.

Une ressource facile à intégrer dans votre emploi du temps.



Option 1 : L'organisation sur la semaine (à privilégier)

****Description :** 1 jour = 1 défi. L'épreuve finale a lieu le dernier jour.

**Avantages :

- Favorise l'intégration des 30 minutes d'APQ.
- Donne aux élèves le temps de persévérer et d'ancrer les apprentissages.
- Idéal pour un temps fort national (Semaine des Maths, Semaine Olympique).



Option 2 : L'organisation sur une journée

****Description :** Tous les défis sont organisés en ateliers sur une seule journée.

**Avantages :

- Parfait pour une journée pédagogique spéciale ou un événement d'école.

****Prérequis*** : Nécessite la présence de plusieurs adultes pour l'encadrement.

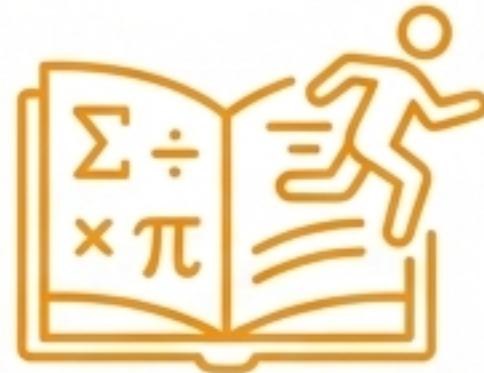
Une ressource clé en main pour un gain de temps maximal.

Tout est prêt à l'emploi : des fiches d'activités détaillées aux cartes de jeu à imprimer. Gagnez du temps pour vous concentrer sur la pédagogie.

The image shows a variety of educational resources designed for primary school students, specifically for mathematics. It includes:

- DÉFI-CALCUL - CP**:
 - Yellow card: $9 + 7 = ?$
 - Blue card: $15 - 5 = ?$
- DEFI-CALCUL - CE1**:
 - Green card: $32 + 10 = ?$
 - Green card: $5 \times 6 = ?$
- DÉFI-CALCUL - CE2**:
 - Yellow card: $\frac{1}{4}$ de $24 = ?$
- DÉFI-PROBLÈME - CM1**:
 - (Aire/Perimètre)
Un jardin a une aire de 40 m.
Sa longueur est de 8 m.
Question 1 : Quelle est sa largeur ?
Question 2 : Quel est son périmètre ?
- DÉFI-PROBLÈME - CM1**:
 - (Proportionnalité)
Si 8 élèves peuvent faire 100 sauts
en 2 minutes, combien de sauts
peuvent-ils faire en 5 minutes s'ils
gardent la même cadence ?
- DÉFI-PROBLÈME - CM2**:
 - (Pourcentage)
Lors d'un défilé, 60% des 30 élèves
d'une classe ont réussi.
Question : Combien d'élèves n'ont
pas réussi le défilé ?
- DÉFI-PROBLÈME - CM2**:
 - (Fractions)
Question : Calculez et donnez le
résultat sous forme de fraction
simplifiée : $\frac{2}{3} + \frac{1}{6}$.
- A central white board featuring a grid of 20 circular tokens, each labeled with a combination of "JETON POUCIE" and "JETON POUVOIR".

Au-delà des défis : un véritable écosystème d'apprentissage.



1. Institutionnaliser les savoirs

Créer des traces écrites qui lient l'action ("Ce que mon corps a fait") au concept mathématique ("Ce que mon esprit a calculé").



2. Affiner la différenciation

Mettre en place des rôles sociaux (mathématicien-arbitre, chronométreur) pour inclure tous les élèves, y compris ceux dispensés d'activité physique.



3. Intégrer le numérique (CRCN)

Utiliser des tableurs pour générer des diagrammes, du codage débranché avec une syntaxe type Scratch, ou des QR Codes vers des capsules vidéo.



4. Créer des ponts interdisciplinaires

Analyser les données du Défi 1 (course) pour aborder la fréquence cardiaque en Sciences et Éducation à la Santé.

À vous de jouer !

"L'école en mouvement" est plus qu'une ressource : c'est une invitation à redécouvrir le plaisir des mathématiques en réconciliant le corps et l'esprit.



Accédez à la ressource complète