

Lancer d'anneaux - fiche pédagogique

Domaines :

- Organisation et gestion de données

Objectif : classer et ranger

Connaissances et capacités :

Compétences

- Dénombrer des collections jusque 6
- Ajouter des collections
- Comparer des collections
- Classer des collections

Compétences langagières :

- * Utiliser le vocabulaire de comparaison (plus grand, plus petit, plus que, moins que, premier, deuxième, troisième, quatrième /dernier...)
- * Connaître le vocabulaire relatif au sujet proposé : podium, cône, anneaux, lancer, réussi/pas réussi, manche, score, joueur...)
- * Savoir poser une question
- * Produire des phrases correctement construites
- * Produire un énoncé oral dans une forme adaptée pour qu'il puisse être écrit et constituer l'énoncé au défi

Compétences transversales :

- * Décrire, comparer des images
- * Argumenter, justifier
- * Echanger, défendre son point de vue
- * Se mettre d'accord sur une réponse commune
- * Vérifier si la production correspond aux caractéristiques d'un énoncé
- * Mettre son travail au service d'une réalisation commune

Pré-requis

- * Etre familiarisé avec la notion d'énoncé de problème et ses caractéristiques (une situation donnée, des nombres, une question, une illustration)
- * Etre familiarisé un minimum avec le vocabulaire
- * Avoir effectué des lancers et des décomptes de points
- * Avoir effectué des comparaisons de collections

Activités préparatoires

- * Vivre ce genre d'activités en salle de jeux
- * Remplir une fiche de suivi de résultat de performances
- * Rassembler et dénombrer des collections
- * Utiliser la forme interrogative

Propositions de démarches

Phase collective :

- Observation et description des illustrations
- Interprétation des situations présentées (donner du sens aux illustrations en demandant par exemple Est ce que nous avons vécu la même chose en salle de jeux ?)
- Se mettre d'accord sur une interprétation commune des images

Phase de recherche

- Distribution du matériel et recherche par petits groupes, la maîtresse jouant le rôle de secrétaire
- Création d'un énoncé

Phase collective :

- Description et comparaison des productions de chaque groupe
- Vérification du respect des caractéristiques propres aux énoncés

Phase de résolution

- Résolution des différents problèmes créés par d'autres élèves avec vérification de la faisabilité.

Phase de validation :

- Phase de validation des énoncés produits suite à d'éventuelles modifications
- Elaboration d'un énoncé commun à toute la classe sous forme de dictée à l'adulte.
- Ne pas oublier de joindre la réponse à l'énoncé produit lors du retour à l'équipe des défis maths

Anticipation des difficultés et aides possibles

- Pour l'enseignant : lors de la phase de recherche laisser les élèves proposer leurs idées pour construire l'énoncé tout en les recentrant sur le support visuel.-> le faire vivre en situation réelle pour aider à faire émerger une démarche, un questionnement
- Pour les élèves :
 - Le vivre en salle de jeux
 - Difficulté à comprendre qu'il y a deux manches et donc qu'il faut les ajouter.
 - > si besoin, mettre de côté les anneaux gagnés lors de la première manche pour pouvoir les additionner à ceux obtenus lors de la seconde manche
 - > couper au besoin les images en deux pour pouvoir regrouper les manches de chaque joueur
 - > donner du matériel manipulable (mini cerceaux, ...)

- Difficulté éventuelle dans la comparaison des scores -> mettre à disposition la bande numérique

- Difficulté de poser une question : laisser les élèves la formuler sous forme affirmative mais oralement leur reformuler avec la forme interrogative (en langage d'accompagnement)

Variables

- Varier le nombre de d'anneaux, de joueurs, de manches

Prolongements possibles

* Autres activités athlétiques

* Introduire le tableau à double entrée pour inscrire et comparer les résultats.

* Proposer des défis libres

* Participer à une rencontre sportive