

**R A L L Y E**  
**M A T H**  
**S A V O I E**

Groupe :

Entraînement 3/6



Préconisations

Pour chaque problème, il est nécessaire de fournir du matériel de manipulation aux élèves :

- Matériel de la classe et de récupération
- Matériel fourni en annexe à agrandir si besoin

Organisation possible dans les ateliers

Problème 1 : en présence de l'enseignant

Problème 2 : en présence de l'ATSEM

Problème 3 : en autonomie

Validation

L'adulte devra compléter la fiche de synthèse des scores dès que la réponse du groupe aura été validée.

1

**M A T E R I E L E N A N N E X E**

Dans le jeu du relais déménageur, on utilise 3 modèles de ballons différents.

Tout modèle de ballon qui traverse le terrain marque des points : 1 point, 2 points ou 5 points selon le ballon.



5 points



1 point



2 points

L'équipe obtient 12 points. Quels sont les ballons cachés ?

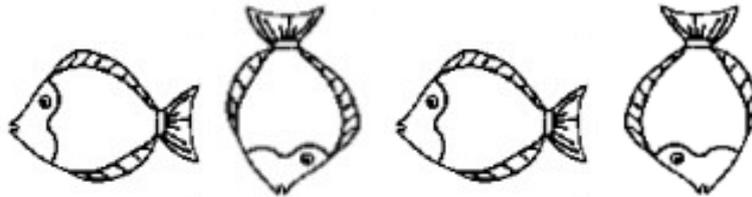


12 points

2

## MATERIEL EN ANNEXE

Observez bien cette suite pour pouvoir la reproduire et la continuer. Vous ne pourrez aller la revoir sur la table éloignée que 2 fois.



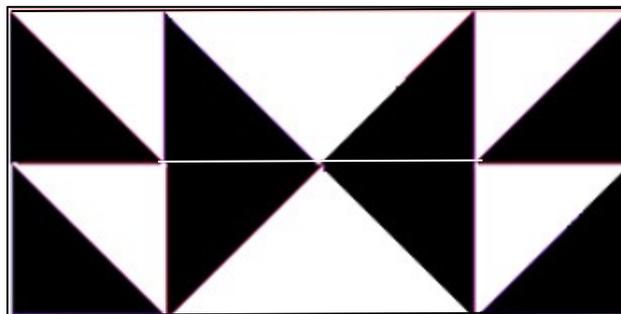
*Laisser les élèves observer la suite de poissons et les faire verbaliser pour mettre en évidence l'orientation des poissons et le retournement d'un poisson.*

*Placer le modèle sur une table éloignée et le matériel à disposition sur la table de travail.*

3

## MATERIEL EN ANNEXE

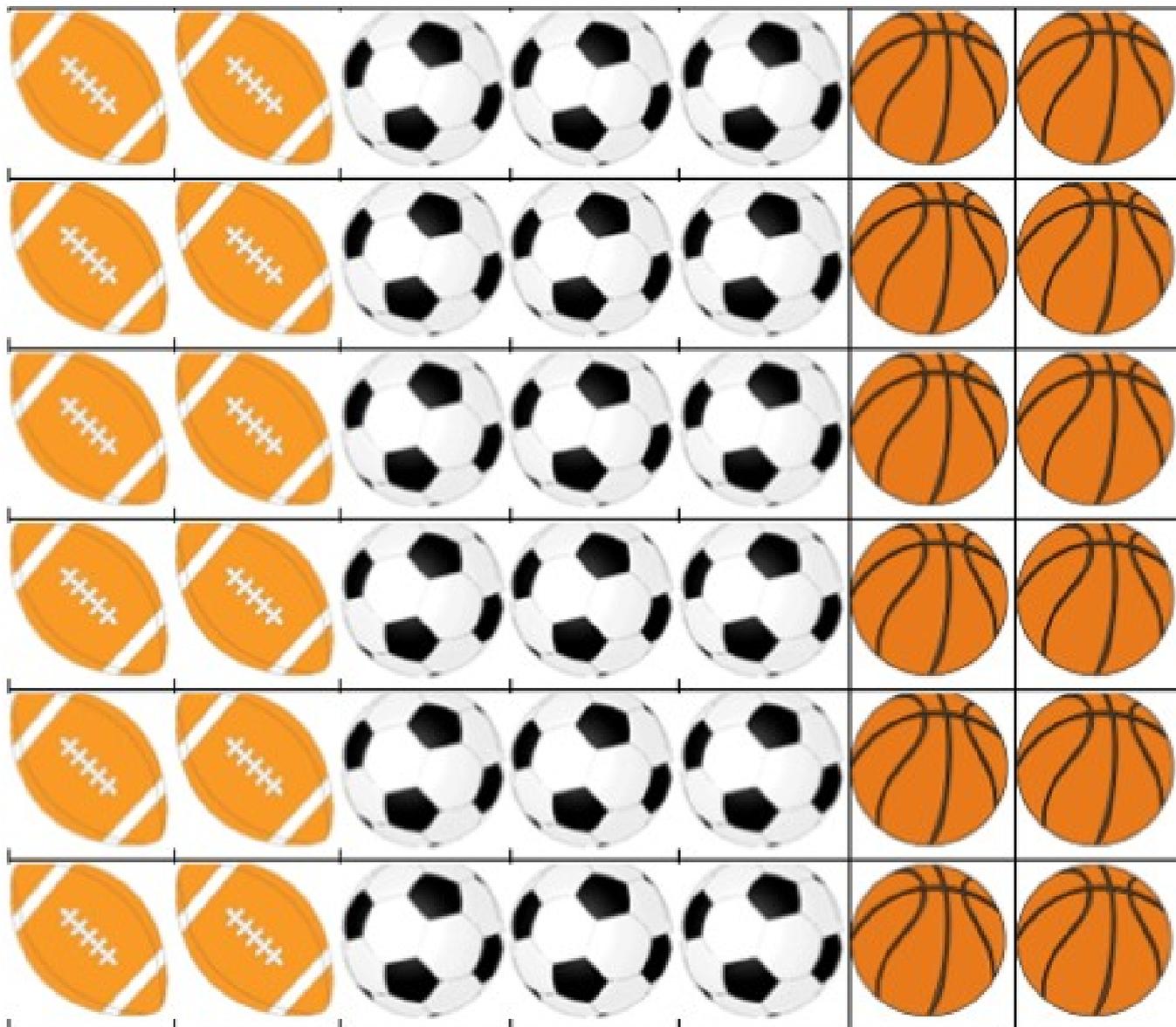
Utilisez des triangles blancs et noirs pour reconstituer ce pavage.



*Réutiliser le matériel en annexe de l'entraînement 1 ou présent en annexe. Mettre un grand nombre de triangles blancs et noirs à disposition des élèves. Ils peuvent reconstituer le pavage plusieurs fois.*

# ANNEXES

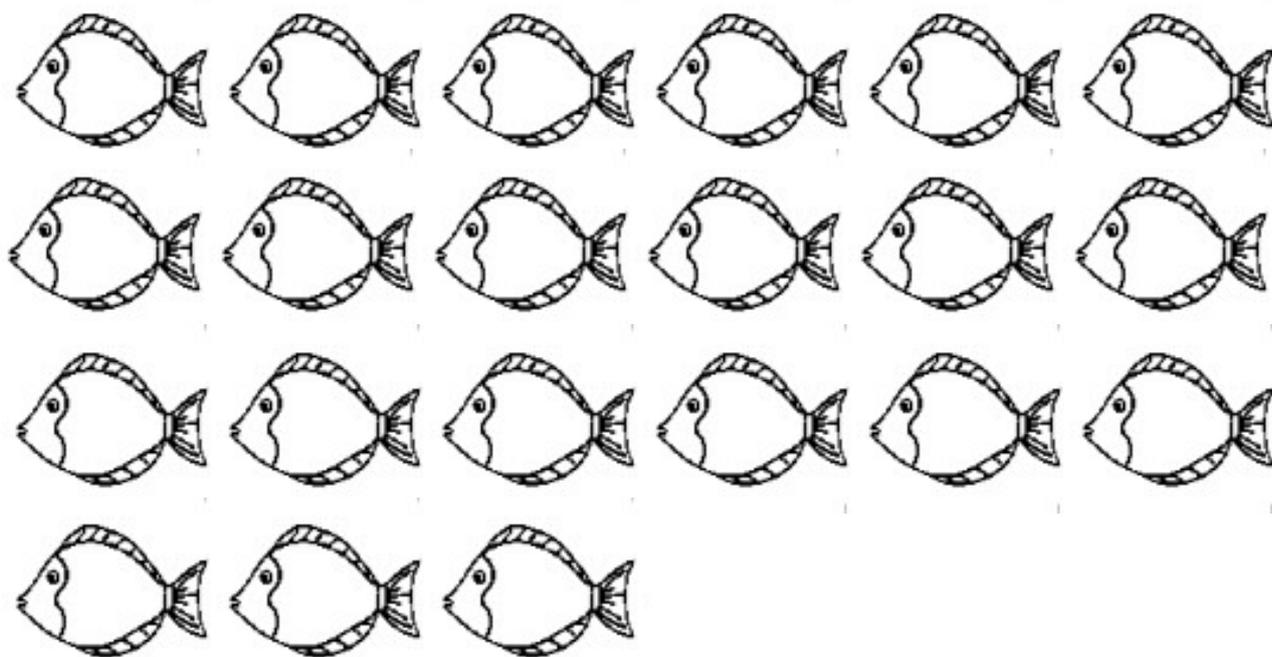
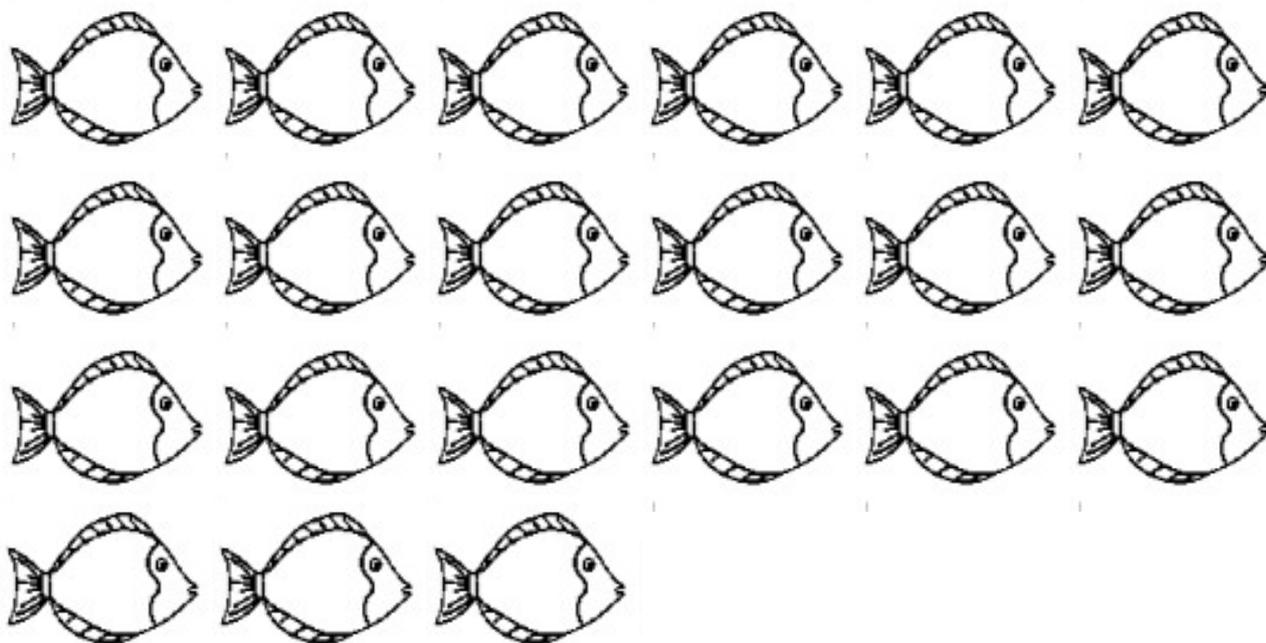
1



1 POINT	1 POINT	1 POINT	1 POINT	1 POINT	1 POINT
2 POINTS	2 POINTS	2 POINTS	2 POINTS	2 POINTS	2 POINTS
5 POINTS	5 POINTS	5 POINTS	5 POINTS	5 POINTS	5 POINTS

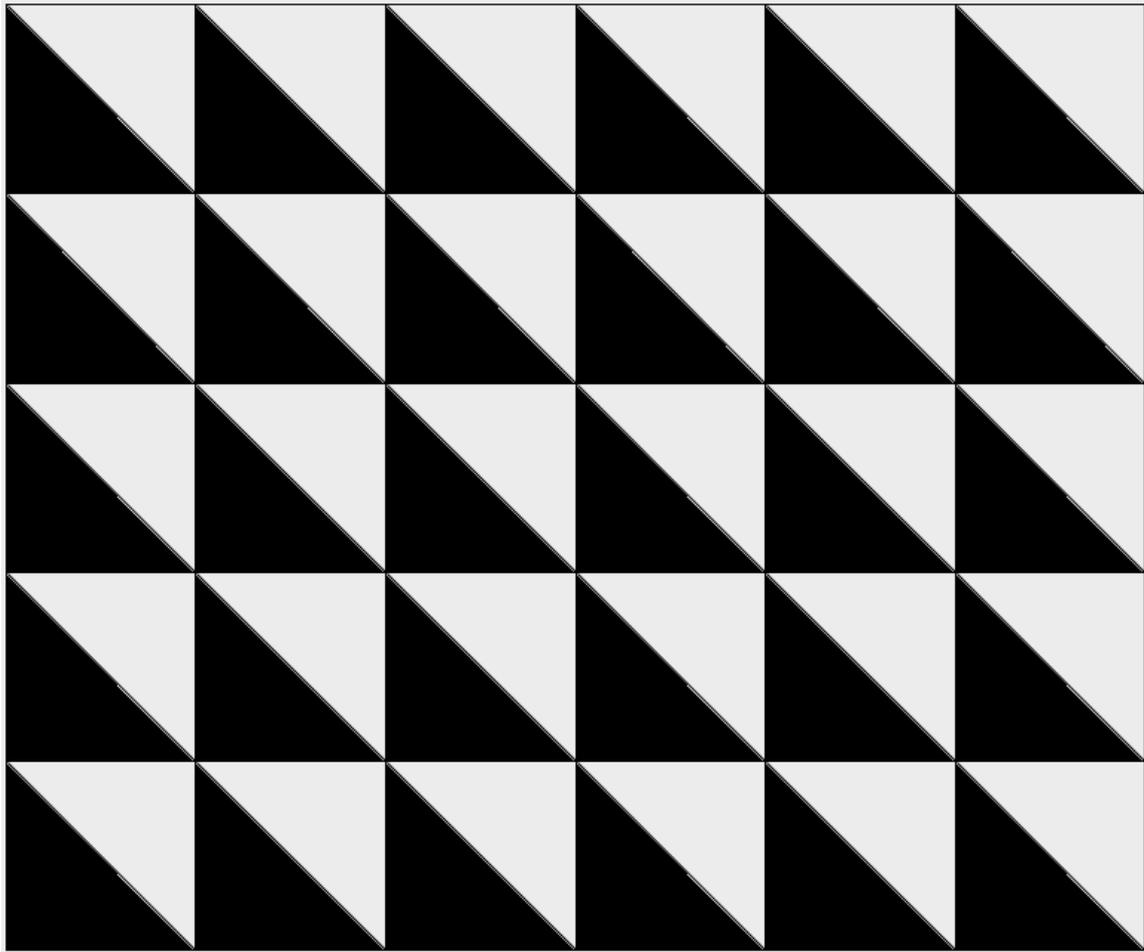
# ANNEXES

2



# ANNEXES

3



# CORRECTION

Pour tous les problèmes, la correction est à prévoir de la manière suivante:

- Si la réponse donnée est juste cochez A dans l'application en ligne.
- Si la réponse donnée est erronée cochez B dans l'application en ligne.

**1** La réponse est juste si le groupe trouve que les ballons cachés sont 2 ballons de rugby.

**Attendu de fin de cycle :**

- Rechercher une partie dans un problème de parties-tout.

**2** La réponse est juste si le groupe a réussi à verbaliser l'orientation des poissons, reconstruire et prolonger la suite de poissons sans modèle sous les yeux.

**Attendus de fin de cycle :**

- Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.
- Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.

**3** La réponse est juste si le groupe a réussi à reproduire le pavage en totalité.

**Attendus de fin de cycle :**

- Savoir nommer quelques formes planes (carré, rectangle, triangle, cercle ou disque) et ce dans toutes les configurations et orientations.
- Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).

***Pensez à compléter la fiche récapitulative donnée dans la première semaine d'entraînement et téléchargeable sur la page des énoncés de Savoie Educ.***

***La saisie des réponses dans l'application en ligne se fera à la fin des entraînements au bout des six semaines.***