

## Mission maternelle 21 Semaine des mathématiques 13 au 20 mars 2024

**« L'essentiel c'est de participer... »**  
**« ...et de rester en forme ! »**



### PRINCIPE ET OBJECTIFS



- Dans le cadre de la semaine des mathématiques 2024, sous le signe de l'olympisme, **« Mathématiques, l'important c'est de participer »**, la mission maternelle 21 vous propose **des activités mathématiques pour collaborer** destinées aux élèves des classes de **Petites et Moyennes sections**.  
<https://eduscol.education.fr/3493/semaine-des-mathematiques>



- Cette ressource vise **plusieurs objectifs** en lien avec le programme d'enseignement de l'école maternelle BOESN n°25 du 24-06-2021 dans le cadre des enseignements prioritaires ; **Acquérir les premiers outils mathématiques, Mobiliser le langage dans toutes les dimensions, Apprendre ensemble et vivre ensemble**.

<https://eduscol.education.fr/2819/acquerir-les-premiers-outils-mathematiques-cycle-1>

*Pour cette édition 2024, la semaine des mathématiques, placée sous l'actualité des Jeux Olympiques et Paralympiques, nous invite à considérer la devise de Pierre de Coubertin **d'un regard neuf**. Chacun est convié, dès son plus jeune âge, à **pratiquer et vivre des expériences** mettant en jeu les valeurs de l'olympisme et les compétences mathématiques.*

#### **« L'essentiel c'est de participer »**

Cette citation apocryphe de Pierre de Coubertin, nous invite **au jeu, au plaisir de jouer ensemble pour apprendre ensemble**, pour collaborer et développer les compétences mathématiques, langagières et psychosociales.

Parce que la collaboration est au cœur de l'enjeu de formation central pour l'enfant à l'école maternelle **« Apprendre ensemble et vivre ensemble »**, des jeux collaboratifs sont proposés pour faire vivre cette semaine des mathématiques.

#### **Des objectifs permettant de :**

- Mobiliser les **quatre modalités spécifiques de l'apprentissage** à l'école maternelle : *apprendre en jouant, apprendre en réfléchissant et en résolvant des problèmes, apprendre en s'exerçant, apprendre en se remémorant et en mémorisant*
- Stimuler **la curiosité, le plaisir et le goût de la recherche**
- Enrichir **le langage** pour parler avec précision dans tous ces domaines
- Favoriser **le vivre et apprendre ensemble**

#### **« L'essentiel c'est de participer...et de rester en forme ! »**

Introduire les enfants dès le plus jeune âge au plaisir du raisonnement mathématique en maternelle, c'est aussi **les faire jouer avec les formes, l'espace, les dés, les jeux de plateaux, la logique**. C'est leur permettre d'enrichir leur langage pour parler avec précision.

Explorer les formes : l'approche des formes planes se fait par la perception visuelle, la manipulation, la coordination d'action sur ces objets. Une approche soutenue par le langage.

## DEMARCHE ET RESSOURCES A DISPOSITION

- **Un scénario de départ\* pour agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques**

Tous les ans, au mois de mars, des animaux quittent leur maison pour se réunir dans la forêt Olympius pour partager le plus gros goûter de l'année. Chacun y apporte sa meilleure spécialité. Du cochon à la poule en passant par la vache et le lapin, chacun devra arpenter un long chemin et traverser la forêt Olympius pour rejoindre la table du gros goûter. Tous les animaux arriveront-ils jusqu'au gros goûter ? Et attention à l'ours glouton qui lui veut manger tout le gros gouter, tout seul, sans rien partager !  
L'essentiel c'est de participer...



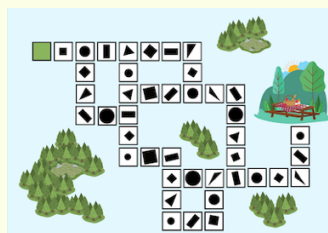
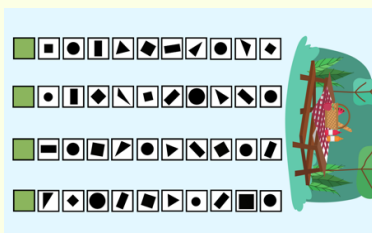
- **Une carte mentale libre d'accès et facile à utiliser**
- Une **situation motrice de lancement\***
- **4 situations indépendantes** les unes des autres
- Pour chaque situation, une **fiche-guide**

Mission maternelle 21 Semaine des mathématiques 2024 « L'essentiel c'est de participer... et de rester en forme ! »	
<b>SITUATION DE LANCEMENT</b> - Traverser la forêt On y va... Mais lequel des enfants peut-il aller déposer des objets pour construire un chemin afin d'atteindre sa table.	
<b>DOMAINES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques</li> <li>Agir en déplacements à des déplacements ou des contraintes variées</li> <li>Collaborer, coopérer</li> <li>Établir le langage dans toutes ses dimensions</li> <li>« Tu »</li> </ul>
<b>COMPÉTENCES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Communiquer avec les autres enfants par le langage en se faisant comprendre</li> <li>Comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire de repère spatial</li> <li>Apprendre à coopérer pour s'organiser afin d'atteindre un objectif</li> </ul>
<b>LANGAGE</b>	<b>Vocabulaire (non exhaustif) :</b> direction : de, vers aller/venir, devant, derrière aller/venir, partir, transporter, aller
<b>MATÉRIEL</b>	Des tapis (deux tapis par binôme) Un point de départ et d'arrivée Dans la salle de motricité : Dans la forêt Olympius il n'y a pas de chemin à fuir et à mesurer de son avancée vers son objectif Mais quel matériau ? Le chemin à aller ? C'est certainement l'ours glouton qui le fait disparaître pour arrêter le chemin ! Il a donc fallu reconstruire le chemin pour atteindre la table du gros goûter.
<b>DÉROULEMENT</b>	Les enfants de chaque binôme sont au point de départ sur leur tapis. Ils ont un bâton rouge sur lequel ils ont écrit le prénom de l'un des deux autres tapis et ils doivent fuir et aller jusqu'à la table du gros goûter. Attention, cette travée de la forêt doit se faire sans passer au-dessus des bâtons des autres. Le jeu se termine quand tous les enfants y sont arrivés. Situations : Mettre des obstacles à contourner Mettre une contrainte de temps : arriver avant l'ours glouton.

Mission maternelle 21 Semaine des mathématiques 2024 « L'essentiel c'est de participer... et de rester en forme ! »	
<b>SITUATION 1</b> On y va... Mais lequel des enfants peut-il aller déposer des objets pour construire un chemin pour aller à la table.	
<b>DOMAINES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Acquérir les premiers outils mathématiques</li> <li>Les formes planes</li> <li>Maîtriser le langage dans toutes ses dimensions</li> <li>L'écrit</li> </ul>
<b>COMPÉTENCES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliser les formes pour repérer une position ou un déplacement</li> <li>Comprendre avec les autres enfants par le langage en se faisant comprendre</li> <li>Maîtriser les indications d'un 0-9, reconnaître des formes planes (carré, triangle, rectangle, ellipse, trapèze, cercle, rectangle ou rond)</li> <li>Reconnaître les formes planes simples par perception</li> <li>Nommer les formes planes simples</li> <li>Comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire de repère spatial</li> </ul>
<b>OBJECTIFS</b>	<b>Vocabulaire (non exhaustif) :</b> direction : de, vers aller/venir, devant, derrière aller/venir, partir, transporter, aller aller/venir, devant, derrière aller/venir, partir, transporter, aller aller/venir, devant, derrière aller/venir, partir, transporter, aller
<b>LANGAGE</b>	<b>Remarque :</b> L'important sera surtout les productions des élèves. Le vocabulaire géométrique (carré, triangle, rectangle, cercle, ellipse, trapèze, rectangle ou rond) n'est pas attendu. On pourra accorder : - à des élèves, à l'écrit, à l'oral - à des élèves formes planes des mots représentant des animaux (en fonction du nombre d'enfants dans le groupe) On pourra aussi travailler avec des formes géométriques - à l'écrit de départ et un point d'arrivée.
<b>MATÉRIEL</b>	Des tapis Un point de départ et un point d'arrivée
<b>DÉROULEMENT</b>	Représenter Construire un chemin pour faire progresser tous les animaux vers le lieu du gros goûter. - Par groupe (deux à six enfants) - Chaque enfant dispose d'un plan animal et d'un sac à toucher contenant des formes géométriques. - Avant de commencer, matérialiser un point de départ (rouge) et un point d'arrivée (bleu) du gros goûter. Compter une distance entre ces deux points pour pouvoir passer une quinzième de formes. Règles : - Un enfant lance le dé et annonce aux autres la forme obtenue.

- **Pour chaque situation proposée : une fiche guide**

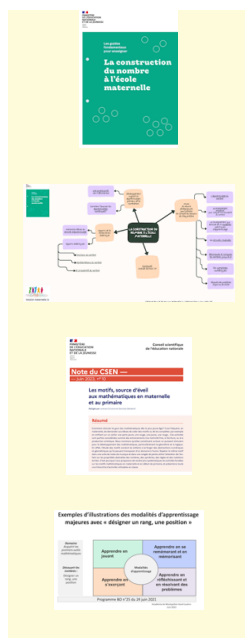
- Des objectifs définis
- Les compétences développées dans le domaine mathématique et de la maîtrise de la langue
- Le matériel nécessaire : à disposition, en accès libre de droit, à télécharger
- Une proposition de déroulement
- Des repères de progressivité pour les petits, pour les moyens



- **Exemples de ressources à télécharger**

<b>Situation 1</b>	<p><b>Un jeu collaboratif dans lequel les enfants vont devoir construire un chemin de formes planes pour des personnages.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mobiliser les formes planes simples pour agir</li> <li>- Utiliser des formes pour exprimer une position ou un déplacement</li> </ul>
<b>Situation 2</b>	<p><b>Un jeu collaboratif dans lequel les enfants vont devoir, le plus rapidement possible, construire un chemin de formes planes pour des personnages</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mobiliser des formes planes simples pour communiquer et agir dans un temps donné</li> <li>- Utiliser les formes pour exprimer une position ou un déplacement</li> <li>- Communiquer avec les autres enfants par le langage en se faisant comprendre</li> </ul>
<b>Situation 3</b>	<p><b>Un jeu de plateau collaboratif dans lequel les enfants vont devoir faire progresser des personnages</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mobiliser des formes planes simples pour communiquer et agir</li> <li>- Utiliser les formes pour exprimer une position ou un déplacement</li> <li>- Mettre en œuvre une stratégie pour atteindre un but</li> <li>- Communiquer avec les autres enfants par le langage en se faisant comprendre</li> </ul> <p><i>Plateau PS / Plateau MS</i></p>
<b>Situation 4</b>	<p><b>Un jeu de plateau collaboratif dans lequel les enfants vont, le plus rapidement possible, faire progresser des personnages.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mobiliser des formes planes simples pour communiquer et agir dans un temps donné</li> <li>- Utiliser les formes pour exprimer une position ou un déplacement</li> <li>- Communiquer avec les autres enfants par le langage en se faisant comprendre</li> </ul>

## POUR ALLER PLUS LOIN



- Ressource Eduscol sur **la construction du nombre à l'école maternelle**  
<https://eduscol.education.fr/document/50924/download?attachment>
- **La carte mentale synthétique** sur la construction du nombre proposée par la mission maternelle 21  
<https://maternelles21.cir.ac-dijon.fr/2023/10/05/la-carte-mentale-du-guide-sur-la-construction-du-nombre/>
- **L'utilisation de motifs, source d'éveil aux mathématiques en maternelle et en primaire**  
[https://www.reseaucanope.fr/fileadmin/user\\_upload/Projets/conseil\\_scientifique\\_education\\_nationale/Note\\_CSEN\\_2023\\_10.pdf](https://www.reseaucanope.fr/fileadmin/user_upload/Projets/conseil_scientifique_education_nationale/Note_CSEN_2023_10.pdf)
- **Illustration des différentes modalités d'apprentissage à l'école maternelle**  
[https://applications.ac-montpellier.fr/apps/dsden30/maternelle/Position\\_et\\_modalites\\_d\\_apprentissage\\_Gard\\_Lozere.pdf](https://applications.ac-montpellier.fr/apps/dsden30/maternelle/Position_et_modalites_d_apprentissage_Gard_Lozere.pdf)