

Semaine des mathématiques - Epreuve Cycle 1 -

Du lundi 14 au dimanche 20 mars 2016



Présentation de l'épreuve :

Il s'agit d'adapter le jeu de quilles finlandais le Mølkkky aux élèves de cycle 1. Le but est d'abattre des quilles pour obtenir un certain nombre de points. Les règles du jeu officielles sont fournies en annexe.

Matériel :

- Des cartes sur lesquelles sont représentées des quantités.
- 3 balles.
- Un cerceau pour délimiter l'endroit d'où les balles sont lancées.
- 3 quilles individuelles, 2 paires de quilles attachées entre elles, 2 fois 3 quilles également attachées entre elles.

Règles du jeu :

1. Le joueur tire une carte au hasard sur laquelle est représentée une quantité.
2. Il a droit à 3 lancers pour atteindre cette quantité en faisant tomber les quilles.
3. Dès que la quantité est atteinte, le joueur décide d'arrêter les lancers.
4. S'il la dépasse, il n'a pas réussi sa partie.
5. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Exemple :

	<p>Le joueur de GS a tiré la carte 5.</p> <p>A son premier lancer, il abat un groupe de 3 quilles.</p> <p>Il peut donc ensuite soit abattre une quille puis encore une quille ou directement une paire de quilles.</p> <p>Il rate son deuxième lancer.</p> <p>Il n'a d'autre choix pour son dernier lancer que d'abattre une paire de quilles.</p>
--	--

Tableau des variantes :

	PS	MS	GS
Nombres de balles	3 balles		
Score maximum à atteindre	2 points	4 points	5 points
Expressions des quantités sur les cartes	Ecriture chiffrée, photos des quilles, collection organisée (constellations, doigts...)		
Organisation	Seul	Seul, par équipe de 2 ou 3	
Variante EPS	Varier les distances, les cibles, les projectiles		

Remarques :

- En fin de GS pour les élèves en réussite, s'approcher des vraies règles du Mölkky. Utiliser 5 quilles numérotées de 1 à 5. Si plusieurs quilles sont tombées, le nombre de points obtenu est égal au nombre de quilles abattues. Si une seule quille est tombée, le nombre de points obtenu est la valeur indiquée sur la quille.
- Travailler le « il y en a de trop » pour savoir que ce n'est pas la peine de continuer la partie.

Prolongement en EPS :

Les lancers voir fiches Les lancers au cycle 1.

Prolongement en mathématiques :

Comptage, surcomptage, dénombrement, perceptions globales, décompositions / recompositions, compléments, estimations : voir fiches repères.