

## Des séquences d'apprentissage pour chaque cycle

Regroupés par **cycle**, les descriptifs de séquence permettront la mise en œuvre d'une activité scolaire inscrite dans les champs **des mathématiques** et de l'**EPS**

Au regard du thème de **la semaine des mathématiques**, chaque unité d'apprentissage s'appuie sur une thématique en lien avec :

- **une activité d'éducation motrice**
- **un sport codifié**
- **un événement sportif.**

Chaque fiche, dont **la présentation est harmonisée** présente lorsque c'est possible :

- Un titre
- Une situation d'apprentissage avec les compétences à atteindre.
- Des documents d'accompagnement pour la mise en œuvre.
- Des aménagements de séance pensés au regard du niveau ou du profil de la classe.
- Une règle du jeu qu'il est parfois possible de lire avec les élèves
- Un tableau des scores
- Des éléments culturels ou de contexte

C1 Des jeux collectifs pour apprendre à compter et savoir qui a gagné

C1 Des jeux collectifs pour apprendre à arbitrer

C1 Des jeux qui nécessitent d'élaborer des stratégies collectives

C2 Des jeux d'adresse qui nécessitent d'élaborer des stratégies mathématiques

C2 Des exemples pour amener les élèves à installer des ateliers d'EPS

C2 Des situations problème pour comprendre les règles de comptage des points

C2 Des situations pour amener les élèves à écouter et se faire comprendre

C3 Des situations problème pour comprendre les règles de comptage des points

C3 Des situations qui imposent le recours à la géométrie

C 3 Des situations qui renvoient aux modes de classement internationaux

C 3 Des situations qui permettent d'organiser un tournoi dans un espace contraint