


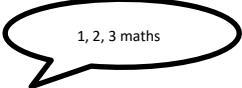




















## Maths en scène : la programmation du GDM 69



Mise en scène	Nom de l'activité	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3	Description
Théâtre	<b>One maths show</b> 		X	X	Chaque jour, mettre un nombre en valeur.
Théâtre	<b>Maths d'impro</b> 			X	Improvisation théâtrale sur des thèmes mathématiques
Théâtre	<b>Problèmes en scène</b> 		X	X	Créer des énoncés de problèmes à partir de supports variés : photo, vidéo, enregistrement sonore
Théâtre	<b>Maths en voix</b> 	X	X	X	Mettre en voix des textes littéraires sur le thème des mathématiques.
Poésie	<b>Comptines mathématiques</b> 	X			Ecouter et mémoriser des comptines mathématiques
Poésie	<b>Poèmaths</b> 		X	X	Jeu : faire des alexandrins avec des cartes de mots syllabes
Poésie	<b>Calligrammaths</b> 		X	X	Calligramme de formes géométriques
Poésie	<b>Devinez-maths</b> 		X	X	Devinez la figure géométrique dont parle le poème

Mise en scène	Nom de l'activité	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3	Description
Poésie	Symotries S O S			X	Travailler la symétrie à partir de palindromes et d'ambigrammes
Arts visuels	Combiner avec Vasarely 	X	X	X	Combiner des formes entre elles
Arts visuels	Coder avec Kandinski 		X		Coder ou décoder un déplacement à partir de coordonnées
Arts visuels	Klee du château 			X	Représenter un château en 3D en assemblant des solides construits à partir de patrons
Arts visuels	Cour de maths 		X	X	Tracer des figures dans la cour
Au quotidien	Mathsup 		X	X	Faire deviner des concepts mathématiques en mimant et en parlant
Au quotidien	Maths à la une 	X	X	X	Faire une « une » de magazine sur les maths dans le quotidien
Au quotidien	Escape game 	X	X	X	Mettre en place un escape game en maths dans sa classe
Magie	Rayon X 	X	X	X	Le spectateur fait une tour avec 3 dés, puis la cache dans un cylindre de papier. Le magicien, grâce à ses yeux « Rayon X », va réussir à déterminer le nombre de points cachés sur les faces des dés... Pour les élèves de cycle 1, il s'agit de trouver à tous les coups la face cachée d'un dé à 6 faces.

Mise en scène	Nom de l'activité	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3	Description
Magie	Des couples bien assortis 	X	X	X	En réalisant des couples de cartes, le magicien devinera la somme de deux cartes piochées en secret par le spectateur, et parfois même chacune des cartes piochées. Pour les élèves de cycle 1, il devinera la carte qui a été piochée en secret.
Magie	Les dés calculateurs 		X	X	Grâce à ses super pouvoirs mathématiques, le magicien va deviner, sans les voir, la valeur du dé de chaque spectateur...
Magie	Le manoir enchanté 			X	Grâce à ses pouvoirs de divination, le magicien devine dans quelle pièce se trouve le spectateur...
Magie	Revirement de situation 			X	Sans voir les échanges réalisés, le magicien va trouver la somme des nombres affichés sur les cartons tenus par les spectateurs...
Musique	Fractions musicales 			X	Travailler le calcul et les fractions à partir de la mesure musicale.
Musique	Codages musicaux 	X	X		Jouer, avec son corps (percussions corporelles) ou avec des instruments, une partition musicale codée.
Danse	Dansons les maths 	X			Créer une chorégraphie mettant en scène des formes géométriques ou des quantités.
Danse	Math'et ma danse 		X	X	Construire une chorégraphie avec diverses contraintes mathématiques.