

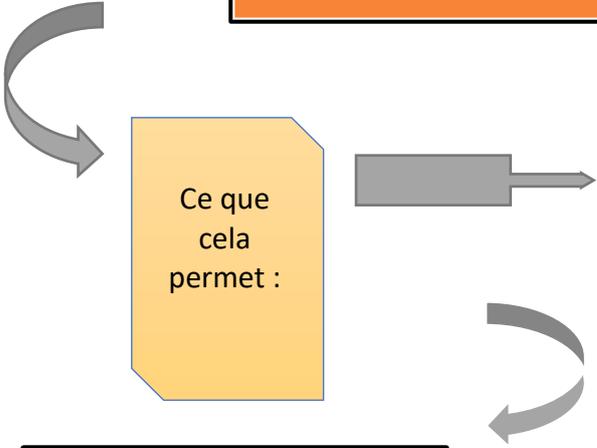
MORPION
Aligner, en équipe, 3
éléments identiques
après une course

Maths :
CHERCHER :
S'engager dans une
démarche
RAISONNER/
COMMUNIQUER :
Adapter sa stratégie
en prenant en
compte les choix de
ses partenaires et
de ses
adversaires/propos

S'adapter à tous, prendre
du plaisir, réaliser des
expérience(essais erreur)
Émettre des hypothèses,
verbalisation...
Coopération
Connaissance de soi

Eps :
Réagir à un signal,
courir droit, finir
une course...
Anticiper la
posture de départ

Problématique :
Comment s'organiser collectivement pour être le plus rapide à poser la pièce maîtresse ? Comment savoir rapidement où poser la pièce pour gagner ?



Institutionnalisation :
Pour être le plus rapide et
gagner nous nous sommes
organisés ainsi :
-
- ...

- **Connaissance de soi** :
temps de course pour se
situer dans l'équipe
(stratégie collective)

-**Exploitation des résultats**
(compréhension,
comparaison et classement)
pour décider la place de
chacun.

-**Mise en projet** : répartition
des élèves en lien avec leur
capacité et leur connaissance
de soi

- **Explicitation et
verbalisation**, des choix
opérés et des stratégies de
l'équipe Suite au relais et aux
résultats du jeu :.

Perspective de travail :
Résolution de problème.
Morpion sur des distances plus longues.
Possibilité de modifier la place d'un
élément.
Aménagement d'un temps de
concertation avant de déposer l'élément