



CYCLE 2



Être en bonne santé et à l'aise dans son corps aide à mieux apprendre, à développer sa confiance en soi et à développer le goût de la pratique sportive. C'est le sens du dispositif « **30 minutes d'activité physique quotidienne à l'école** ».

Ce dispositif des APQ mis en place par le Ministère de l'Education Nationale, consiste à proposer quotidiennement aux élèves trente minutes d'activités physiques courtes avec des consignes simples et connues au préalable.

Ces APQ ont pour objectif de sensibiliser les enfants à l'importance de prendre soin de leur corps et de leur santé, en pratiquant quotidiennement diverses activités physiques, pour se dépenser, se relaxer, favoriser sa concentration, s'amuser...

C'est dans ce cadre que le GDMaths60 propose pour la semaine des Mathématiques, quelques minutes d'activités physiques quotidiennes pour une entrée active dans les apprentissages, chaque matin, en classe.

Chaque séance d'APQ sera suivie par une séance de mathématiques.

La semaine des mathématiques 2025

Recommandations du GDMaths60 :

Privilégier le calcul mental et le calcul en ligne au calcul posé!

“L’ambition est que les élèves apprennent le calcul et l’intelligence du calcul.” (Éric Roditi)

Qu’est-ce que le calcul en ligne ?

Le calcul en ligne est une modalité de calcul écrit ou partiellement écrit. Il se distingue à la fois :

- du calcul mental, en donnant la possibilité à chaque élève, s’il en ressent le besoin, d’écrire des étapes de calcul intermédiaires qui seraient trop lourdes à garder en mémoire ;
- du calcul posé, dans le sens où il ne consiste pas en la mise en œuvre d’un algorithme indépendant des nombres en jeu.

Le calcul en ligne repose sur la compréhension de la notion de nombre, du principe de la numération décimale de position et des propriétés des opérations. Comme le calcul mental, le calcul en ligne permet à l’élève d’utiliser la richesse de ses connaissances sur le nombre et sur les propriétés des opérations. L’élève est ainsi amené à « faire parler » les nombres, c’est à dire à en envisager diverses écritures, des décompositions additives, multiplicatives ou utilisant les unités de numération.

Ressources Eduscol : [Le calcul aux cycles 2 et 3](#)
[Le calcul en ligne au cycle 2](#)



La semaine des mathématiques 2025

Jour 1 > Maths et APQ

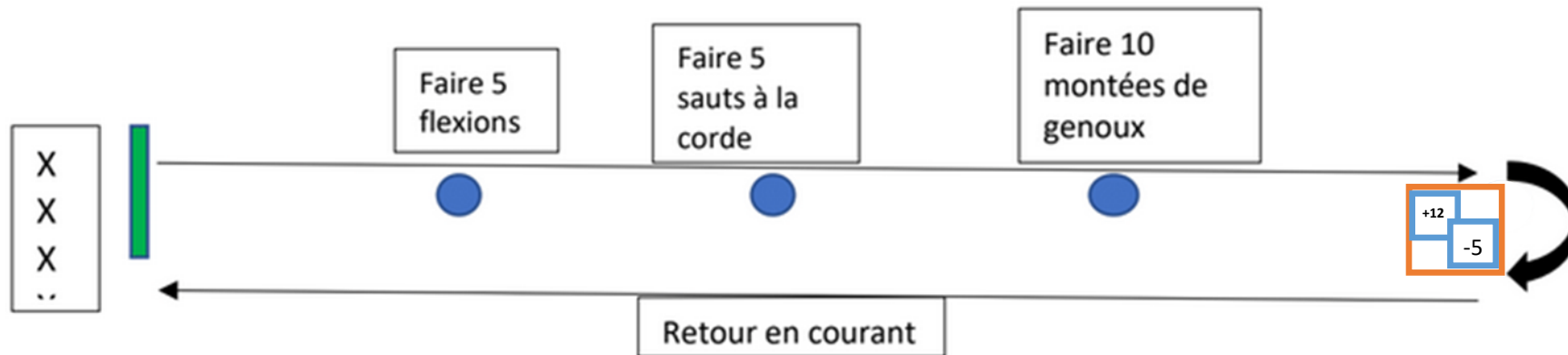
APQ n°1 : course de relais par équipe

Variable de différenciation: longueur du parcours, nombre d'exercices, type d'exercices

Organisation: chaque élève doit faire le parcours (distance/activités au choix des enseignants) et passer le relai au suivant.

L'équipe gagnante sera celle qui aura réalisé le parcours le plus rapidement.

Exemple possible de parcours:



En annexes, deux versions vous sont proposées pour les cartes: nombres écrits en chiffres OU en unités de numération.

Plier les cartes en quatre avant de les placer dans la corbeille.

La semaine des mathématiques 2025

Jour 1 > Maths et APQ

Niveau CP

Temps 1 : APQ

Des équipes de 4 élèves font un relais. Chacun doit faire un aller-retour en courant en piochant une carte dans la caisse : +5u 1d ; + 25u ; -5u ; -11u ; etc... (cf annexes CP)

Les équipes rentrent en classe avec leurs cartes.

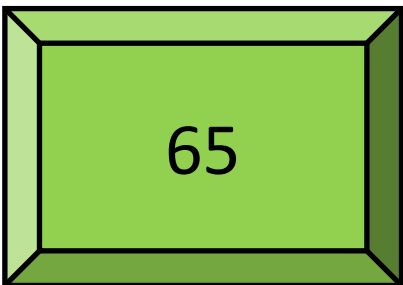
Temps 2: Calcul

Un nombre de départ (65) est affiché au tableau.

Il s'agira pour chaque équipe de calculer le nombre de points final.

L'équipe gagnante est celle avec le plus de points.

exemple



Les quatre cartes récupérées par chaque élève de l'équipe 1 lors de la course de relais:

+12u

+1d 15u

- 11u

-2d 3u

68



La semaine des mathématiques 2025

Jour 1 > Maths et APQ

Niveau CE1

Temps 1 : APQ

Des équipes de 4 élèves font un relais. Chacun doit faire un aller-retour en courant en piochant une carte dans la caisse : +25u 12d ; + 35u 3c ; -50u ; -10d ;... (cf annexes CE1)

Les équipes rentrent en classe avec leurs cartes.

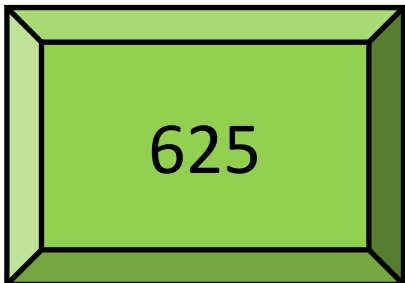
Temps 2: Calcul

Un nombre de départ (625) est affiché au tableau.

Il s'agira pour chaque équipe de calculer le nombre de points final.

L'équipe gagnante est celle avec le plus de points.

exemple



Les quatre cartes récupérées par chaque élève de l'équipe 1 lors de la course de relais:

+25u 12d

-1d 15u

- 50u

+2c 35u

930



La semaine des mathématiques 2025

Jour 1 > Maths et APQ

Niveau CE2

Temps 1 : APQ

Des équipes de 4 élèves font un relais. Chacun doit faire un aller-retour en courant en piochant une carte dans la caisse : +25c 12d; + 3um 23c ; -50c ; -1um;... (cf annexes CE2)

Les équipes rentrent en classe avec leurs cartes.

Temps 2: Calcul

Un nombre de départ (4625) est affiché au tableau.

Il s'agira pour chaque équipe de calculer le nombre de points final.

L'équipe gagnante est celle avec le plus de points.

$$1 \text{ um} = 10 \text{ c} = 100 \text{ d} = 1\,000 \text{ u}$$

1 unité de mille

exemple



Les quatre cartes récupérées par chaque élève de l'équipe 1 lors de la course de relais:

+25c 12d

-10d 15c

- 2um 11d

+20c 35u

5570



La semaine des mathématiques 2025

Jour 2 > Maths et APQ

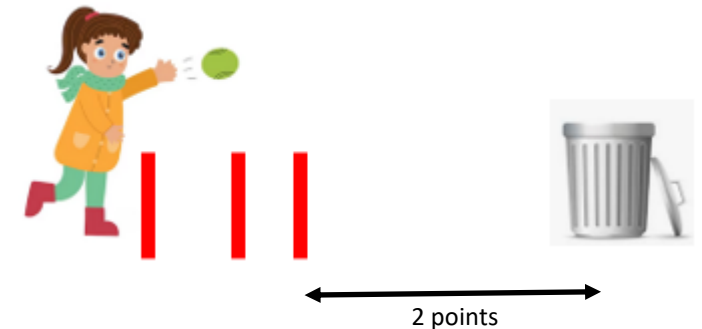
APQ n°2 : Lancer

APS n° 2 : lancer dans un cerceau/panier/poubelle

Chaque élève réalise six lancers. Un échauffement est possible avant...

But: envoyer la balle/le ballon ou autre objet (ex: chaussette) dans la cible à des distances différentes. Chaque lancer réussi correspond à un nombre de points gagnés.

Prénom	Lancer 1	Lancer 2	Lancer 3	Lancer 4	Lancer 5	Totaux
Prénom						
Prénom						
Prénom						
Total général équipe						



Calcul des points: L'équipe qui a le plus de points a gagné.

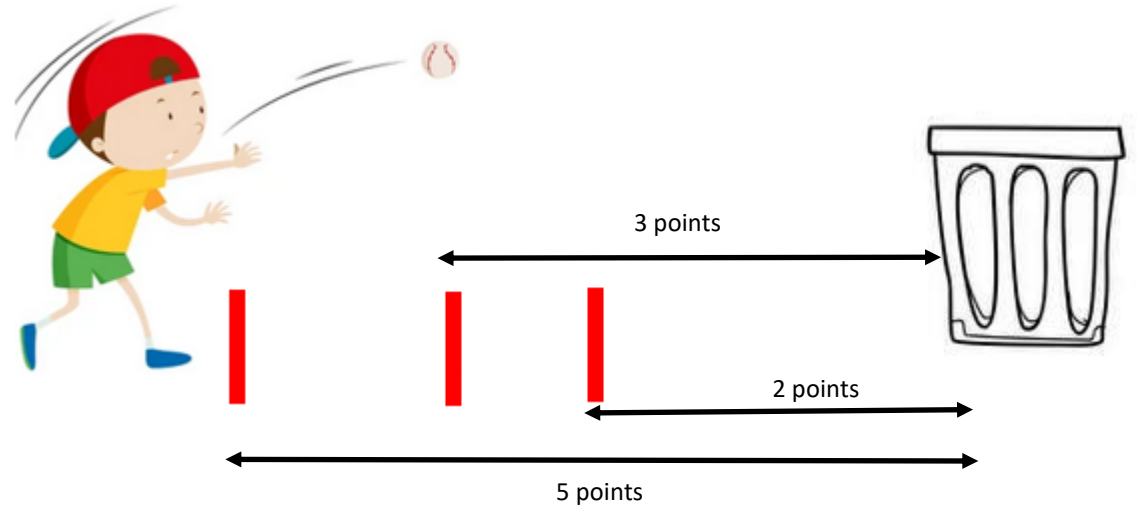
Variable de différenciation : la distance, la taille de la cible, la taille de l'objet à lancer et la valeur des lancers.

La semaine des mathématiques 2025

Jour 2 > Maths et APQ

Niveau CP

Samy Jules, Léa, Assia et Rayan font un concours de lancers. Chacun a six essais.



Voici les résultats de chaque élève:

Samy : deux paniers à 2 points et un panier à 5 points

Léa : trois paniers à 3 points et un panier à 5 points

Jules : quatre paniers à 2 points et un panier à 3 points

Assia : cinq paniers à 2 points

Rayan : un panier à 5 points, deux paniers à 3 points et un panier à 2 points

Question 1: Qui a gagné le concours?

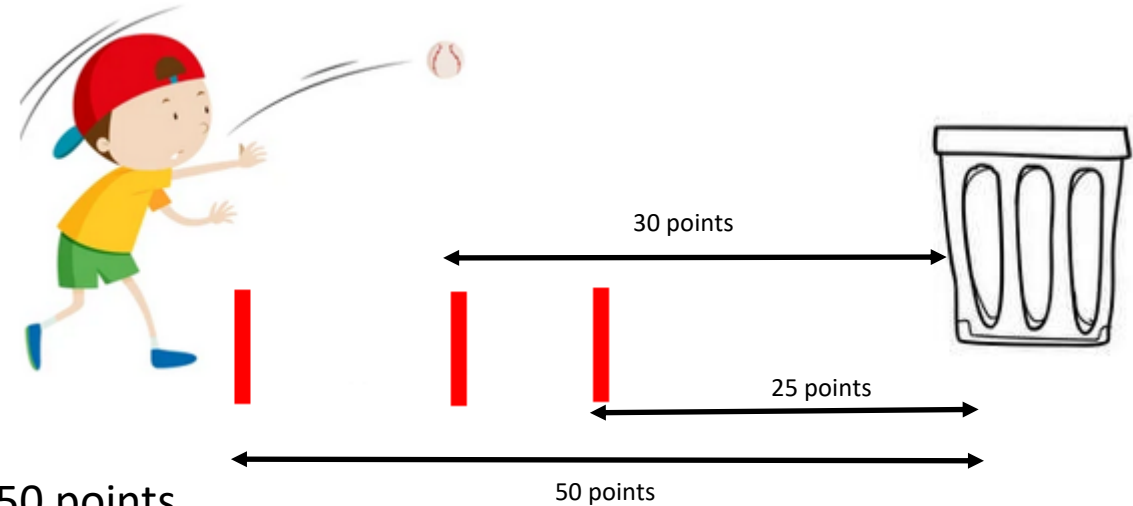
Question 2 : Établis le classement des élèves.

La semaine des mathématiques 2025

Jour 2 > Maths et APQ

Niveau CE1

Samy Jules, Léa, Assia et Rayan font un concours de lancers. Chacun a six essais.



Voici les résultats de chaque élève:

Samy : deux paniers à 25 points et trois paniers à 50 points

Léa : trois paniers à 30 points et trois paniers à 50 points

Jules : quatre paniers à 25 points et deux paniers à 30 points

Assia : cinq paniers à 30 points

Rayan : un panier à 50 points, deux paniers à 30 points et deux paniers à 25 points

Question 1: Qui a gagné le concours?

Question 2: Quels sont les élèves qui ont obtenu le même nombre de points?

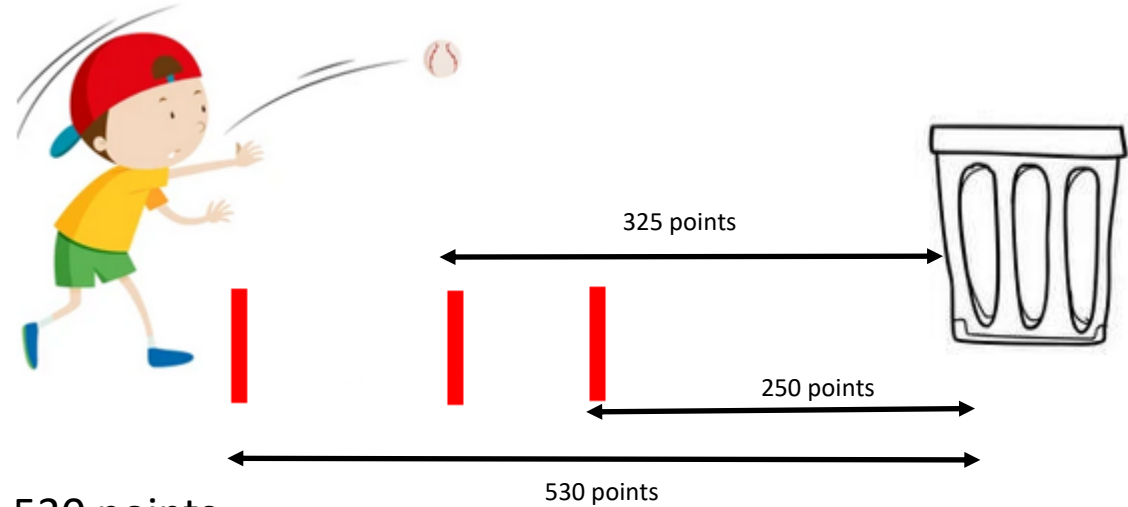
Question 3: En tout, combien de lancers n'ont rapporté aucun point?

La semaine des mathématiques 2025

Jour 2 > Maths et APQ

Niveau CE2

Samy, Jules, Léa, Assia et Rayan font un concours de lancers. Chacun a six essais.



Voici les résultats de chaque élève:

Samy : deux paniers à 250 points et trois paniers à 530 points

Léa : trois paniers à 325 points et trois paniers à 530 points

Jules : quatre paniers à 250 points et deux paniers à 325 points

Assia : cinq paniers à 325 points

Rayan : un panier à 530 points, deux paniers à 325 points et deux paniers à 250 points

Question 1: Qui a gagné le concours?

Question 2 : Établis le classement des élèves.

Question 3: En tout, combien de lancers n'ont rapporté aucun point?

La semaine des mathématiques 2025

Jour 3 > Maths et APQ

APQ n° 3: sauter

But: Sauter à deux pieds au-dessus d'une ligne marquée au sol (ou élastique/corde à sauter).
Réaliser le maximum de sauts en 30 secondes au CP / 1 minute au CE1 et CE2.

Variable de différenciation: hauteur de l'objet utilisé et saut en avant ou arrière.

Calcul des points: l'équipe qui a réalisé le plus de sauts gagne.

	Nombre de sauts
Prénom	
Prénom	
Total	



La semaine des mathématiques 2025

Jour 3 > Maths et APQ

Niveau CP

Temps 1 : APQ

Les élèves sont par équipe de quatre.
Ils complètent la fiche de scores avec le nombre de sauts de chacun. Temps par élève: 30 secondes.

Temps 2 : calcul

De retour en classe, les élèves comptabilisent le nombre total de sauts de leur équipe.

Ensuite, classer les équipes dans l'ordre décroissant.

Bonus: Trouver le nombre total de sauts des élèves de la classe par la manipulation groupements-échanges puis écrire le nombre en chiffres sans le nommer.



La semaine des mathématiques 2025

Jour 3 > Maths et APQ

Niveau CE1

Temps 1 : APQ

Les élèves sont par équipe de quatre.
Ils complètent la fiche de scores avec le nombre de sauts de chacun. Temps par élève: 1minute.



Temps 2 : calcul

De retour en classe, les élèves comptabilisent le nombre total de sauts de leur équipe sachant que les deux élèves de chacune des équipes ayant le plus petit nombre de sauts doublent leur score.

Ensuite, classer les équipes dans l'ordre décroissant.

Bonus: Trouver le nombre total de sauts des élèves de la classe par la manipulation groupements-échanges puis écrire le nombre en chiffres sans le nommer.

La semaine des mathématiques 2025

Jour 3 > Maths et APQ

Niveau CE2

Temps 1 : APQ

Les élèves sont par équipe de quatre.
Ils complètent la fiche de scores avec le nombre de sauts de chacun. Temps par élève: 1minute.



Temps 2 : calcul

De retour en classe, les élèves comptabilisent le nombre total de sauts de leur équipe sachant que:

- le plus petit score obtenu de l'équipe est triplé;
- le plus grand score obtenu de l'équipe est doublé.

Trouver le nombre total de sauts des élèves de la classe.

Jour 4 > Maths et APQ

APQ n° 4: course de relais

Objectif : associer un nombre et son double (variable : un nombre et sa moitié)

Principe du jeu : Le jeu du Memory Coop est un jeu de coopération. Le but du jeu est de trouver toutes les paires de cartes en les retournant une par une.

Consigne : les cartons sont disposés au sol, nombres non visibles, à environ 5 mètres des élèves.

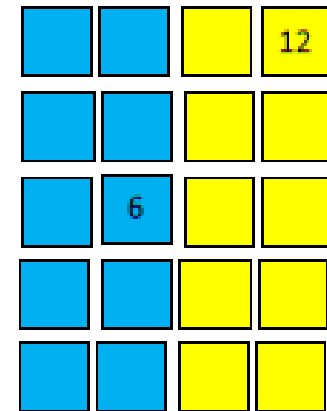
Le premier élève retourne un carton bleu et le laisse visible. Le suivant retourne un carton jaune. S'il s'agit du double du premier nombre, il revient avec les deux cartons. Sinon, il les retourne à nouveau.

L'équipe qui a ramassé le plus de cartons-nombres a gagné !

Évolution :

demander de retourner en premier un carton jaune pour trouver ensuite la moitié (carton bleu)

Défi : « Memory Coop »



La semaine des mathématiques 2025

Jour 4 > Maths et APQ

Niveau CP :

Exemple de cartons-nombres : les doubles des nombres de 1 à 10, double de dizaines entières (20, 30, 40)

Niveau CE1 :

Exemple de cartons-nombres : doubles de 15, de 25, de 35, de 45, de 50, de 75, de 200, de 250, de 300, de 500

Niveau CE2 :

Exemple de cartons-nombres : doubles de 25, de 80, de 150, de 250, de 500, de 750, de 1500, de 2500, de 3000, de 5000



ANNEXES CP

Annexe 1 : les cartes nombres
écrites en chiffres

Annexe 2 : les cartes nombres
écrites en unités de numération

+ 51

+25

+13

- 12

-23

-30

+ 4d

11u

+15u

1d

+13u

- 12u

-1d

13u

-10u

2d

ANNEXES CE1

Annexe 1 : les cartes nombres
écrites en chiffres

Annexe 2 : les cartes nombres
écrites en unités de numération

+ 145

+235

+183

- 55

-50

-144

+ 25u

12d

+2c

35u

+33u

15d

- 1d

45u

-30u

2d

-12d

24u

ANNEXES CE2

Annexe 1 : les cartes nombres
écrites en chiffres

Annexe 2 : les cartes nombres
écrites en unités de numération

+ 2620

+1213

+883

- 1025

-542

-985

+ 25c

12d

+11c

11d 3u

+33u

25d

- 10d

25u

- 4c

142u

-8c 15d

35u