

Math Match (Correspondance mathématique)	Durée 20 minutes	Installations ☒ Salle de classe ☒ Gymnase ☒ Salle polyvalente ☒ Espaces extérieurs
Matériel Cartes avec nombres et activités, ensemble de cartes reliées aux mathématiques	Intensité ☒ Modérée ☐ Vigoureuse	
Sécurité Rappelez aux élèves d'être prudents en se déplaçant et de respecter l'espace personnel d'autrui.		
Échauffement - Formez des groupes de 3 à 5 élèves et demandez-leur de s'aligner l'un derrière l'autre. - Demandez au premier élève de chaque groupe de diriger son groupe autour de l'aire de jeu en exécutant divers mouvements. - Changez de meneurs toutes les 30 secondes et augmentez graduellement la vitesse (marche lente, marche, marche rapide, jogging). - Dirigez une série d'étirements ou désignez un ou une élève pour le faire (voir l'annexe C pour des exemples d'étirements).		
Activité 1 : Nombres en mouvement - Attribuez un nombre à chaque élève. - Demandez aux élèves de se déplacer autour de l'aire de jeu en exécutant divers mouvements (p. ex., marcher, jogger, sautiller, galoper). - Dites un nombre (p. ex., 4) et demandez aux élèves de former des groupes correspondant au nombre mentionné. - Nommez une caractéristique numérique (p. ex., le plus élevé, le moins élevé). - L'élève de chaque groupe qui porte un nombre ayant cette caractéristique est le meneur. Il ou elle se déplace autour de l'aire de jeu avec une intensité modérée. Les autres membres du groupe suivent le meneur pendant 30 à 45 secondes. - Dites « Changement! ». Les groupes se séparent et les élèves se déplacent autour de l'aire de jeu. - Répétez le jeu à partir de la troisième étape.		
Activité 2 : Math Match - Avant d'entreprendre l'activité, placez les cartes avec les nombres et les activités physiques correspondantes (p. ex., 1 – jogger sur place) autour de l'aire de jeu. Si l'activité a lieu à l'extérieur, collez les cartes aux cônes. - Donnez une carte à chaque élève. Chaque carte a un nombre (p. ex., 4), une équation mathématique (p. ex., 3+1) ou un mot (p. ex., quatre). - Demandez aux élèves de se déplacer rapidement autour de l'aire de jeu en échangeant les cartes. - Dites à haute voix « Correspondance! ». Les élèves se dirigent vers la carte correspondant à leur carte et exécutent l'activité pendant 30 à 45 secondes. - Dites à haute voix « Échange! ». Les élèves se déplacent autour de l'aire de jeu en échangeant les cartes jusqu'à ce que vous répétiez « Correspondance! ».		
Retour au calme : Vague d'étirement - Dites aux élèves de se déplacer lentement (p. ex., en joggant lentement ou en faisant de la marche rapide) autour de l'aire de jeu. - Demandez aux élèves de former un cercle. Désignez un meneur qui choisira l'étirement. Dites aux élèves de faire passer graduellement l'étirement autour du cercle de manière à créer une « vague » (voir l'annexe C pour des exemples d'étirements).		
Variations - Utilisez diverses méthodes de déplacement pour accroître ou diminuer l'intensité de l'activité. - Au lieu de proposer des exercices, demandez aux élèves d'offrir leurs propres suggestions. - Créez des cartes pour renforcer des concepts tirés d'autres matières (p. ex., les lettres minuscules cherchent les lettres majuscules correspondantes; les noms de couleur cherchent les cartes de couleur correspondante; les mots cherchent leur définition).		
Notes à l'intention du personnel enseignant - Créez une variété de cartes de questions et réponses correspondantes. - Encouragez les élèves à choisir une activité physique différente chaque fois qu'il y a correspondance ou à choisir ensemble l'activité physique. - Examinez la possibilité de faire des liens avec le domaine « numération et sens du nombre » du programme-cadre de mathématiques.	Notes de planification et réflexion	