

Le jeu de la cible

→ Lancers avec précision → Calculer

But : Réaliser le score demandé en lançant des sacs dans les zones rapportant des points.

Zones CP : 1, 5 et 10 / Zones CE1-CE2 : 10, 20 et 50

Zones CM1-CM2 : 50, 100 et 1 000

Si le score est atteint, l'équipe marque 1 point.

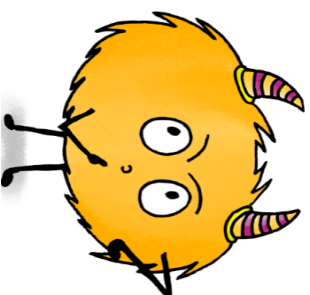
Géométrie

→ Reproduire une figure complexe en l'agrandissant

But : Reproduire avec des cordes une figure géométrique tracée sur une feuille

Les élèves ont des cordes et par équipe doivent reproduire une figure complexe tracée sur une feuille, en gardant les proportions de la figure initiale.

Si la figure est bien reproduite, l'équipe marque 1 point.



Mathathon Élémentaire

Semaine des maths - 15.03



Mastermind

→ Logique / déduction → Course en relais

But : Trouver le code à 3 ou 4 couleurs

Un codeur valide les propositions des joueurs.
Les joueurs en relais viennent déposer une coupelle de couleur.

Si le code est trouvé, l'équipe marque 1 point.

Sauvons les poissons

→ Utiliser les objets les plus appropriés pour transporter un liquide → Adapter ses déplacements → Être capable de comparer des volumes → Réaliser un parcours d'obstacles

But : Sauver son poisson en remplissant l'aquarium le plus possible
1 élève de chaque équipe choisit un objet pour transporter l'eau jusqu'à l'aquarium en réalisant un parcours d'obstacles.
Le deuxième élève part dès que son co-équipier est revenu et ainsi de suite.

Si le score est atteint, l'équipe marque 1 point. Bonus à chaque passage avec un calcul mental proposé.