

Descriptif des jeux Mathatlon élémentaire

Mastermind

Les élèves par 2 ou 3 doivent trouver un code de 3 plots de couleurs différentes. Un joueur « codeur » garde le code caché. Un autre élève court déposer un plot de couleur puis retourne sur la ligne de départ. Si le plot est de la bonne couleur et bien positionné, le joueur « codeur » valide. Si le plot n'est pas bien positionné le joueur « codeur » ne valide pas. Un autre joueur vient ensuite positionner un second plot ou bien changer le premier plot, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'équipe ait trouvé le bon code.

→ Voir fiche pour les codes

Mémo relais maths

Chaque équipe de 2 ou 3 élèves dispose d'un plan de la disposition des coupelles, d'un crayon et d'une feuille de route, qui doivent toujours rester au départ. A l'aide du plan, un des 2 élèves mémorise l'emplacement du plot correspondant au numéro de la première case de la feuille de route, et se rend à l'emplacement prévu. Il mémorise le calcul sous le plot et revient vite au départ passer le relais à son coéquipier qui a mémorisé le plot suivant. Le premier élève n'oublie pas de recopier le résultat sur la feuille de route, et ainsi de suite. L'équipe gagnante est celle qui a trouvé le plus de résultats justes dans le temps imparti.

→ Voir fiche pour les calculs, plans et feuilles de route.

Géométrie surprise

Reproduire à l'aide des cordes la forme géométrique complexe proposée.

→ Voir fiche pour les exemples de formes à reproduire.

La pétanque

But du jeu : Avoir au moins une boule plus près du bouchon que celles de l'adversaire, à la fin de la manche.

La manche est la période du jeu pendant laquelle les joueurs des deux équipes jouent successivement toutes leurs boules.

Règles :

1. 2 équipes par terrain avec un nombre égal de boules par équipe (2 ou 3 par joueur)
2. Le bouchon est lancé à une distance limitée (de 4 à 8 mètres) par un joueur.
3. Ce joueur lance sa boule en ayant les deux pieds à l'intérieur d'un rond de 50 cm.
4. Les joueurs ne peuvent modifier quelque élément que ce soit de l'aire de jeu, après le lancer du bouchon.
5. Un joueur de l'autre équipe lance sa boule
6. C'est l'équipe qui n'a pas l'avantage (dont la boule est la plus éloignée du bouchon) qui joue
7. Ainsi de suite jusqu'à épuisement de toutes les boules
8. Les joueurs ne doivent pas gêner celui qui joue.

Titre niveau	La cible Cycle 2 - CM
Compétences maths	Calculer
But	Lancer et calculer
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> - 4 cordes de couleur différente pour matérialiser les zones, balles lestées ou anneaux, cerceaux - Affichettes : 1, 2, 3, 4, pour les cycle 2 - Affichettes 1/10, 2/10, 3/10, 4/10 - 4 objet par élève (type anneau)
Nombre de joueurs	2 équipes
Déroulement Règle	<p>Délimiter 4 zones de 1 mètre (peut être adapté en fonction du niveau des élèves) correspondant aux 4 nombres des affichettes.</p> <p>Consigne cycle 2 : « Tu dois faire 10 en lançant 4 anneaux dans les zones. Tu ne dois pas faire 10 avec moins de 4 anneaux, ni plus. ».</p> <p>2 équipes s'affrontent simultanément, 1 élève de chaque équipe lance 4 anneaux d'affilée pour obtenir 10 points. Le score obtenu correspond à la zone dans laquelle atterrit l'anneau. Les élèves peuvent lancer plusieurs anneaux dans la même zone. Pour gagner, les élèves doivent marquer 10 points, ni plus ni moins, en 4 lancers.</p> <p>CM → idem mais ils doivent faire 1 en 4 lancers</p>
Illustration	<p>Zone à 4 points</p> <hr style="border: 2px solid yellow;"/> <p>Zone à 3 points</p> <hr style="border: 2px solid green;"/> <p>Zone à 2 points</p> <hr style="border: 2px solid black;"/> <p>Zone à 1 point</p> <hr style="border: 2px solid red;"/> <p style="text-align: center;">Elève 1  Elève 2 </p>

Titre	Sauvons les poissons !
Niveaux	C2 - CM
Compétences maths	Utiliser les objets les plus appropriés pour transporter un liquide Adapter ses déplacements Etre capable de comparer des volumes
But	Sauver son poisson en remplissant l'aquarium le plus possible
Matériel	Eau 4 bassines, 4 « aquariums » différents (bidon, bassine, bouteille etc..), 4 poissons en plastique, 4 cerceaux, objets divers x4 (éponges, timbales, louches, arrosoirs, passoires, barquettes, cuillères) 32 plots, 8 haies
Nombre de joueurs	4 équipes
Déroulement	1 élève de chaque équipe choisit un objet pour transporter l'eau jusqu'à l'aquarium. Il remplit (ou pas) d'eau son objet, suit le parcours et le vide dans l'aquarium. Il revient en suivant le parcours en sens inverse (ou bien il revient en courant à côté du parcours, à définir). Le deuxième élève part dès que son co-équipier est revenu et ainsi de suite.
Règle	L'équipe qui a le plus d'eau dans son aquarium a gagné. La validation se fait par comparaison à l'aide d'un étalon .
Variable	<ul style="list-style-type: none"> - Mélange ou non des niveaux - Difficulté du parcours (obstacles)
Illustration	<p>4 parcours sont mis en place en parallèle</p> <p>Exemple pour 1 parcours</p>