# La semaine des mathématiques 2023

### Le mangeur de cartes

### Règle du jeu

On peut jouer à trois ou à quatre. Il faut un dé en plus du jeu de cartes, afin de déterminer le nombre cible. Au premier lancer, le numéro qui sort indique les dizaines et on obtient les unités au deuxième lancer. Le nombre cible est noté sur une feuille ou une ardoise. Ensuite, toutes les cartes sont distribuées entre les joueurs, qui gardent leur tas devant eux, face cachée.

Au premier tour, chacun retourne la carte qui se trouve sur le dessus de sa pile. Au deuxième tour, le premier retourne une autre carte, et en additionne la valeur à celle de la carte précédente. Il note le total sur une petite feuille. Le deuxième en fait autant avec ses cartes et ainsi de suite. Le premier qui atteint le nombre cible gagne toutes les cartes qui auront été retournées. On démarre alors une autre manche.

#### **Précisions**

- Si un joueur dépasse le nombre cible avec la carte qu'il vient de retourner, il peut la soustraire à son total.
   On peut soustraire au cours de la manche chaque fois que c'est nécessaire.
- Il peut arriver que soustraire soit impossible. Dans ce cas, le joueur est éliminé de la manche. Il doit attendre la prochaine pour reprendre le jeu. Exemple : le nombre cible est petit : 12. Paul a déjà atteint 9 et retourne une tête qui vaut 10 ; il ne peut soustraire 10 à 9, il sort donc du jeu. Ses cartes déjà retournées iront au gagnant à la fin de la manche.
- Le Joker a une valeur libre, qui peut aller de 1 à 10.
  C'est le joueur qui la sort qui en décide.
- Pour atteindre le nombre cible, un joueur a le droit de prendre la dernière carte posée de n'importe quel joueur. Exemple : Paul a atteint 36 ; le nombre cible est 41 et Jacques a posé un 5. Paul a le droit de la prendre et c'est lui qui remporte la manche.

Jour 1 > un jeu en atelier





# La semaine des mathématiques 2023



Jour 1 > un jeu en atelier





Égalité

# La semaine des mathématiques 2023



Jour 1 > un jeu en atelier





# La semaine des mathématiques 2023



Jour 1 > un jeu en atelier





Fraternité

Direction des services départementaux de l'éducation nationale

# La semaine des mathématiques 2023

Jour 2 > la carte d'un restaurant





### VELOUTÉ D'AUTOMNE - 6€

Velouté de céleri, maïs sautés, sommités de brocolis et croûtons au beurre.

### POIREAUX VINAIGRETTE - 60

Poireaux snackés, croutons au beurre de baratte, noisettes torréfiées et vinaigrette Bellanger.

#### PETITE SALADE DE SAISON - 7

Betteraves, mousse de chèvre frais, sarrasin torréfié et figues de Solliès AOP.

### RILLETTES MAMIE BELLANGER - 76

Volaille des 1000 étangs cuisinée sur place et confite à la graisse de canard.

#### ŒUF MAYO - 26

Oeuf fermier du matin, mayonnaise montée à la moutarde du Perche. Deux amis mangent dans ce restaurant. Ils ont chacun pris la même entrée, le même plat et un gâteau au chocolat en dessert.

Le serveur amène la note qui est de 44 euros.

Trouve ce qu'ils ont mangé.

## CLASSIQUES

### HAMPE DE BOEUF GRILLÉE -15€

Boeuf tradition de Salers AOP, frites allumettes, béarnaise ou beurre maître d'hôtel.

### CROQUE-MONSIEUR-10€

Chiffonnade de jambon fermier d'Auvergne, double gratiné de vieux Comté. Œuf de madame +1€ / Jambon truffé +2€

#### TARTARE -14€

Boeuf tradition salers AOP relevé à la Française, frites allumettes.

#### SAUCISSE PURÉE -13€

Véritable saucisse Aveyronnaise au couteau, jus de viande mijotée 8 heures et purée au beurre salé de baratte.

#### VEGGIE DU MOMENT -15

Croquette cerfeuil citron, tomates pelées en sauce légèrement relevée, vierge de tomates ananas et Datterino, noisettes torréfiées et Ossau Iraty AOP.

#### PECHE DU JOUR -16€

Livrée en direct du port de Grandcamp, demandez aux serveurs les infos!

# GATEAU AU CHOCOLAT

Pâte à brownie, coeur fondant, crème anglaise vanille et chantilly.

#### MILLE-FEUILLE -8€

Feuilletage croustillant et crème à la vanille Bourbon de Madagascar.

#### BABA AU RHUM -8€

Baba de Clém, rhum ambré, chantilly vanille.

#### PARIS-BREST-8E

Le grand classique de la maison, mousseline et coulant praliné.



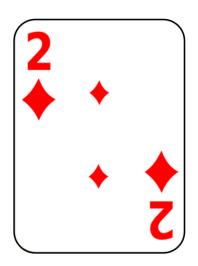


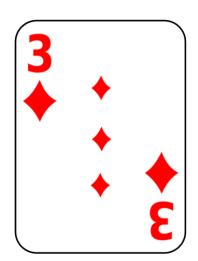
Fraternité

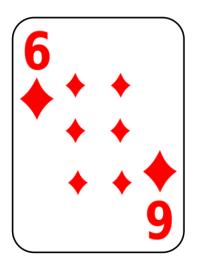
Direction des services départementaux de l'éducation nationale de l'Oise

# La semaine des mathématiques 2023

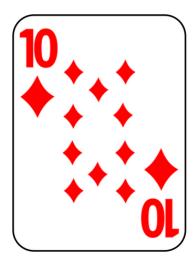














Règle pour comptabiliser les points des solutions trouvées.

addition	multiplication	soustraction	
2 points	3 points	5 points	



5 points	10 points	11 points		13 points	
x = + =	x = = + =	+ = + = + = =	+ = + = + =	x = = =	x = x = + = =



5 points	10 points	11 points		13 points	
x = + =	x = = + =	+ = + = + = =	= + = + =	x = = =	x = x = + =

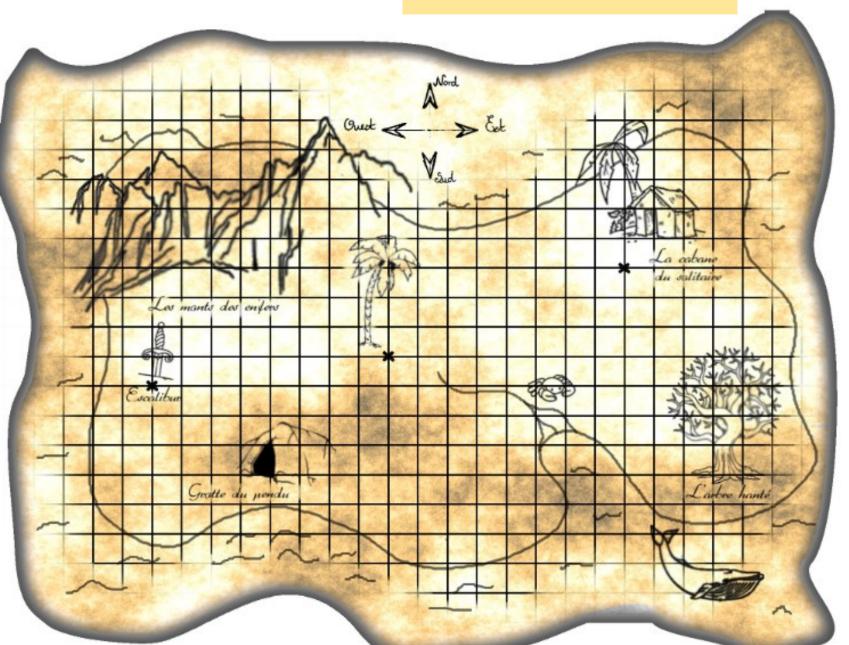


Fraternité

Direction des services départementaux de l'éducation nationale de l'Oise

# La semaine des mathématiques 2023

Jour 4 > le trésor de Barberoussa







Direction des services départementaux de l'éducation nationale

# La semaine des mathématiques 2023

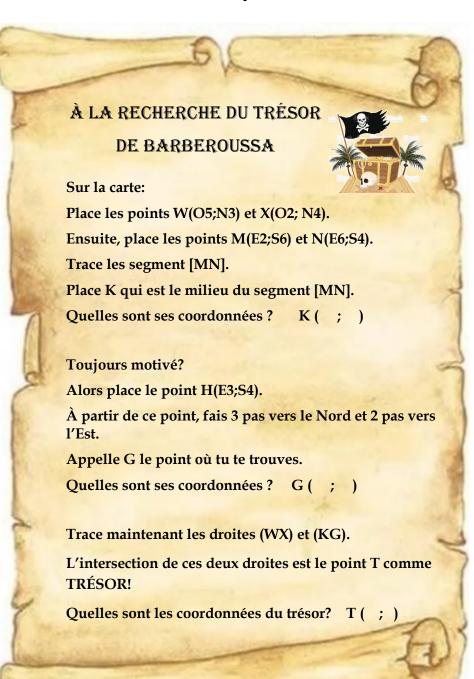
Jour 4: la carte au trésor

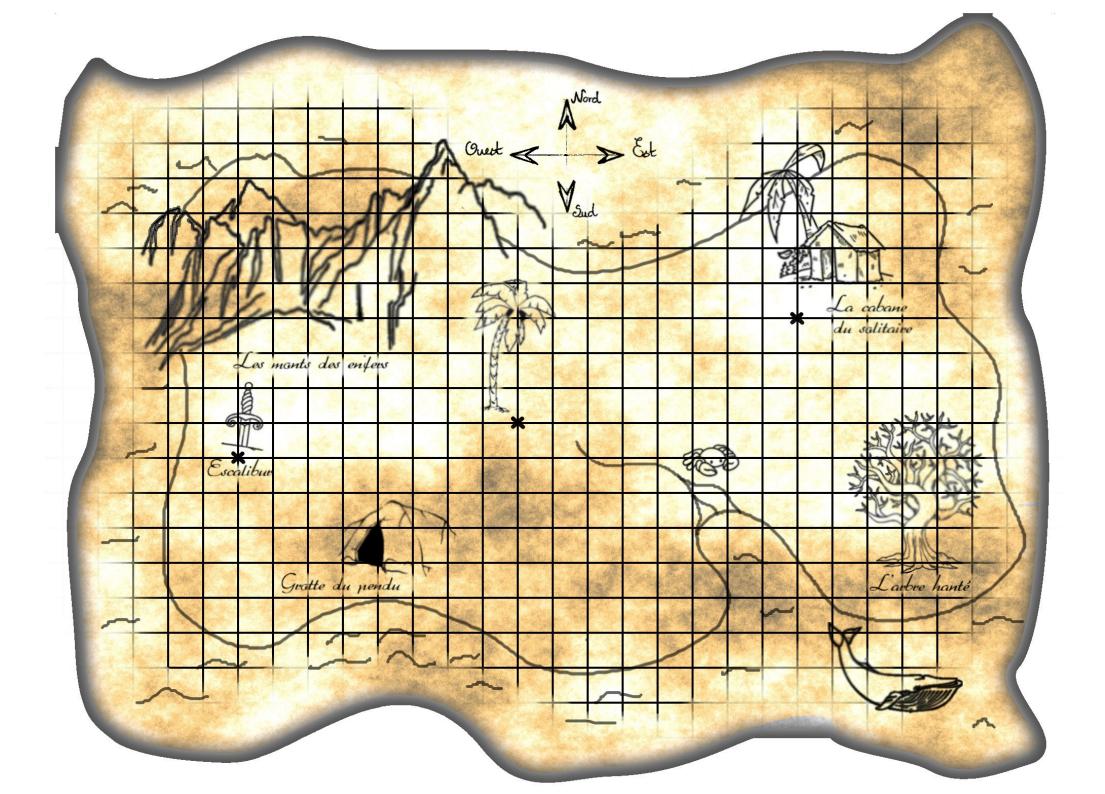
Vidéo de Barberoussa pour t'aider à localiser le trésor.











### À LA RECHERCHE DU TRÉSOR DE BARBEROUSSA



#### Sur la carte:

Place les points W(O5;N3) et X(O2; N4).

Ensuite, place les points M(E2;S6) et N(E6;S4).

Trace les segment [MN].

Place K qui est le milieu du segment [MN].

Quelles sont ses coordonnées ? K (; )

#### **Toujours motivé?**

Alors place le point H(E3;S4).

À partir de ce point, fais 3 pas vers le Nord et 2 pas vers l'Est.

Appelle G le point où tu te trouves.

Quelles sont ses coordonnées ? G (; )

Trace maintenant les droites (WX) et (KG).

L'intersection de ces deux droites est le point T comme TRÉSOR!

Quelles sont les coordonnées du trésor? T (;)

### À LA RECHERCHE DU TRÉSOR DE BARBEROUSSA

Sur la carte:

Place les points W(O5;N3) et X(O2; N4).

Ensuite, place les points M(E2;S6) et N(E6;S4).

Trace les segment [MN].

Place K qui est le milieu du segment [MN].

Quelles sont ses coordonnées ? K (; )

**Toujours motivé?** 

Alors place le point H(E3;S4).

À partir de ce point, fais 3 pas vers le Nord et 2 pas vers l'Est.

Appelle G le point où tu te trouves.

Quelles sont ses coordonnées ? G (; )

Trace maintenant les droites (WX) et (KG).

L'intersection de ces deux droites est le point T comme TRÉSOR!

Quelles sont les coordonnées du trésor? T (;)