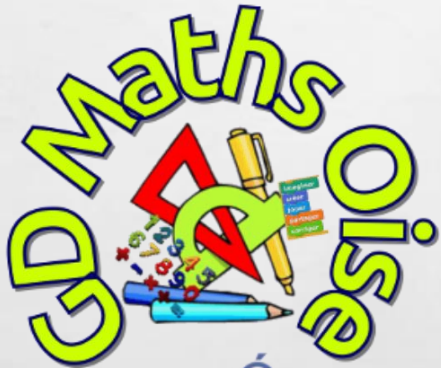




ACADÉMIE
D'AMIENS

Liberté
Égalité
Fraternité

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



MATHATHLON OISE

JUIN/ JUILLET 2024



PARIS 2024



EN ROUTE VERS LES JO!

« Le plaisir et le désir sont des moteurs fondamentaux des apprentissages. Mais, sans effort, il n'y a pas non plus de progrès. Il faut développer le sens de l'effort chez l'élève, éviter de sous-estimer son potentiel : lui proposer un contenu ambitieux et accessible, développant ainsi une difficulté désirable mais accessible et l'encourager. » *21 Mesures pour enseignement des mathématiques, C. Villani et C. Torossian, Rapport du 12 02 2018*

Mesure 8 du plan VT : **Développer et renforcer les échanges entre les autres disciplines et les mathématiques (...)**

Priorités nationales et académiques

Axe 3 du plan mathématiques de l'Académie de la Martinique : « Valoriser et développer des actions mathématiques scolaires et périscolaires »



Objectifs

- Renforcer les compétences des élèves en résolution de problèmes
- A partir de situations motivantes et ludiques, utiliser les nombres et le vocabulaire mathématique
- Susciter le plaisir de faire des mathématiques
- Pratiquer des activités physiques et sportives
- Engager les élèves dans un projet
- Réinvestir des compétences mathématiques en EPS et inversement !

Finalité

Organiser et participer à une rencontre appelée « Mathathlon » inter-classes ou inter-écoles, pour permettre aux élèves de « vivre les maths »

Principe

- Les défis sont organisés par niveaux
- Les élèves devront participer à des activités physiques et mathématiques.



Organisation

? Lieu / Matériel

- terrain de sport
- matériel pour chaque activité

? Modalités de l'action

Le jour du défi

- Installer six ateliers tournants de 20 minutes chacun.
- Constituer six équipes de quatre élèves par classe. Dans les écoles ayant plusieurs classes de même niveau, on peut constituer des équipes composées d'élèves de classes différentes.
- Les élèves donnent un nom à leur équipe.
- Les équipes concourent indépendamment les unes des autres

les six ateliers C2 et C3:

1/ Le trio

2/ Dans la fourmilière

3/ Enchaîne les bonds !

4/ Déménage tout !

5/ A vos tables, prêts, partez!

6/ L'horloge

