



Mathathlon Oise

En route vers les JO !



Atelier 1 : Le TRIO

1/ Le TRIO « marelle mathématiques »



X juge

Objectif :

Lancer avec précision pour atteindre une cible

Mobiliser ses connaissances (calcul en ligne / calcul mental) pour trouver un nombre cible en deux opérations :

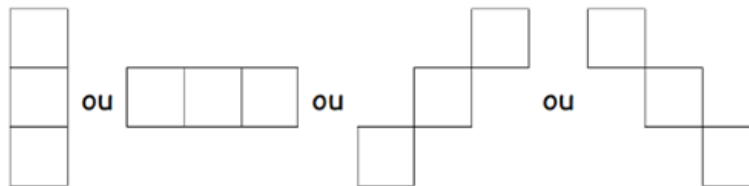
CP > deux additions

CE1 > une soustraction et une addition ou une multiplication

CE2 > une multiplication et une addition ou une soustraction

CM > deux multiplications

Un trio est composé de trois nombres placés dans des carrés voisins et alignés comme ci-dessous :



Matériel :

- Une marelle de 16 cases dessinée au sol,
- Objets à lancer (sacs de graines ou palets ou anneaux) : 6 objets devant la marelle, permettant deux lancers par élève,
- Une ardoise et un feutre effaçable par équipe,
- La fiche de scores et un crayon,
- Une calculatrice pour le juge.

1	4	2	4
7	5	9	3
2	8	3	7
1	8	9	1

18

3 joueurs



1/ Le TRIO « marelle mathématiques »



Modalités :

- Equipes de quatre élèves : trois joueurs et un juge. Changer le juge à chaque nouvelle partie.
- Effectuer quatre parties avec la même marelle, le nombre cible changeant à chaque fois.
- Retrouver chaque nombre cible énoncé par un calcul qui mobilise trois nombres (parmi ceux inscrits sur la marelle) et deux opérations additives.
- Chaque juge valide la partie (justesse du calcul et précision des lancers) puis complète la fiche de scores.

Consignes :

- **Le trio mathématiques** : Le nombre cible est posé près de la marelle.

- 1) « Vous devrez chercher comment retrouver ce résultat en utilisant 3 nombres et en effectuant **deux opérations**.
- 2) Dans l'équipe, mettez-vous d'accord pour inscrire une seule proposition sur l'ardoise.
- 3) Montrez votre ardoise au juge qui valide vos calculs à l'aide d'une calculatrice.

CP > deux additions

**CE1 > une soustraction ET une addition
ou une multiplication**

**CE2 > une multiplication ET une addition
ou une soustraction**

CM > deux multiplications

Si les calculs ne sont pas corrects, les élèves recommencent et reviennent avec une nouvelle proposition.

Si les calculs sont corrects, l'équipe gagne trois points puis les élèves pourront lancer leur sac de graines.

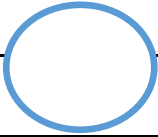
- **Les lancers :**

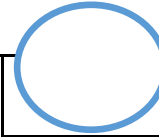
- 1) « Vous pouvez lancer chacun votre tour deux sacs de graines sur la marelle pour atteindre les nombres qui composent vos opérations.
- 2) **Vous marquerez 1 point par lancer réussi.**

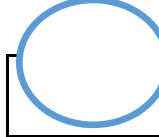
1/ Le TRIO « marelle mathématiques »

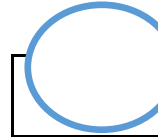


	Partie 1:	Partie 2 :	Partie 3 :	Partie 4 :																																																																
	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>4</td><td>2</td><td>4</td></tr> <tr><td>7</td><td>5</td><td>9</td><td>3</td></tr> <tr><td>2</td><td>8</td><td>3</td><td>7</td></tr> <tr><td>1</td><td>8</td><td>9</td><td>1</td></tr> </table>	1	4	2	4	7	5	9	3	2	8	3	7	1	8	9	1	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>4</td><td>2</td><td>4</td></tr> <tr><td>7</td><td>5</td><td>9</td><td>3</td></tr> <tr><td>2</td><td>8</td><td>3</td><td>7</td></tr> <tr><td>1</td><td>8</td><td>9</td><td>1</td></tr> </table>	1	4	2	4	7	5	9	3	2	8	3	7	1	8	9	1	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>4</td><td>2</td><td>4</td></tr> <tr><td>7</td><td>5</td><td>9</td><td>3</td></tr> <tr><td>2</td><td>8</td><td>3</td><td>7</td></tr> <tr><td>1</td><td>8</td><td>9</td><td>1</td></tr> </table>	1	4	2	4	7	5	9	3	2	8	3	7	1	8	9	1	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>4</td><td>2</td><td>4</td></tr> <tr><td>7</td><td>5</td><td>9</td><td>3</td></tr> <tr><td>2</td><td>8</td><td>3</td><td>7</td></tr> <tr><td>1</td><td>8</td><td>9</td><td>1</td></tr> </table>	1	4	2	4	7	5	9	3	2	8	3	7	1	8	9	1
1	4	2	4																																																																	
7	5	9	3																																																																	
2	8	3	7																																																																	
1	8	9	1																																																																	
1	4	2	4																																																																	
7	5	9	3																																																																	
2	8	3	7																																																																	
1	8	9	1																																																																	
1	4	2	4																																																																	
7	5	9	3																																																																	
2	8	3	7																																																																	
1	8	9	1																																																																	
1	4	2	4																																																																	
7	5	9	3																																																																	
2	8	3	7																																																																	
1	8	9	1																																																																	
CP	18	10	21	14																																																																
CE1	16	8	5	4																																																																
CE2	17	10	21	14																																																																
CM	14	72	84	160																																																																

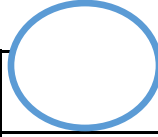
	Nombre de points
Ardoise	3
JOUEUR 1	JUGE
JOUEUR 2	
JOUEUR 3	
JOUEUR 4	
TOTAL partie 1	

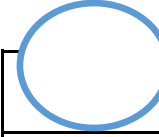
	Nombre de points
Ardoise	3
JOUEUR 1	
JOUEUR 2	JUGE
JOUEUR 3	
JOUEUR 4	
TOTAL partie 2	

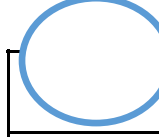
	Nombre de points
Ardoise	3
JOUEUR 1	
JOUEUR 2	
JOUEUR 3	JUGE
JOUEUR 4	
TOTAL partie 3	

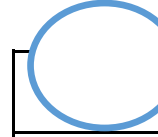
	Nombre de points
Ardoise	3
JOUEUR 1	
JOUEUR 2	
JOUEUR 3	
JOUEUR 4	JUGE
TOTAL partie 4	

TOTAL équipe :

	Nombre de points
Ardoise	3
JOUEUR 1	JUGE
JOUEUR 2	
JOUEUR 3	
JOUEUR 4	
TOTAL partie 1	

	Nombre de points
Ardoise	3
JOUEUR 1	
JOUEUR 2	JUGE
JOUEUR 3	
JOUEUR 4	
TOTAL partie 2	

	Nombre de points
Ardoise	3
JOUEUR 1	
JOUEUR 2	
JOUEUR 3	JUGE
JOUEUR 4	
TOTAL partie 3	

	Nombre de points
Ardoise	3
JOUEUR 1	
JOUEUR 2	
JOUEUR 3	
JOUEUR 4	JUGE
TOTAL partie 4	

TOTAL équipe :

1/ Le TRIO « correction CP »

SOLUTIONS POSSIBLES / PARTIE 1 atteindre 18

1	4	2	4
7	5	9	3
2	8	3	7
1	8	9	1

1	4	2	4
7	5	9	3
2	8	3	7
1	8	9	1

1	4	2	4
7	5	9	3
2	8	3	7
1	8	9	1

SOLUTIONS POSSIBLES / PARTIE 2 atteindre 10

1	4	2	4
7	5	9	3
2	8	3	7
1	8	9	1

1	4	2	4
7	5	9	3
2	8	3	7
1	8	9	1

1	4	2	4
7	5	9	3
2	8	3	7
1	8	9	1

SOLUTIONS POSSIBLES / PARTIE 3 atteindre 21

1	4	2	4
7	5	9	3
2	8	3	7
1	8	9	1

1	4	2	4
7	5	9	3
2	8	3	7
1	8	9	1

1	4	2	4
7	5	9	3
2	8	3	7
1	8	9	1

SOLUTIONS POSSIBLES / PARTIE 4 atteindre 14

1	4	2	4
7	5	9	3
2	8	3	7
1	8	9	1

1	4	2	4
7	5	9	3
2	8	3	7
1	8	9	1

1	4	2	4
7	5	9	3
2	8	3	7
1	8	9	1

1/ Le TRIO « correction CE1 »

SOLUTIONS POSSIBLES / PARTIE 1 atteindre 16

1	4	2	4
7	5	9	3
2	8	3	7
1	8	9	1

$(9 + 8) - 1$

1	4	2	4
7	5	9	3
2	8	3	7
1	8	9	1

$(9 + 8) - 1$

1	4	2	4
7	5	9	3
2	8	3	7
1	8	9	1

$(9 + 8) - 1$

SOLUTIONS POSSIBLES / PARTIE 2 atteindre 8

1	4	2	4
7	5	9	3
2	8	3	7
1	8	9	1

$(2 \times 5) - 2$

1	4	2	4
7	5	9	3
2	8	3	7
1	8	9	1

$(7 + 2) - 1$

1	4	2	4
7	5	9	3
2	8	3	7
1	8	9	1

$(9 + 2) - 3$

SOLUTIONS POSSIBLES / PARTIE 3 atteindre 5

1	4	2	4
7	5	9	3
2	8	3	7
1	8	9	1

$(4 + 2) - 1$

1	4	2	4
7	5	9	3
2	8	3	7
1	8	9	1

$(7 + 1) - 3$

1	4	2	4
7	5	9	3
2	8	3	7
1	8	9	1

$(4 + 9) - 8$

SOLUTIONS POSSIBLES / PARTIE 4 atteindre 4

1	4	2	4
7	5	9	3
2	8	3	7
1	8	9	1

$(4 \times 2) - 4$

1	4	2	4
7	5	9	3
2	8	3	7
1	8	9	1

$7 - (2 + 1)$

1	4	2	4
7	5	9	3
2	8	3	7
1	8	9	1

$(8 + 3) - 7$

1/ Le TRIO « correction CE2 »

SOLUTIONS POSSIBLES / PARTIE 1 atteindre 17

1	4	2	4
7	5	9	3
2	8	3	7
1	8	9	1

$$(7 \times 3) - 4$$

1	4	2	4
7	5	9	3
2	8	3	7
1	8	9	1

$$(1 \times 8) + 9$$

SOLUTIONS POSSIBLES / PARTIE 2 atteindre 10

1	4	2	4
7	5	9	3
2	8	3	7
1	8	9	1

$$(3 + 7) \times 1$$

1	4	2	4
7	5	9	3
2	8	3	7
1	8	9	1

$$(4 + 1) \times 2$$

SOLUTIONS POSSIBLES / PARTIE 3 atteindre 21

1	4	2	4
7	5	9	3
2	8	3	7
1	8	9	1

$$(3 \times 7) \times 1$$

1	4	2	4
7	5	9	3
2	8	3	7
1	8	9	1

$$(3 \times 8) - 3$$

SOLUTIONS POSSIBLES / PARTIE 4 atteindre 14

1	4	2	4
7	5	9	3
2	8	3	7
1	8	9	1

$$(2 + 5) \times 2$$

1	4	2	4
7	5	9	3
2	8	3	7
1	8	9	1

$$(2 \times 7) \times 1$$

1	4	2	4
7	5	9	3
2	8	3	7
1	8	9	1

1	4	2	4
7	5	9	3
2	8	3	7
1	8	9	1

1	4	2	4
7	5	9	3
2	8	3	7
1	8	9	1

1	4	2	4
7	5	9	3
2	8	3	7
1	8	9	1

1/ Le TRIO « correction CM »

SOLUTIONS POSSIBLES / PARTIE 1 atteindre 14

1	4	2	4
7	5	9	3
2	8	3	7
1	8	9	1

1 x 7 x 2

1	4	2	4
7	5	9	3
2	8	3	7
1	8	9	1

7 x 2 x 1

1	4	2	4
7	5	9	3
2	8	3	7
1	8	9	1

SOLUTIONS POSSIBLES / PARTIE 2 atteindre 72

1	4	2	4
7	5	9	3
2	8	3	7
1	8	9	1

1 x 8 x 9

1	4	2	4
7	5	9	3
2	8	3	7
1	8	9	1

3 x 3 x 8

1	4	2	4
7	5	9	3
2	8	3	7
1	8	9	1

8 x 9 x 1

SOLUTIONS POSSIBLES / PARTIE 3 atteindre 84

1	4	2	4
7	5	9	3
2	8	3	7
1	8	9	1

4 x 3 x 7

1	4	2	4
7	5	9	3
2	8	3	7
1	8	9	1

SOLUTIONS POSSIBLES / PARTIE 4 atteindre 160

1	4	2	4
7	5	9	3
2	8	3	7
1	8	9	1

4 x 5 x 8

1	4	2	4
7	5	9	3
2	8	3	7
1	8	9	1