



Mathathlon Oise

En route vers les JO !



Atelier 4: Déménagement tout !

4/ Déménage tout!

2 équipes de 4 joueurs.

COURIR VITE



Matériel :

- 1 sablier ou un chronomètre.
- 1 carton ou 1 caisse contenant plein de choses à transporter de trois ou quatre couleurs différentes (ballons, foulards, cerceaux...)
- 2 cartons ou 2 caisses vides.
- 1 craie.

Préparation :

Trace 2 lignes parallèles séparées par 20 grands pas.
Place la caisse pleine entre ces lignes et 1 caisse vide derrière chacune des 2 lignes.

Consigne:

Transporter un objet à la fois de la caisse pleine vers celle de ton équipe. Avant le début du jeu les joueurs sont placés à côté de leur caisse, derrière la ligne. Au top départ ils s'élancent pour déménager les objets de la caisse centrale.

Une passe doit être faite à un camarade avant de déposer l'objet dans la caisse. Si l'objet tombe, Il est remis par le lanceur dans la caisse avant de pouvoir être transporté à nouveau.

Équipe	Valeur des objets	Nombre d'objets dans la caisse	Points obtenus
Objets JAUNE			
Objets BLEU			
Objets ROUGE			
Total de points			

Équipe	Valeur des objets	Nombre d'objets dans la caisse	Points obtenus
Objets JAUNE			
Objets BLEU			
Objets ROUGE			
Total de points			

Équipe	Valeur des objets	Nombre d'objets dans la caisse	Points obtenus
Objets JAUNE			
Objets BLEU			
Objets ROUGE			
Total de points			

2 équipes de 4 joueurs.

COURIR VITE



Le jeu dure 3 minutes au maximum.

L'équipe compte ses points en fonction de la valeur des objets ramenés:

> **un objet jaune : + 1 point**

> **un objet bleu : + 2 points**

> **un objet rouge : + 5 points**

L'équipe victorieuse est celle qui a marqué le plus de points.

Équipe 1	Valeur des objets	Nombre d'objets dans la caisse	Points obtenus
Objets JAUNE	1 point		
Objets BLEU	2 points		
Objets ROUGE	5 points		
Total de points			

2 équipes de 4 joueurs.

COURIR VITE



Le jeu dure 3 minutes au maximum.

L'équipe compte ses points en fonction de la valeur des objets ramenés:

> un objet jaune : + 3 points

> un objet bleu : + 5 points

> un objet rouge : + 10 points

L'équipe victorieuse est celle qui a marqué le plus de points.

Équipe 1	Valeur des objets	Nombre d'objets dans la caisse	Points obtenus
Objets JAUNE	3 points		
Objets BLEU	5 points		
Objets ROUGE	10 points		
Total de points			

2 équipes de 4 joueurs.

COURIR VITE



Le jeu dure 3 minutes au maximum.

L'équipe compte ses points en fonction de la valeur des objets ramenés:

> un objet jaune : + 3 points

> un objet bleu : + 5 points

> un objet rouge : + 7 points

L'équipe victorieuse est celle qui a marqué le plus de points.

Équipe 1	Valeur des objets	Nombre d'objets dans la caisse	Points obtenus
Objets JAUNE	<i>3 points</i>		
Objets BLEU	<i>5 points</i>		
Objets ROUGE	<i>7 points</i>		
<i>Total de points</i>			

2 équipes de 4 joueurs.

COURIR VITE



Le jeu dure 3 minutes au maximum.

L'équipe compte ses points en fonction de la valeur des objets ramenés:

> un objet jaune : + 15 points

> un objet bleu : + 20 points

> un objet rouge : + 25 points

L'équipe victorieuse est celle qui a marqué le plus de points.

Équipe 1	Valeur des objets	Nombre d'objets dans la caisse	Points obtenus
Objets JAUNE	15 points		
Objets BLEU	20 points		
Objets ROUGE	25 points		
Total de points			



**ACADÉMIE
D'AMIENS**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

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



Mathathlon Oise

En route vers les JO !



Une idée de prolongement possible en classe

Prolongement possible en classe :



L'équipe compte ses points en fonction de la valeur des objets ramenés:

> *un objet jaune* : +2 points

> *un objet bleu* : +3 points

> *un objet rouge* : +5 points

L'équipe victorieuse est celle qui a marqué le plus de points.

Objets dans la caisse	Équipe 1	Équipe 2	Équipe 3	Équipe 4
Objets JAUNE	5	2	3	1
Objets BLEU	3	4	5	1
Objets ROUGE	4	5	4	6
<i>Total de points</i>				

Établis le classement des quatre équipes.