



# Mathathlon Oise

*En route vers les JO !*



## Atelier 5: A vos tables, prêts, partez !

## 5/ A vos tables, prêts, partez!



### Objectifs :

Mémoriser des faits numériques et des procédures.

Calculer avec des nombres entiers.

Courir à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés.

### Matériel :

- Cerceaux (ou plots) pour matérialiser le départ.
- Cerceaux (ou barquettes, plateaux...) pour disposer les cartes réponses.
- Une fiche de scores (en annexe) et un crayon par équipe.
- quatre ardoises + crayons pour les CP et les CM.

### Modalités :

- 2 équipes de quatre élèves (équipe 1 > zone orange ; équipe 2 > zone jaune)
- 4 parcours identiques disposés en étoile ou en ligne
- Un maître du jeu (enseignant ou élève).
- Les équipes se mettent en place sur chaque parcours, se préparant à disputer une course de vitesse. Le maître du jeu annonce un calcul : le double de 6 par exemple. Deux joueurs de chaque équipe (A/B et C/D) s'élancent et courent chercher le résultat.
- Le maître du jeu valide les parties puis complète la fiche score.



## 5/ A vos tables, prêts, partez!



### Attribution des points :

- 0 point : mauvaise carte
- 1 point : dernier arrivé
- 2 points : troisième arrivé
- 3 points : deuxième arrivé
- 4 points : premier arrivé

### Consignes :

- « Je vais vous donner un calcul. Vous devrez courir le plus vite possible pour aller récupérer le résultat dans le cerceau et me le montrer. »
- « L'élève qui trouve le plus rapidement aura quatre points. Le deuxième aura 3 points. Le troisième aura 2 points et le quatrième aura 1 point. Si vous avez la mauvaise réponse, vous n'aurez aucun point. »
- Remettre chaque carte dans son cerceau.
- « Le maître du jeu complète la fiche de score. »
- « L'équipe qui a le plus grand score aura gagné. »

	élèves	6+5	Le double de 8	Le triple de 20	30 + 40	Le double de 50	8+7	80-50	70-10
Équipe 1	A1/A2	4	2						
	B1/B2	1	3						
Équipe 2	C1/C2	3	0						
	D1/D2	2	4						

Exemple fiche de scores ( 2 équipes de 4 élèves sur l'atelier):

Fiches de scores (deux équipes de 4 élèves sur l'atelier):

	élèves								
Équipe ...	A1/A2								
	B1/B2								
Équipe ...	C1/C2								
	D1/D2								

	élèves								
Équipe ...	A1/A2								
	B1/B2								
Équipe ...	C1/C2								
	D1/D2								



Niveau CP

Propositions de cartes à placer dans les cerceaux :

10

11

12

14

15

16

18

20

30

40

50

60

70

80

13

100

Niveau CE1

Propositions de cartes à placer dans les cerceaux :

15

16

35

90

21

32

25

40

6

12

10

100

24

36

18

80

Niveau CE2

	élèves	6 X 9	4 X 7	8 X 9	9 X 3	4 X 6	7 X 9	8 X 2	5 X 9
Équipe 1	A1/A2								
	B1/B2								
Équipe 2	C1/C2								
	D1/D2								

Niveau CM

	élèves	12 x 25	Le double de 15 342	Le triple de 10 225	24 x 50	3604 + 69	8 x 7	Le tiers de 3 612	Le quart de 4 820
Équipe 1	A1/A2								
	B1/B2								
Équipe 2	C1/C2								
	D1/D2								

**ATTENTION : pas de calcul posé, seul le calcul en ligne est autorisé !**

Niveau CE2

Propositions de cartes à placer dans les cerceaux :

54

28

72

27

24

63

16

45

49

35

73

62

46

14

18

52

30 684

30 675

30 765

30 644

1 200

1 203

1 204

1 205

3 673

3 663

3 613