



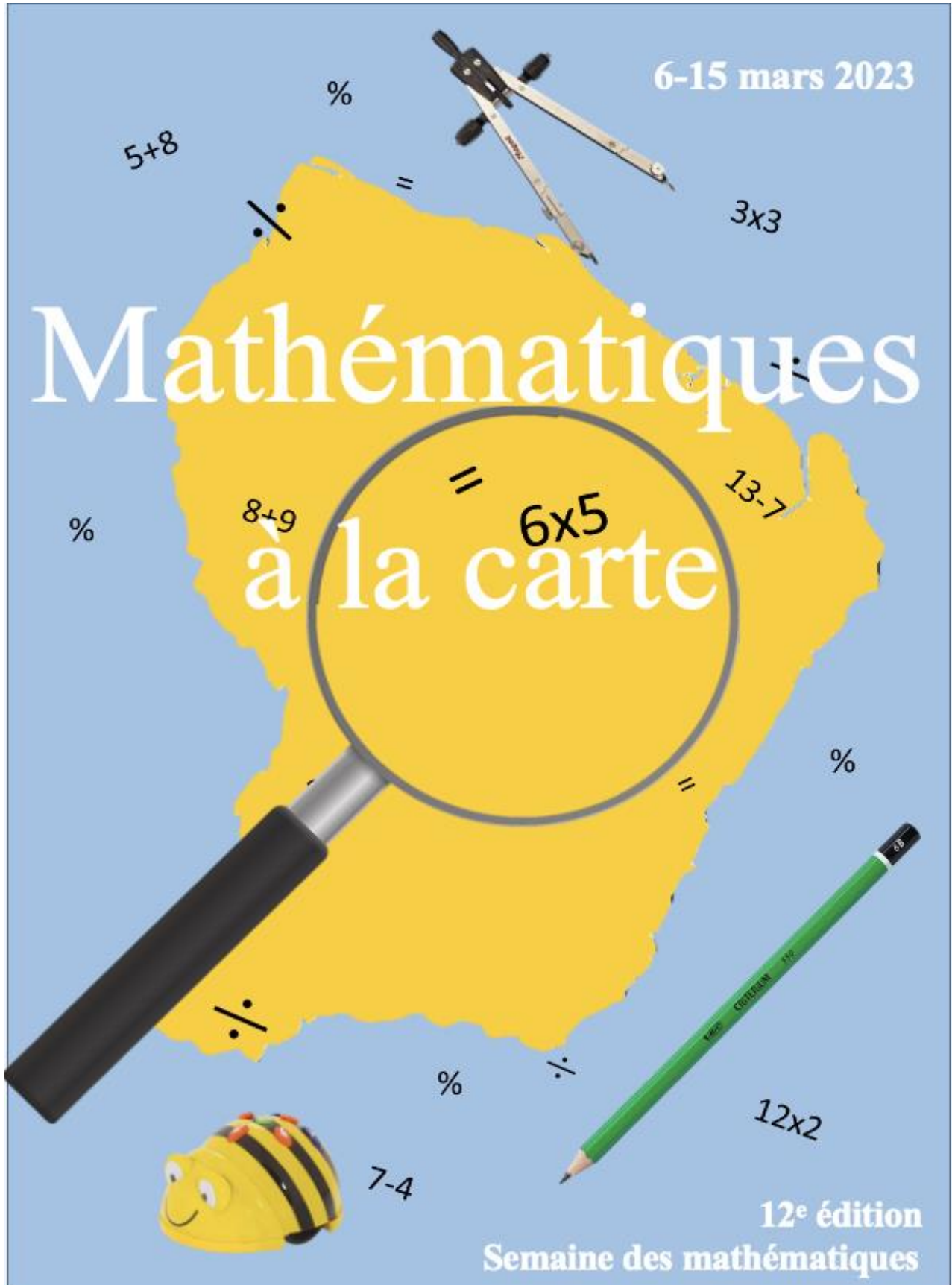
RÉGION ACADÉMIQUE
GUYANE

Liberté
Égalité
Fraternité

LA SEMAINE DES
MATHÉMATIQUES

6-15 mars 2023

Mathématiques à la carte



12^e édition

Semaine des mathématiques

PRÉFACE

Mathématiques à la carte, tel est le menu de la semaine des Mathématiques, sauce 2023.

Cartes à jouer, cartes à associer, cartes au trésor, cartes de géolocalisation, différents modèles à explorer, choisir le modèle le plus adéquat, composer son menu en mélangeant différents morceaux de Mathématiques, sont quelques-unes des pistes que nous sommes amenés à explorer durant cette semaine.

Pour nous accompagner sur le parcours, sous la houlette de Madame Laurianne FRANCOIS, conseillère pédagogique de la circonscription de Kourou² et référente mathématiques du plan maths, les collègues du premier degré nous ont concocté moult petits plats qui devraient agrémenter nos promenades, qu'elles soient aléatoires ou ciblées. Les créations spécifiques ne seront pas en reste, et sont en général plutôt bien appréciées par les régionaux.

Entre conférences, films, rallyes, concours, énigmes et autres divertissements, nous savons que les parcours seront riches, variés et vivifiants.

Alors allez-y, donnez-vous-en à cœur joie, battez, piochez et abattez vos cartes, jusqu'à épuisement de la pioche, pour la plus grande joie de Dame Motivation et de Dame Satisfaction!

Très bonne semaine des Mathématiques 2023.

Pour le Copil de la semaine des mathématiques,
Gwladys WAYA, IEN Circonscription Kourou 2, Co-pilote du Plan Maths
Jean-François DOMMANGET, Chargé de Mission Inspection mathématique
Thierry ICHELMANN, IA-IPR Mathématiques

Les conseillers pédagogiques, les professeurs des écoles maître formateur et les professeurs des écoles de la circonscription de Kourou 1 et 2

EDMOND Johan , CPC NE, RMC
ARVIGNE Sandrine, PEMF, RMC
SURET Séverine, PEMF, RMC
BARTHELEMY Vivien, CPC EPS, RMC
JULIARD Sandora, Directrice
TUROWSKI Carole, PE
BERNARD Isabelle, PE, RMC
JENNY-MARTINEZ Ambre, PE, RMC
AUPRA Laurine, PE
JAMES Jerick, PE, RMC

SOMMAIRE

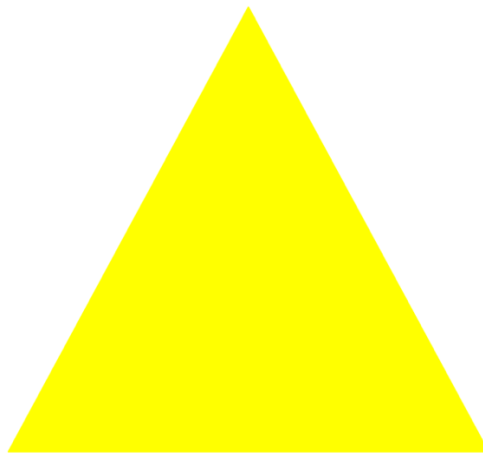
ACTIVITES PETITE SECTION	4
LE DRAPEAU	4
LES COULEURS	5
REPRODUCTION SUR QUADRILLAGE	6
LE LABYRINTHE	7
ACTIVITES MOYENNE SECTION	8
AU RYTHME DES CARTES	8
ASSOCIONS LES CARTES	9
LES DOMINOS	10
A L'IDENTIQUE !	11
ACTIVITES GRANDE SECTION	12
SUR LE CHEMIN DE L'ECOLE	12
A CHACUN SA CARTE	13
LA LIGNE DE BUS	14
LE CHEMIN	15
ACTIVITES COURS PREPARATOIRE	16
LA BONNE CARTE	16
LA COURSE	17
CASSE-TETE	18
LA CASE MYSTERE	19
ACTIVITES COURS ELEMENTAIRE 1ERE ANNEE	20
LE NOMBRE CIBLE	20
LA CARTE AU TRESOR !	21
FAITES VOS JEUX !	22
CES PARFUMS DE GLACES	23
ACTIVITES COURS ELEMENTAIRE 2EME ANNEE	24
LE SUDOKU DES CARTES	24
AU RESTAURANT	25
LE JEU DU CAR	26
LE TRESOR CACHE	27
ACTIVITES COURS MOYEN 1ERE ANNEE	28
LA VILLE AU TRESOR	28
LE TRAJET DE L'ESCARGOT	29
PROGRAMME TA VOITURE	30
LE CODE SECRET	31
A MOI LES FROMAGES	32
ACTIVITES COURS MOYEN 2EME ANNEE	33
AU RESTAURANT	33
LES FRUITS	34
QUELLE FAMILLE	35
LA COCCI DECIMALE	37

« Le drapeau »

Niveau : PS

Matériel : Crayons de couleurs

Consigne : Je te mets au défi de reconstituer le drapeau.



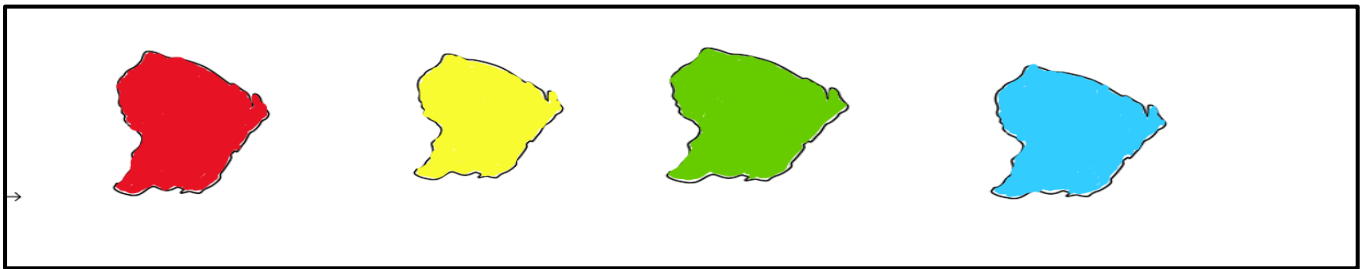
« Les couleurs »

Niveau : PS

Matériel : Crayons de couleurs

Consigne : À toi de trouver la couleur qu'il manque dans chaque puis de colorier la carte.

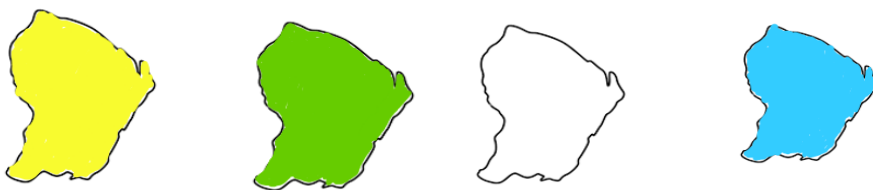
On veut toujours avoir les 4 couleurs



1)



2)



3)

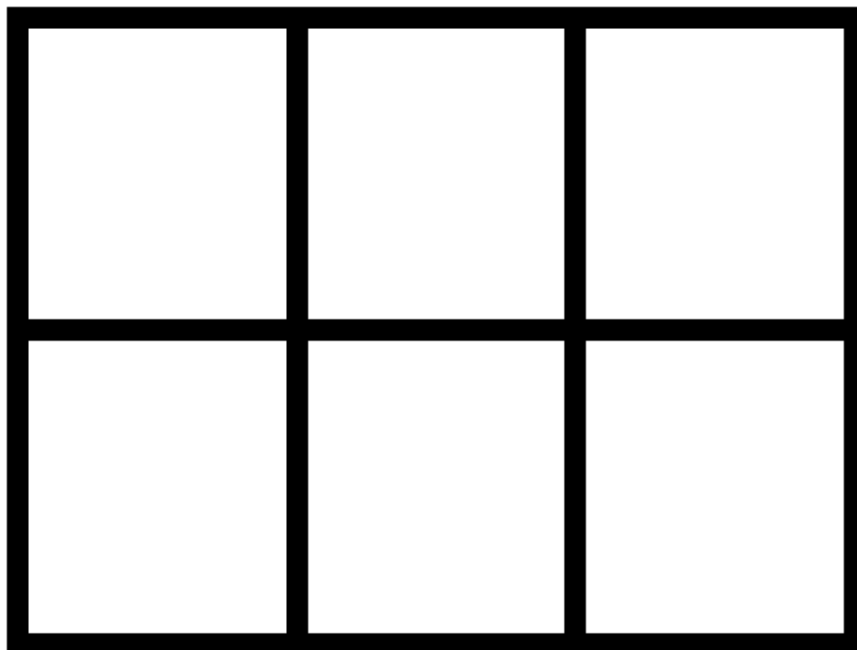
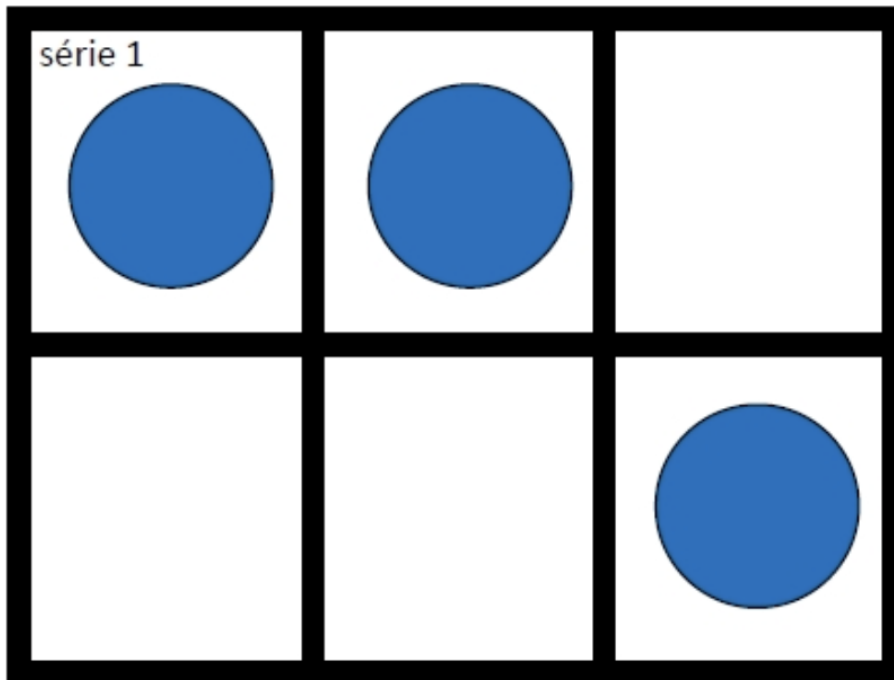


« Reproduction sur quadrillage »

Niveau : PS

Matériel : Quadrillage

Consigne : Dessine les disques au bon endroit (comme sur le modèle du haut).

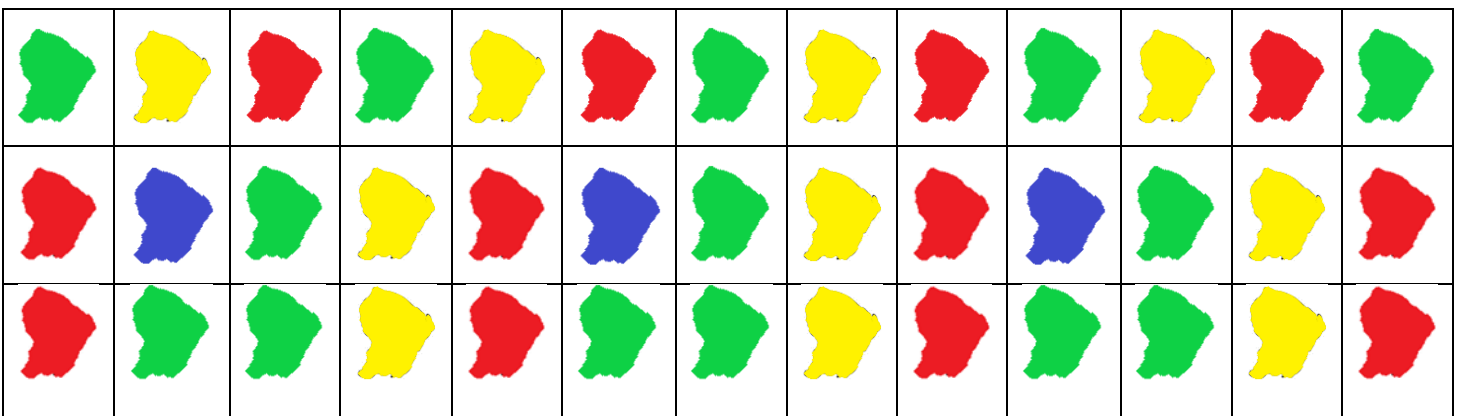
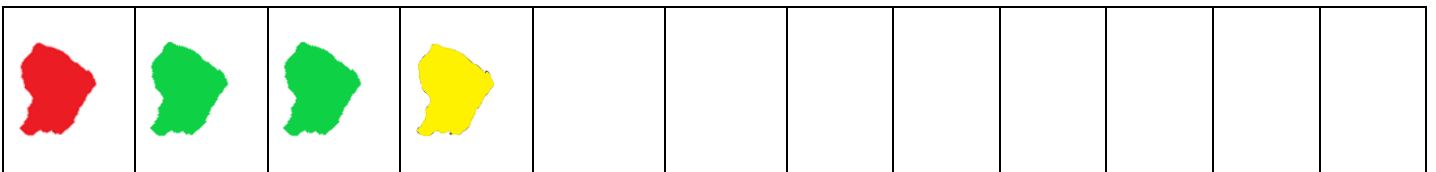
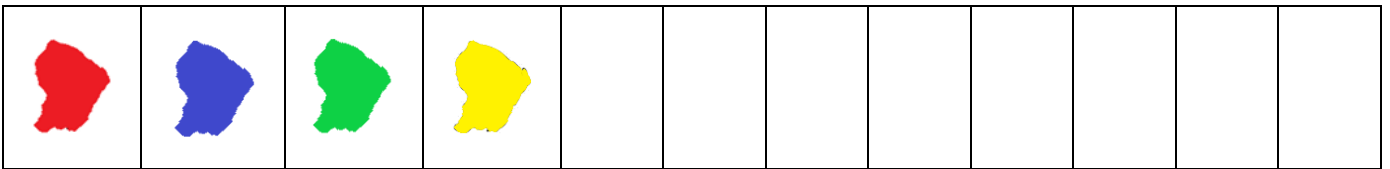


« Au rythme des cartes »

Niveau : MS

Matériel : Cartes de Guyane, colle, ciseaux

Consigne : Dans chaque cas, observe la séquence et reproduis l'enchaînement.



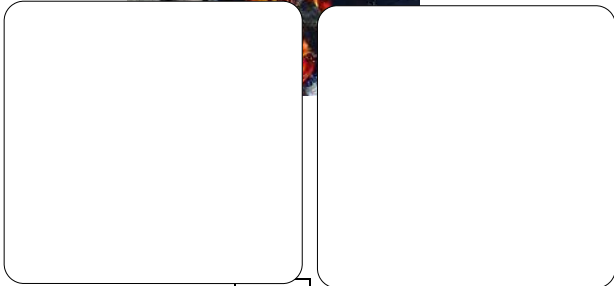
« Associons les cartes »

Niveau : MS

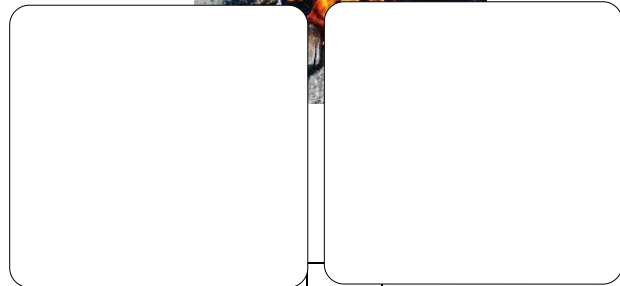
Matériel : Cartes d'awaras

Consigne : Associe 2 cartes sous chaque marmite pour avoir 5 awaras.

5



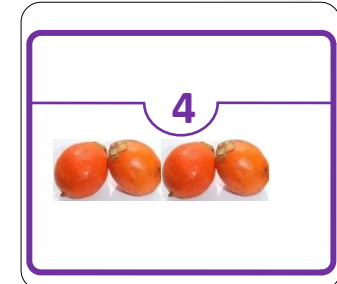
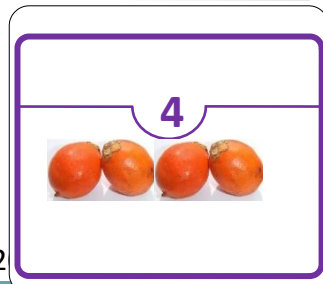
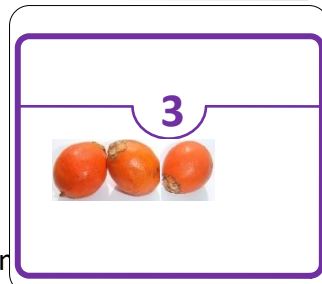
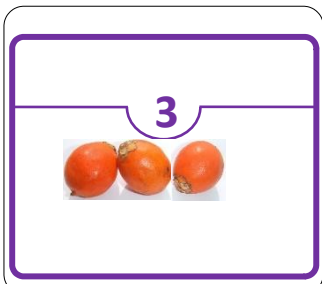
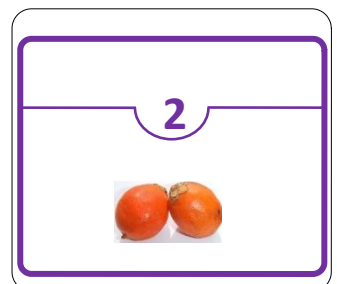
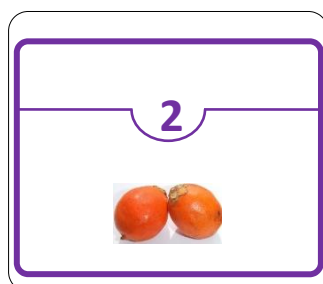
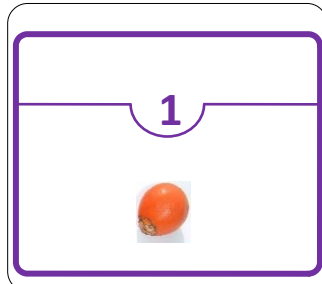
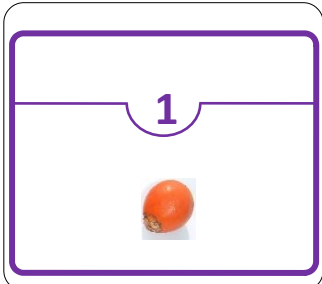
5



5



5



Ser

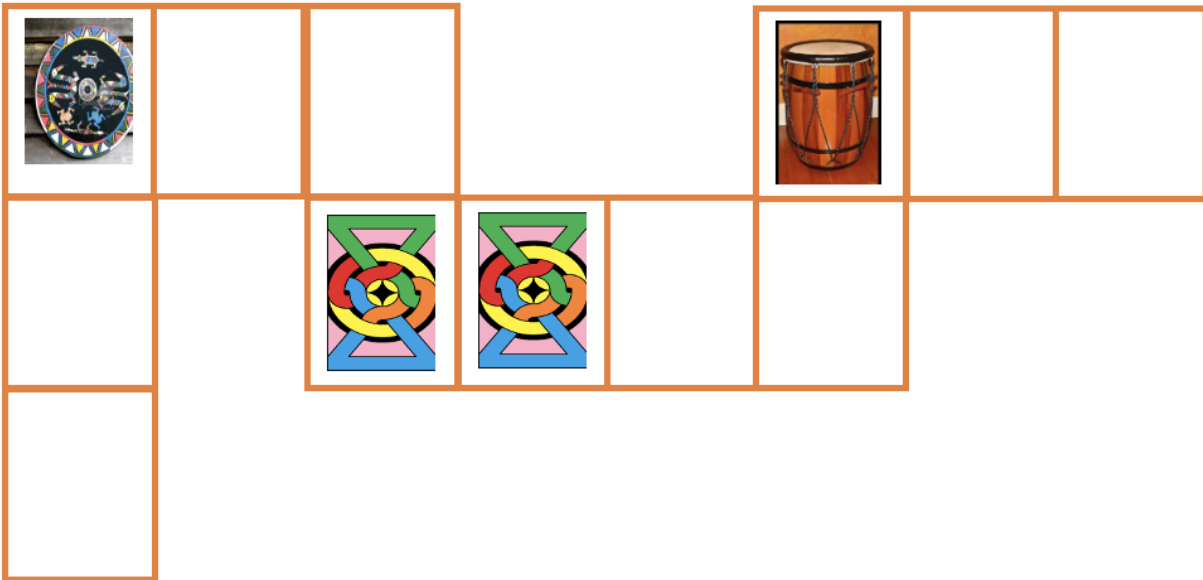
s 2

« Les dominos »

Niveau : MS

Matériel : Colle, ciseaux

Consigne : Place les dominos au bon endroit.













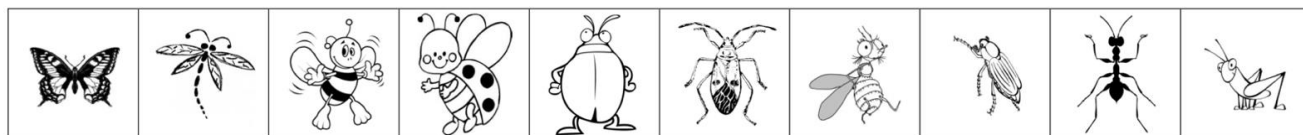
« A l'identique ! »

Niveau : MS

Matériel : Colle, ciseaux

Consigne : Reproduis selon le modèle.



« Sur le chemin de l'école »

Niveau : GS

Matériel : 3 crayons de couleurs différents

Consigne : Trouve lequel des enfants parcourt le chemin le plus court chemin pour arriver à l'école.

Les trois cousins Elio, Léo et Mona vont à l'école.

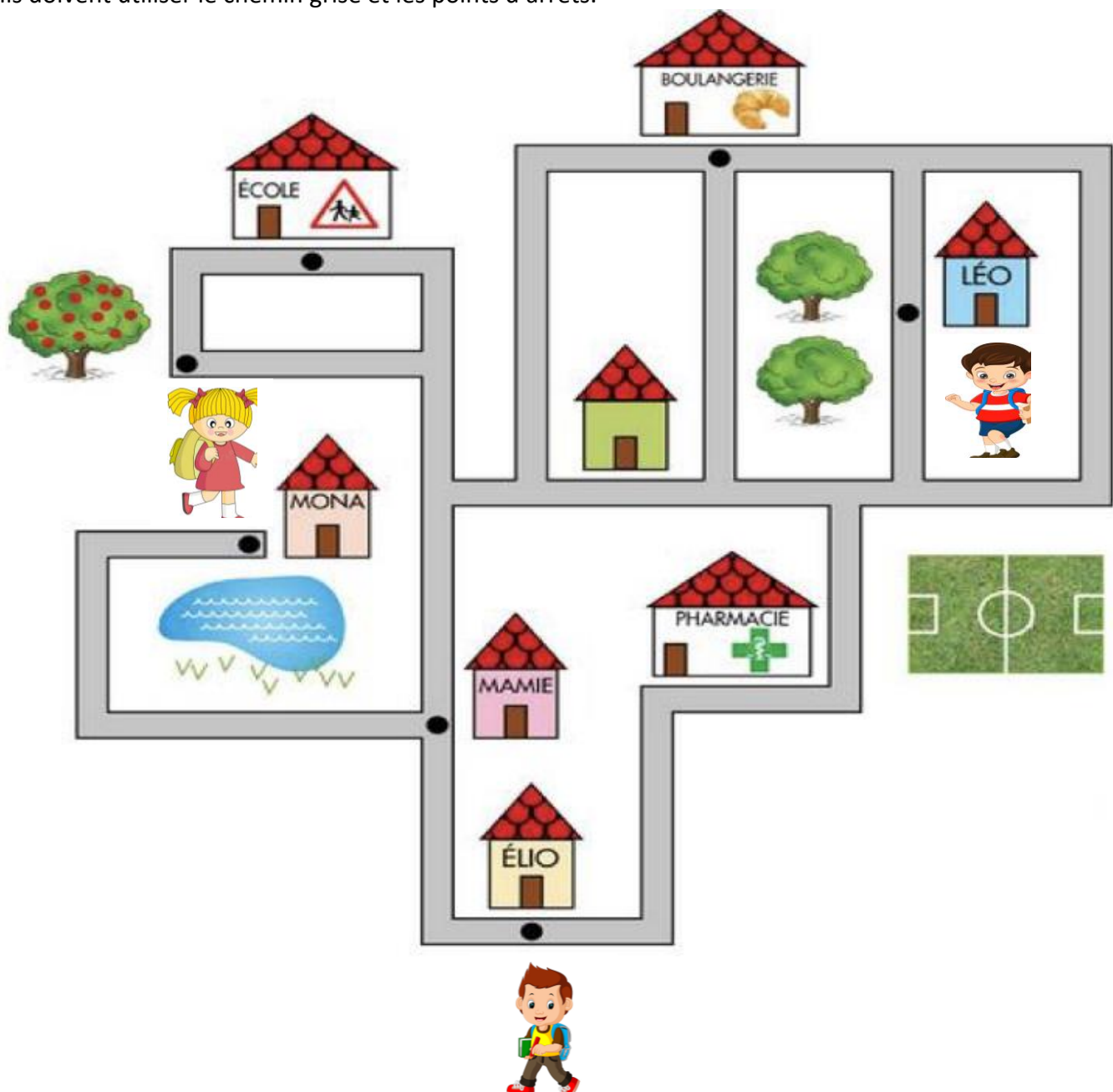
Comme tous les matins, ils passent d'abord faire un bisou à leur mamie qui leur donne une pièce pour acheter un croissant à la boulangerie avant d'aller à l'école. Aujourd'hui, ils ne doivent pas non plus oublier de cueillir une pomme pour faire de la compote avec la maîtresse.

Qui a le chemin le plus court pour aller à l'école ?

Attention, les enfants ne doivent pas faire trop de détours pour ne pas arriver en retard.

Ils peuvent revenir sur leurs pas.

Ils doivent utiliser le chemin grisé et les points d'arrêts.

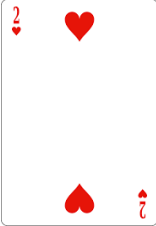
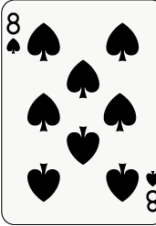
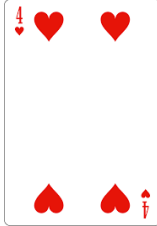
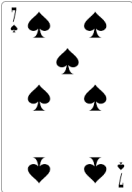
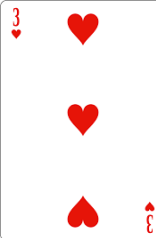
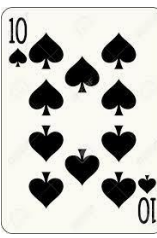
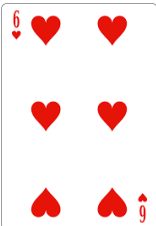
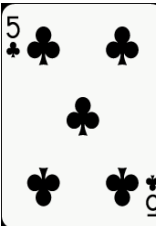
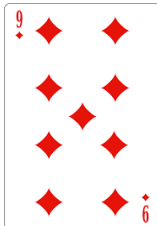
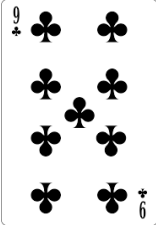
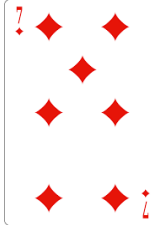
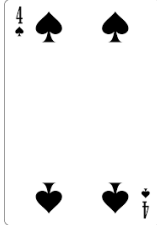














« A chacun sa carte »

Niveau : GS

Matériel : Cartes d'awaras, ciseaux, colle

Consigne : Colle chaque image d'awara sur une carte jeu qui lui correspond.

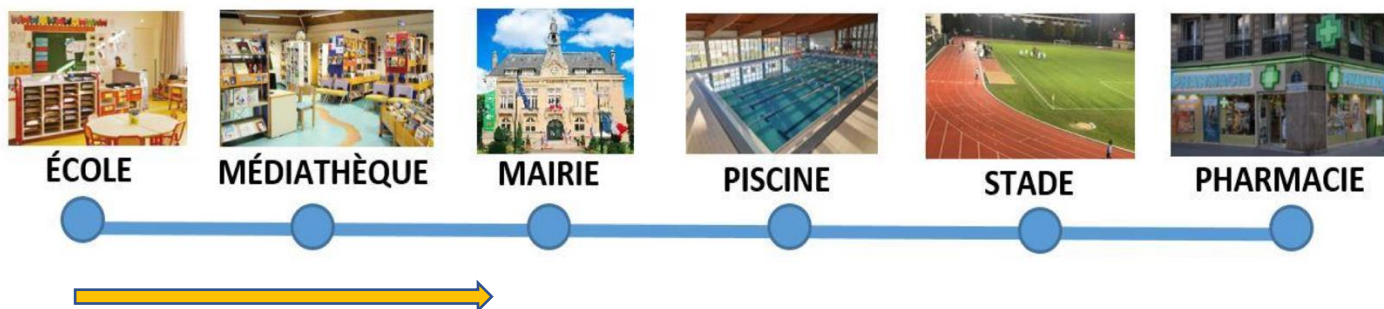
			
			
			

« La ligne de bus »

Niveau : GS

Matériel : Étiquettes, colle, ciseaux

Consigne : Découpe puis colle l'image indiquant où vont les élèves



Les élèves montent dans le bus à l'école. Ils passent deux arrêts, puis descendent à l'arrêt suivant. Où vont les élèves ?

Réponse :



ÉCOLE



MÉDIATHÈQUE



MAIRIE



PISCINE



STADE



PHARMACIE

« Le chemin »

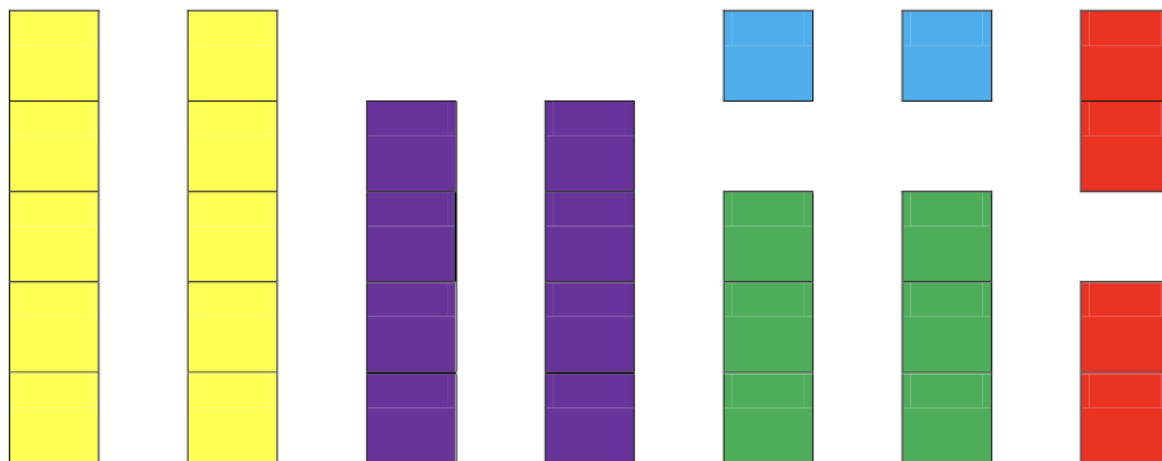
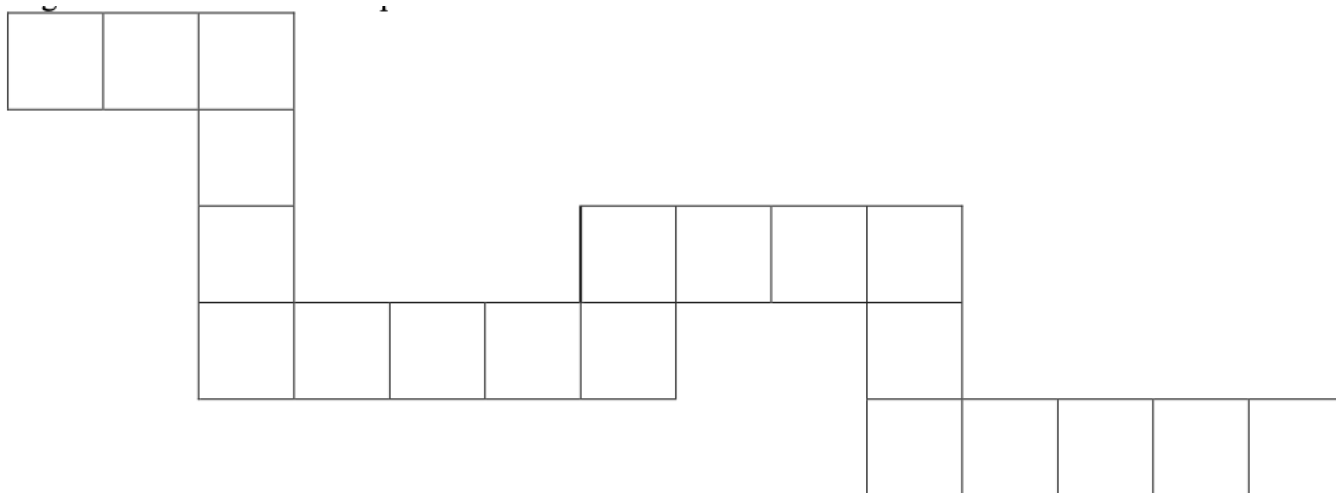
Niveau : GS

Matériel : Réglette, colle, ciseaux

Consigne : Je vous mets au défi de recouvrir le chemin avec des réglettes, celles de votre choix.

Attention, elles ne doivent pas sortir du chemin et ne doivent pas être posées les unes sur les autres.

À la fin, on ne doit plus voir de blanc sur le chemin.

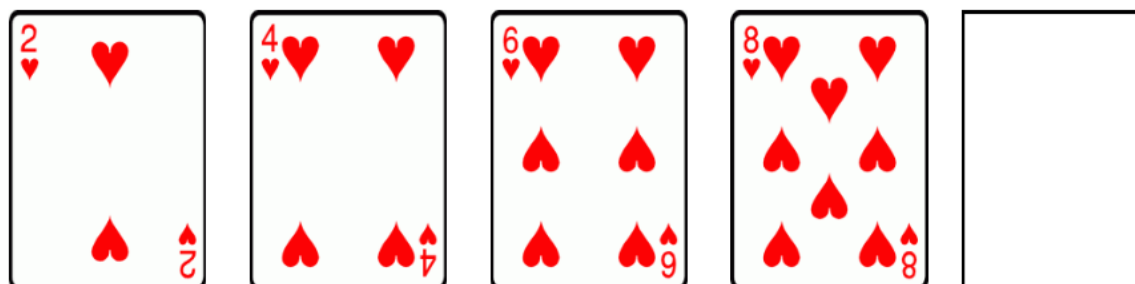
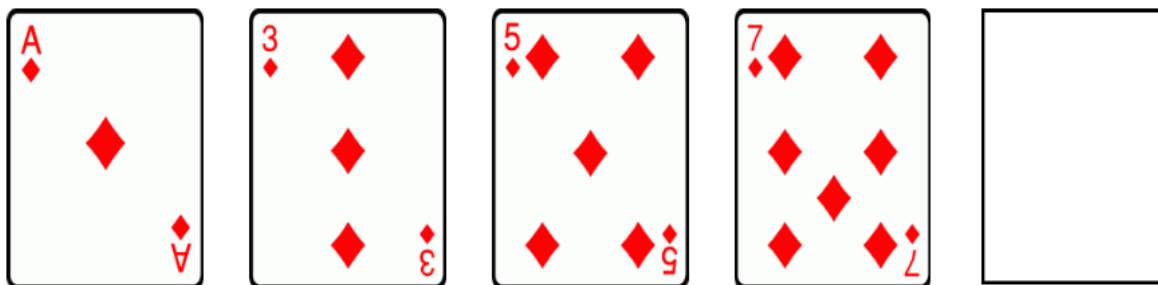


« La bonne carte »

Niveau : CP

Matériel : Cartes

Consigne : Dessine la carte suivante à la fin de chaque série.



« La course »




Niveau : CP

Matériel : Crayons de couleurs

Consigne : L'awara se déplace en comptant de 2 en 2. Colorie le chemin que va emprunter l'awara.



Arrivée

	5	1	7	24	26	22	36	48	
Départ 	2	4	8	12	14	56	24	52	54
1	7	6	3	14	26	45	22	50	49
4	9	8	6	16	28	28	47	48	46
1	16	10	11	12	24	26	30	41	44
8	18	12	14	16	18	20	22	23	42
6	20	21	15	17	19	26	24	25	40
4	22	24	27	28	40	30	26	36	38
7	24	16	28	30	38	42	28	24	36
8	10	12	14	16	20	28	30	32	34

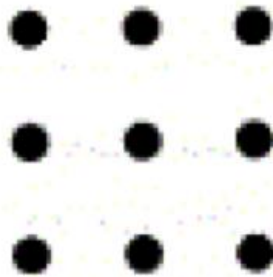
« Casse-tête »

Niveau : CP

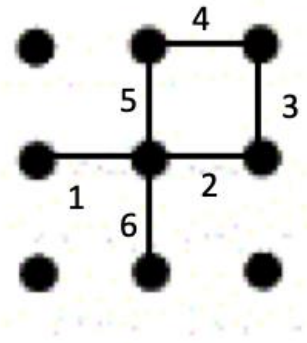
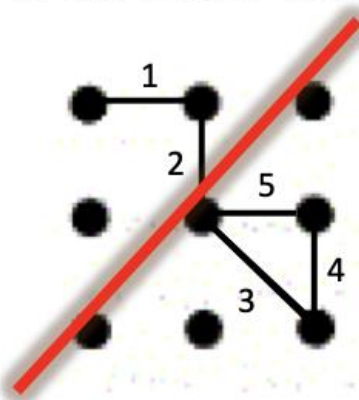
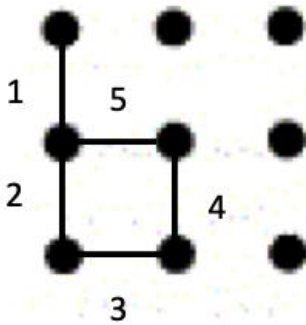
Matériel : Crayon à papier

Consigne : cf instruction ci-dessous

Voici une grille composée de neuf points. Votre objectif est de relier autant de points que possible sans soulever votre crayon ni repasser sur les segments que vous avez déjà tracés. Aucune diagonale n'est permise.



Voici deux exemples et un contre-exemple :



Combien de segments pouvez-vous tracer au maximum ?

Réponse :

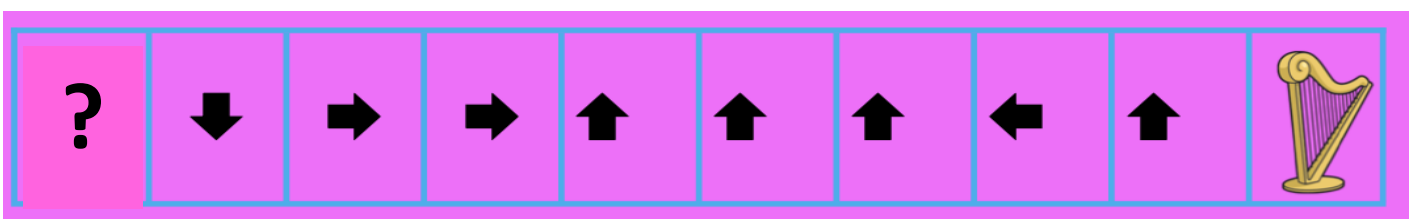
« La case mystère »

Niveau : CP

Matériel : Crayon à papier

Consigne : On part d'une case mystère, on applique l'algorithme proposé et on arrive sur la harpe.

Trouve la case de départ. Tu peux réaliser le chemin en marche arrière ou sens inverse pour trouver le point de départ.



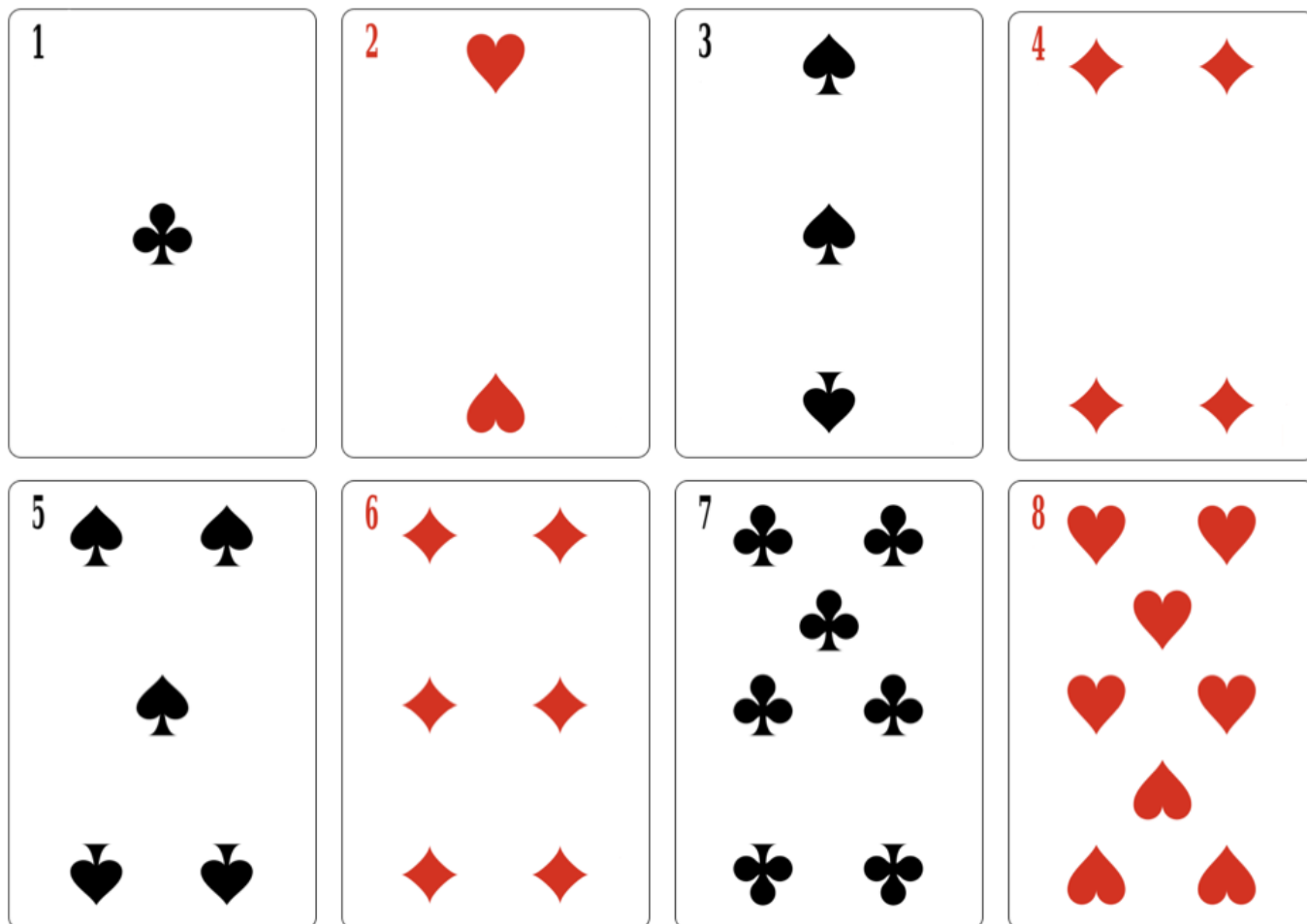
« Le nombre cible »

Niveau : CE1

Matériel : cartes, ciseaux

Consigne : Trouve toutes les possibilités que Théo a d'atteindre 15 points en choisissant des cartes ?

Matériel

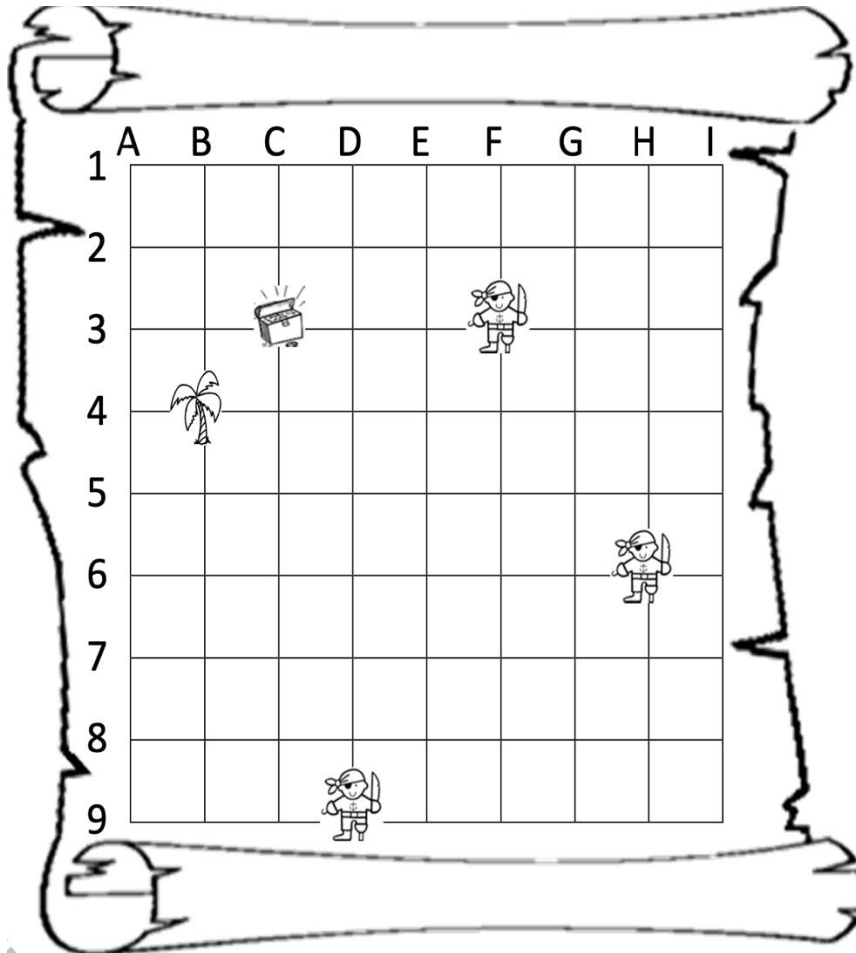


Réponses :

« La carte au trésor ! »

Niveau : CE1

Matériel : Crayon à papier, crayons de couleurs



Colorie en rouge le pirate qui se trouve en (H ; 6).

Colorie en bleu le pirate qui se trouve en (F ; 3).

Colorie en vert le pirate qui se trouve en (D ; 9).

Écris les coordonnées du palmier: (..... ;)

Écris les coordonnées du coffre: (..... ;)

Dessine un autre palmier en (I ; 4).

Écris un chemin pour que le pirate rouge se rende au coffre.
.....

Trace ce chemin sur la carte.

« Les parfums de glaces »

Niveau : CE1

Matériel : Crayon à papier

Consigne : Avec ces deux machines qui distribuent uniquement 4 parfums de glace (vanille, fraise, chocolat belge et pistache), trouve toutes les possibilités de composer des glaces à trois parfums.



Réponses :

« Le Sudoku des cartes »

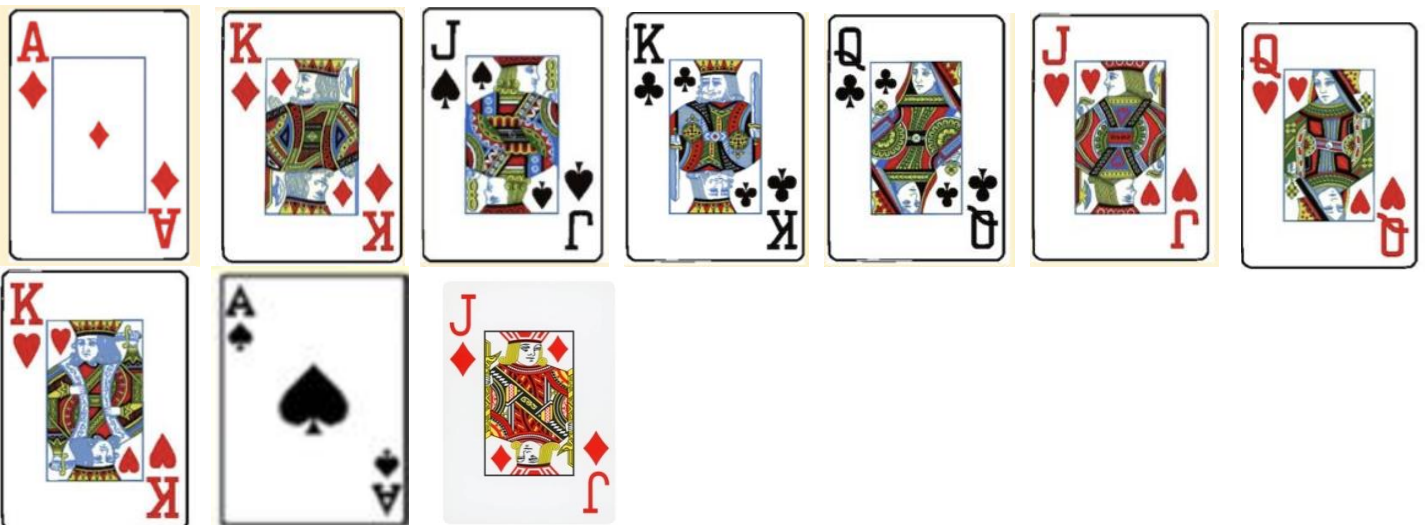
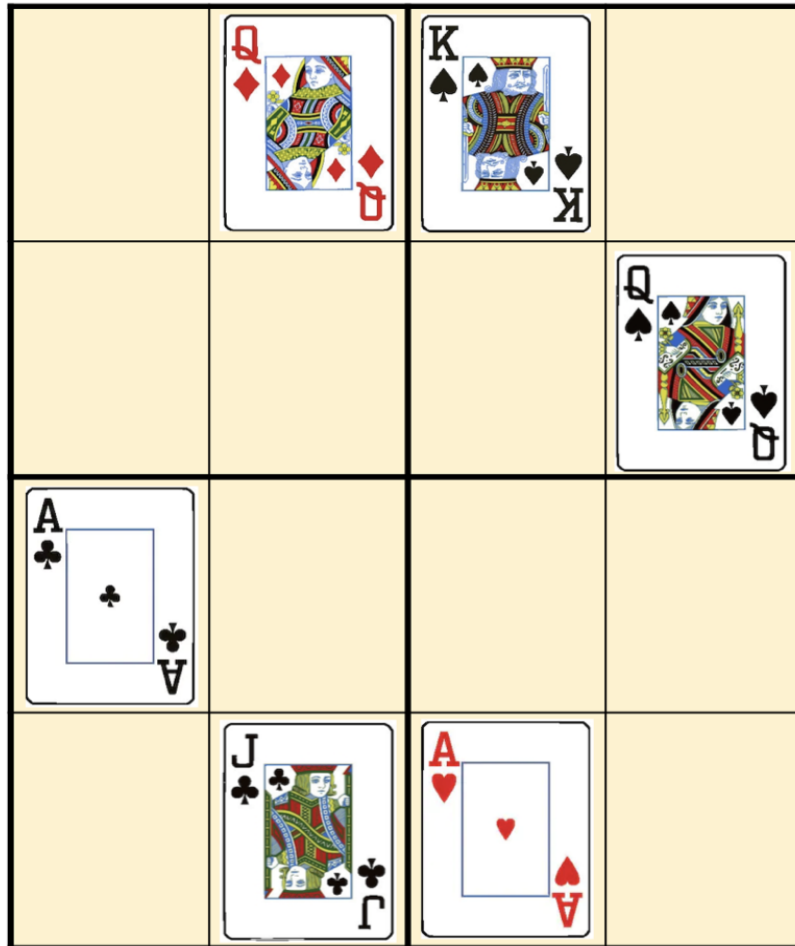
Niveau : CE2

Matériel : Cartes, ciseaux, cartes

Consigne

Place les cartes en respectant les règles suivantes :

- Dans chaque ligne, chaque colonne et chaque région, il ne peut y avoir deux cartes de même valeur.
- Chaque région (**grand carré**) est uniquement occupée par des cartes de la même « couleur » (que des piques, que des trèfles, que des cœurs ou que des carreaux).



« Au restaurant »

Niveau : CE2

Matériel : Crayon à papier

Consigne : Résous le problème.

Sabine dépense 40 € exactement pour déjeuner au restaurant. Elle a mangé une salade de haddock en plat. Quelle entrée et quel dessert peut-elle choisir ?



Réponse :

« Le jeu du car »

Niveau : CE2

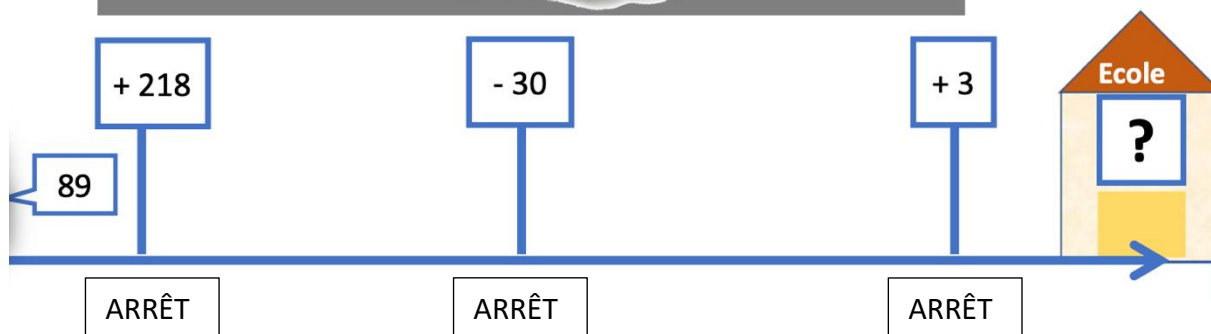
Matériel : Crayon à papier

Consigne : Résous le problème en indiquant le nombre d'élèves que le bus a déposé à l'école.

CE2



Jeu du car
avec des
grands
nombres



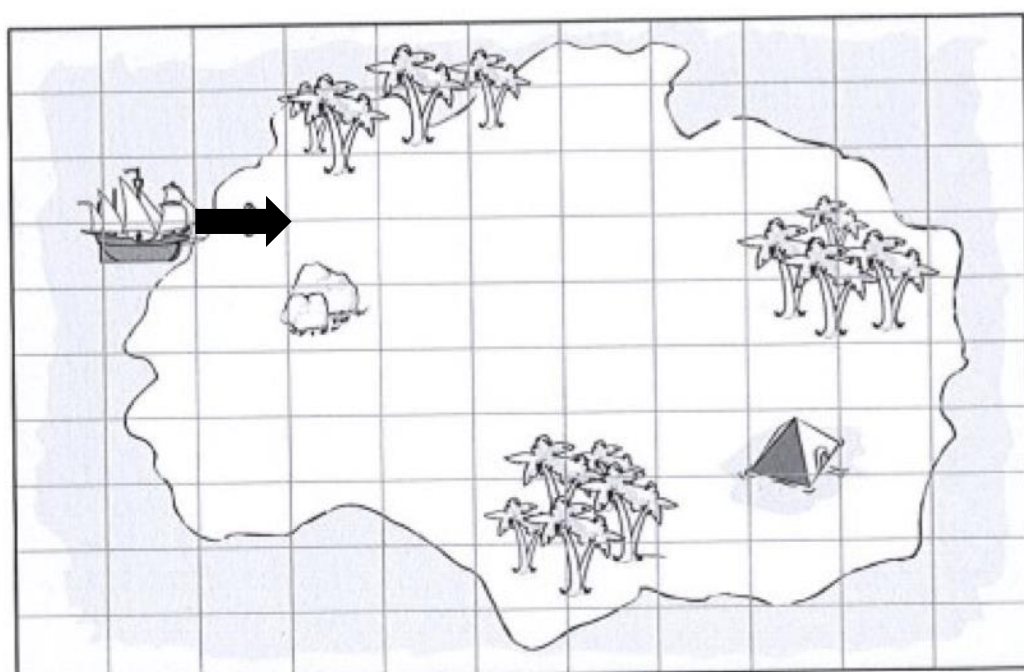
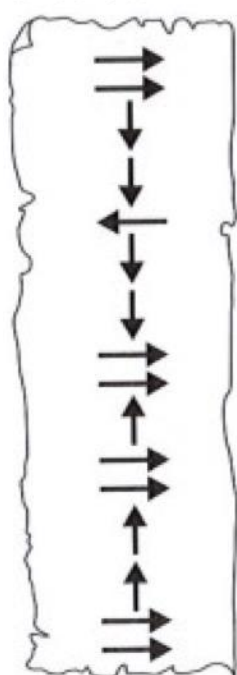
Réponse :

« Le trésor caché »

Niveau : CE2

Matériel : Crayon à papier, règle.

Exercice : Un pirate a caché son trésor sur une île déserte. Il a dessiné un plan pour le retrouver. **Trace** le trajet sur les lignes du quadrillage à partir du bateau et **entoure** l'emplacement du trésor.



« La ville au trésor »

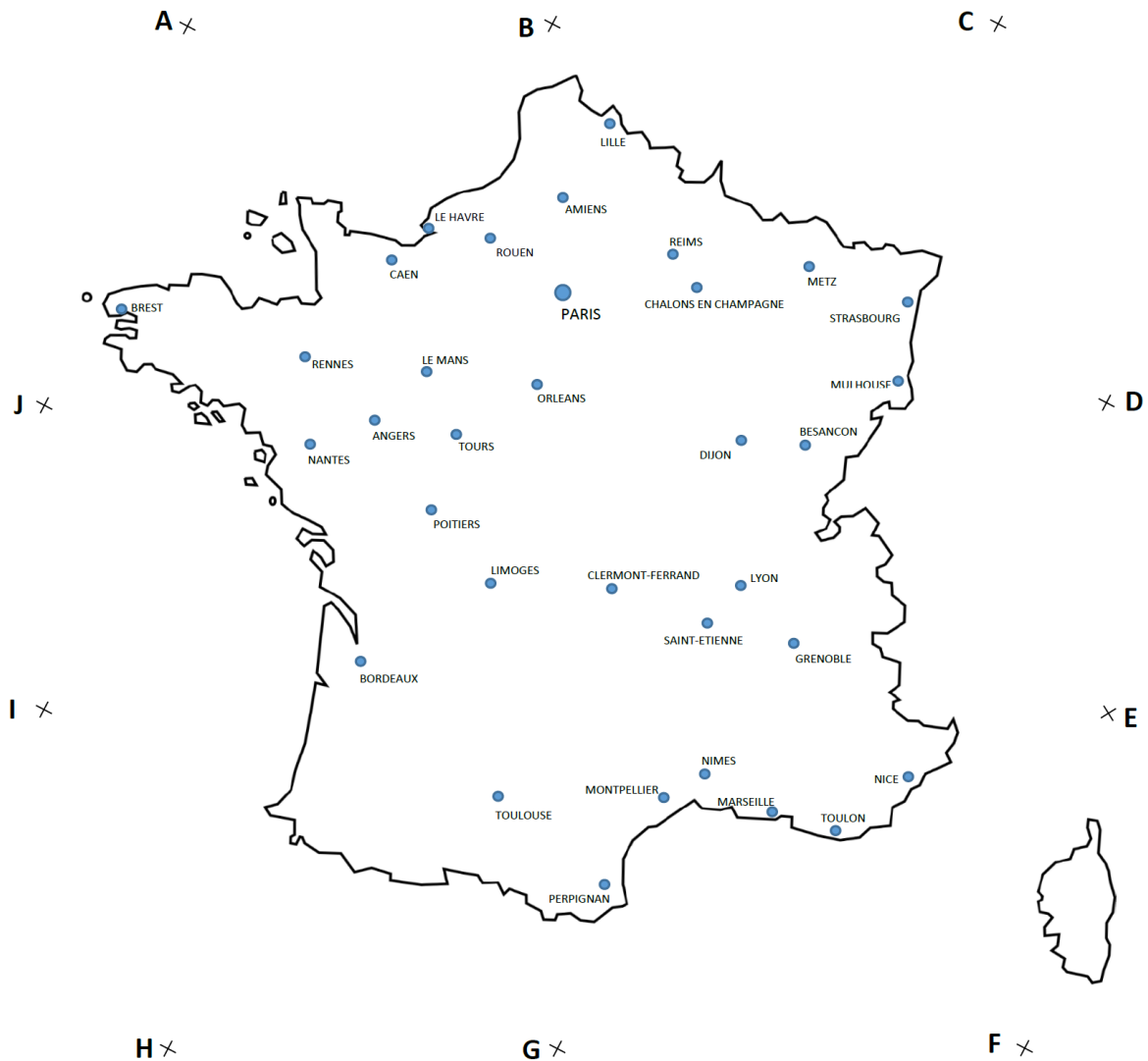
Niveau : CM1

Matériel : Règle, crayon à papier

Consigne : Suis les différentes instructions, puis indique la ville où se trouve le trésor.

1. Trace le segment [IF].
2. Sur le segment, place un point P qui se trouve à 4 cm de I.
3. Trace la droite perpendiculaire au segment qui passe par P.
4. Cette droite traverse une ville. C'est là que se trouve le trésor.

Quelle ville proposes-tu ?



« Le trajet de l'escargot »

Niveau : CM1

Matériel : Crayon à papier

Consigne : Sur les trajets des 4 escargots, les segments superposables sont de même longueur. Grâce à ces indications, détermine la distance parcourue par Estelle.

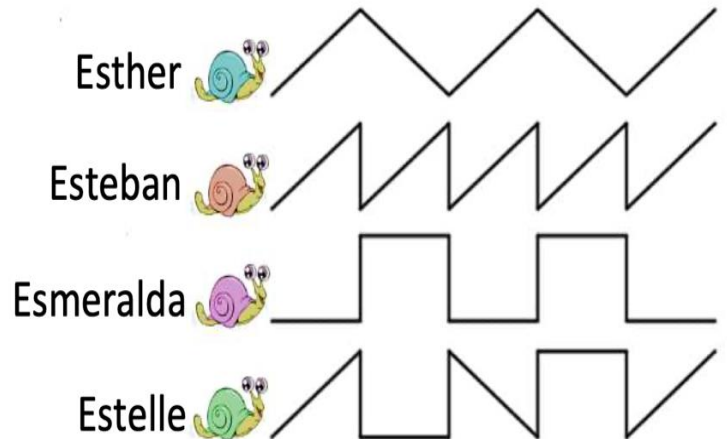
Voici les trajets de 4 escargots :

Esther a parcouru 25 cm.

Esteban a parcouru 37 cm.

Esmeralda a parcouru 32 cm.

Quelle distance a parcouru Estelle ?



Réponse :

« Programme ta voiture »

Niveau : CM1

Matériel : Crayon à papier

Consigne : Écris le programme lui permettant de rejoindre sa maison à l'aide de flèches de directions.



Écris un programme permettant à la voiture de rejoindre sa maison. Attention,

- la voiture ne peut pas aller dans l'eau,
- elle doit éviter les obstacles,
- elle ne peut pas revenir en arrière,
- elle doit récupérer deux pièces de chaque couleur

Réponse

« Le code secret »

Niveau : CM1

Matériel : Crayon à papier

LE CODE

A TOI DE RETROUVER LE BON CODE POUR OUVRIR LE COFFRE-FORT !



5 4 8

UN CHIFFRE CORRECT - BIEN PLACÉ

5 3 0

AUCUN CHIFFRE CORRECT.

1 5 7

DEUX CHIFFRES CORRECTS - MAL PLACÉS

8 0 6

UN SEUL CHIFFRE CORRECT - MAL PLACÉ

6 4 7

UN SEUL CHIFFRE CORRECT - MAL PLACÉ

« A moi les fromages ! »

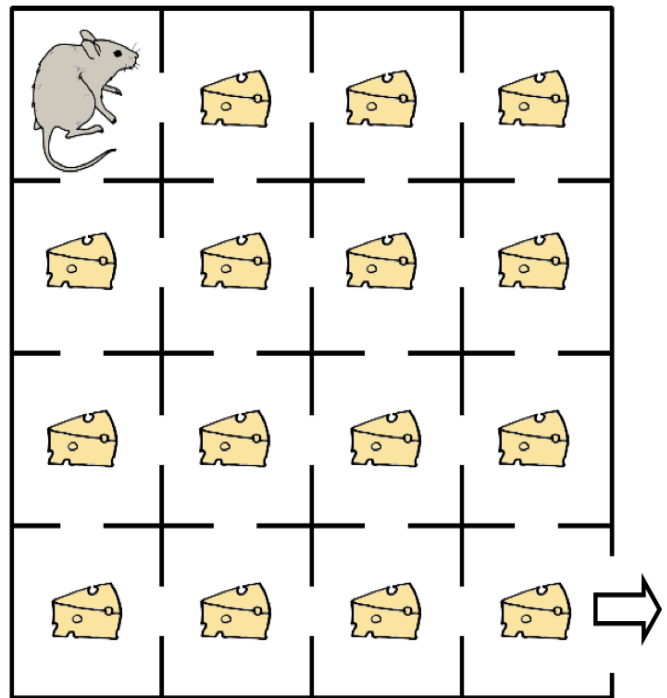
Niveau : CM1

Matériel : Crayon à papier

Consigne : Trace le trajet qu'emprunte la souris pour manger tous les fromages et sortir du labyrinthe.

Une souris se trouve dans un labyrinthe où il y a 15 fromages. Quand elle entre dans une pièce, elle mange le fromage qui s'y trouve. Elle ne revient jamais dans une pièce où elle a mangé un fromage.

Quel trajet emprunte-t-elle pour manger tous les fromages et sortir du labyrinthe ?



« Au restaurant »

Niveau : CM2

Matériel : Crayon à papier

Consigne : Résous le problème.

Marco invite ses amis à déjeuner. Tous les convives prennent une entrée et un plat. Sachant que toutes les entrées coûtent 6€ et que Marco a payé 79,60€, combien de personnes ont mangé ?



Réponse :

« Les fruits ! »

Niveau : CM2

Matériel : Crayon à papier

Consigne : Résous l'énigme en calculant la valeur des fruits.

$$\text{Banane} + \text{Banane} = 30$$

$$\text{Cerise} + \text{Cerise} = 20$$

$$\text{Pomme} + \text{Pomme} = 8$$

$$\text{Banane} + \text{Cerise} \times \text{Pomme} = ?$$

« Quelle famille »

Niveau : CM2

Matériel : cartes, ciseaux, colle

Consigne : cf instructions ci-dessous

Place les quatre Rois, les quatre Reines, les quatre Valets et les quatre As dans un carré « 4 × 4 » de telle façon que chaque Roi, chaque Reine, chaque Valet et chaque As apparaisse une, et une seule, fois dans chaque ligne, chaque colonne et dans chacune des deux diagonales principales.



« La Cocci décimale »

Niveau : CM2

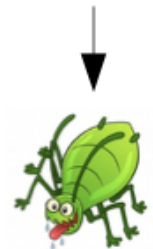
Matériel : Crayon à papier

La Cocci décimale est une bête qui se déplace de case en case, dans tous les sens (y compris en diagonale). Pour se déplacer, elle ne peut emprunter qu'une case comportant un nombre supérieur au précédent.

Trace le chemin qu'elle emprunte pour aller manger le puceron.



1,03	1,003	1,5	1,503	1,8	2	2,5
3,1	1,3	1,37	1,73	1,08	1,83	1,95
1,036	1,35	1,2	1,59	0,76	1,91	1,038
1	2	1,08	1,39	2,47	2,01	1,6
2,07	1,089	1,5	4,42	2,001	2,008	2,006
2,106	3,8	3,08	4,1	4,044	5	4,3
2,4	7,14	3,136	3,12	4,404	4,218	4,5
4,2	3,13	3,05	3,11	4,6	4,09	5,05
4,25	4,264	3,068	4,62	4,107	4,26	5,152
4,256	4,26	4,03	4,089	5,1	5,153	6



St

SITOGRAPHIE

- <http://ia58.ac-dijon.fr/Ariane58WP/Pedagogie/Science/Mathematiques/Documents2015/Defis%20PS/Defis%20MATHS%204%20PS%20le%20drapeau%20%202015.pdf>
- <http://lejournaldechrys.blogspot.com/2018/10/se-reperer-dans-un-quadrillage-niveau-1.html>
- <https://www.mamaternelle.com/wp-content/uploads/2021/10/GraphismePetitesection-labyrinthe-automne-arbre-feuille-731x1024-1.pdf>
- <http://desyeuxdansledos.fr/wp-content/uploads/2016/02/Reproduire-modèle-sur-quadrillage.pdf>
- http://www4.ac-nancy-metz.fr/mathsjuniors/IMG/pdf/Enonce_defi_4.pdf
- https://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/IMG/pdf/c1_la_ligne_de_bus-2.pdf
- <http://ia58.ac-dijon.fr/Ariane58WP/Pedagogie/Science/Mathematiques/Documents2015/Defis%20PS/Defis%20MATHS%203%20PS%20reglettes%20%202015.pdf>
- http://blog.ac-versailles.fr/rallyemathssarcellessud/public/2019-2020/Epreuves_C2/LOGIQUE/S-C2-L-J-Casse_tete-2020-RMI95.pdf
- <http://glayeul91.free.fr/monblog/index.php/cycle-1-2/mon-ce1/mathematiques/defis-maths/>
- <http://ekldata.com/6mSUqsExUk1n5OJf-diVjg539eM.pdf>
- https://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/IMG/pdf/c1_le_nombre_cible-2.pdf
- <http://troussedebilles.free.fr/wp-content/uploads/FM/2-7-les-quadrillages-2.pdf>
- <http://troussedebilles.free.fr/wp-content/uploads/RM/RMR/Rallye-Maths-Rouge-04.pdf>
- https://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/IMG/pdf/c1_les_parfums_de_glaces-2.pdf
- https://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/IMG/pdf/c2_c3_le_sudoku_des_cartes.pdf
- https://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/IMG/pdf/c2_le_restaurant_parisien.pdf
- <https://www.recreatisse.com/wp-content/uploads/2018/09/ATELIER-JEU-DU-CAR-CE2-LENAIG.pdf>
- <http://ekldata.com/XzS4AQuvTCLWWWhH6xdilzSD7wbc.pdf>
- https://methodeheuristique.files.wordpress.com/2018/08/ville_tresor_support.pdf
- <http://troussedebilles.free.fr/wp-content/uploads/RM/RMN/Rallye-Maths-Noir-08.pdf>
- https://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/IMG/pdf/c3_programme_ta_voiture.pdf
- <https://monecole.fr/wp-content/uploads/2020/09/S2.pdf>
- <http://troussedebilles.free.fr/wp-content/uploads/RM/RMN/Rallye-Maths-Noir-02.pdf>
- https://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/IMG/pdf/c3_au_restaurant_bonuses.pdf
- <https://www.jeusetetmaths.com/2020/04/defi-enigme-indice-image-faire-calcul-mental-litteral.html>
- https://math.univ-lyon1.fr/irem/IMG/pdf/Defis_maths.pdf
- http://blog.ac-versailles.fr/rallyemathssarcellessud/public/2019-2020/Epreuves_C3/NUMERATION_ET_CALCUL/S_D-C3-NC-B-La_coccidecimale-2020-RMI95.pdf