

Maths et EPS

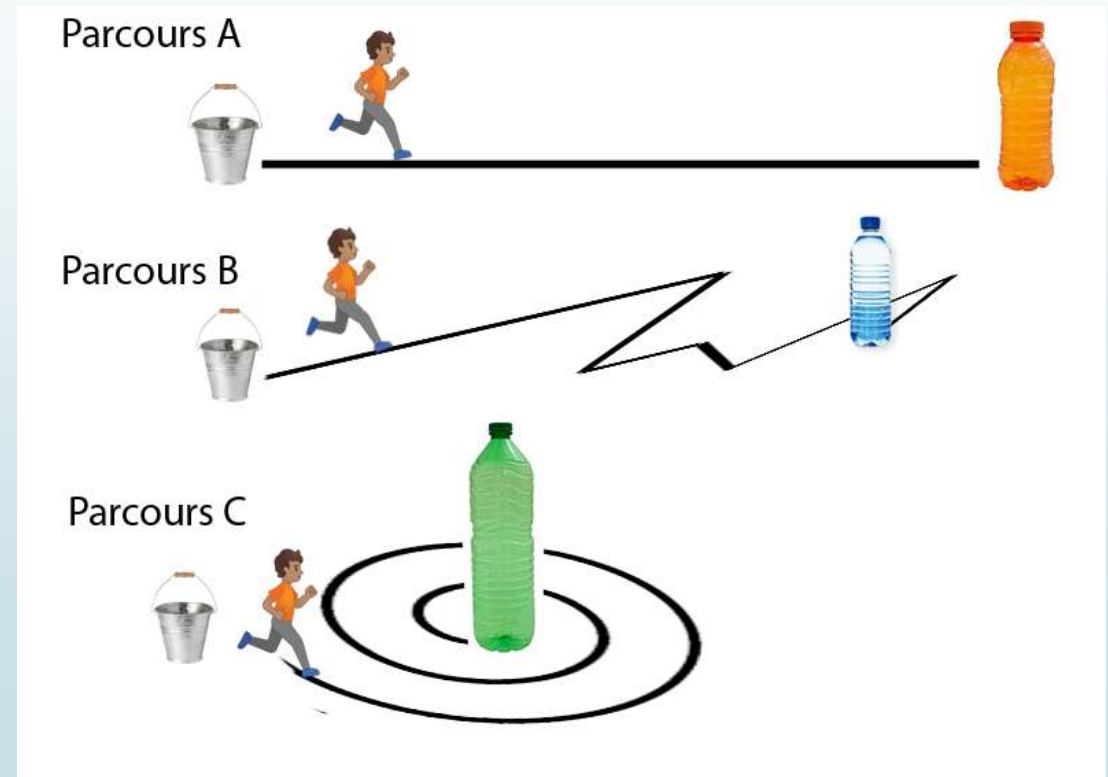


Consigne 1 :

A l'aide du gobelet, chaque équipe doit transvaser le plus d'eau possible dans la bouteille située au bout du parcours.

Avant la course chaque équipe dispose d'un temps spécial pour choisir son parcours.

Ton choix est-il judicieux ?
Explique pourquoi...



Consigne 2 :

Chaque équipe a rempli la bouteille mais la comparaison directe est impossible car les bouteilles sont différentes.

Comment faire pour désigner l'équipe gagnante ?

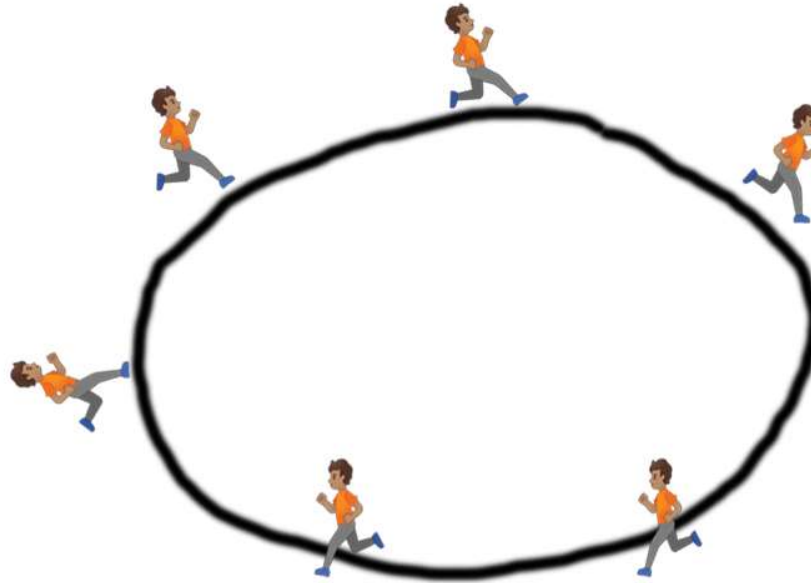


Consigne 3 :

Chaque fois, qu'un élève réalise un tour, il met une graine dans la bouteille vide. Un petit trou a également été percé dans la bouteille d'eau.

Lorsque la balance est à l'équilibre, la course longue est gagnée.

Faut-il courir vite ou au contraire courir lentement ?
Justifie ton choix.



Consigne 4 :

La quantité d'eau obtenue lors de la première épreuve et la quantité de graines obtenue lors de la seconde épreuve vont déterminer le temps de la 3^e épreuve :

10 cl d'eau = 1 min
1 graine = 30 secondes

Consigne 5 :

Des comètes ont été réalisées par les élèves avec du sable et des chaussettes.

Lorsque la comète atteint la cible, son poids est additionné (ou soustrait, multiplié ou divisé) au nombre indiqué sur la cible.

L'équipe qui obtient le score le plus lourd gagne les olympiades.



Maths et arts visuels

La fabrication de mobiles est un art délicat qui peut contrarier les objectifs mathématiques visés en empêchant l'itération manipulatoire nécessaire.

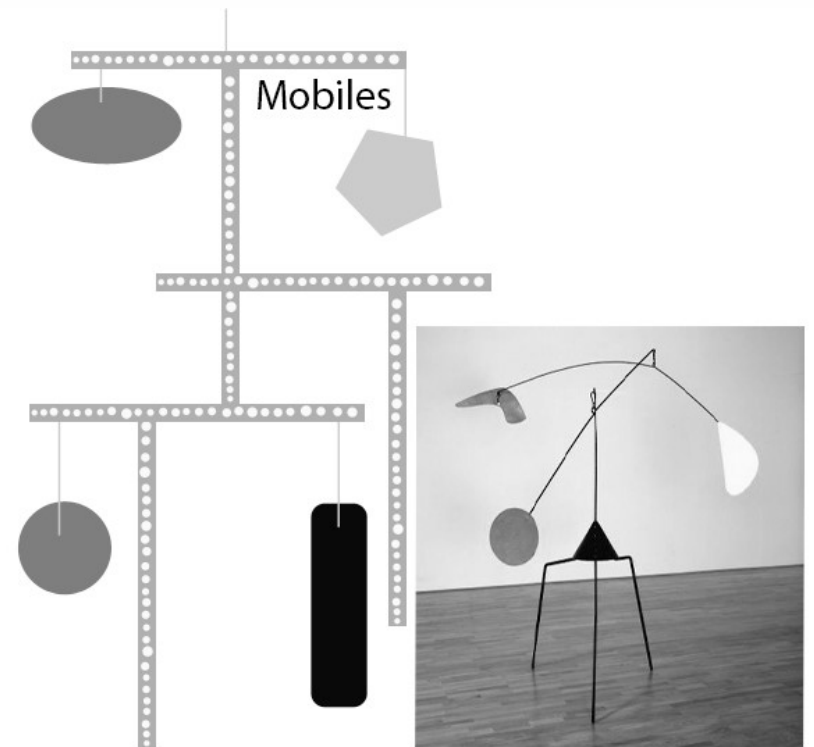
L'utilisation de cornière permet de mettre rapidement en œuvre cette activité. (1,30€/mètre + vis/écrou + cisaille métal) et le matériel peut être réutilisé chaque année.

Niveau 1 :

Niveau 2 :

Niveau 3 :

Niveau 4 :



Calder

