

Classe :  3<sup>e</sup> Bucarest  
 3<sup>e</sup> Varsovie

Membres du groupe

.....  
.....  
.....  
.....



Équipe bleue



## Feuille de route équipe bleue

Chacune des 5 équipes va réaliser 5 ateliers chronométrés de 10 minutes autour des mathématiques et du sport en suivant la feuille de route suivante.

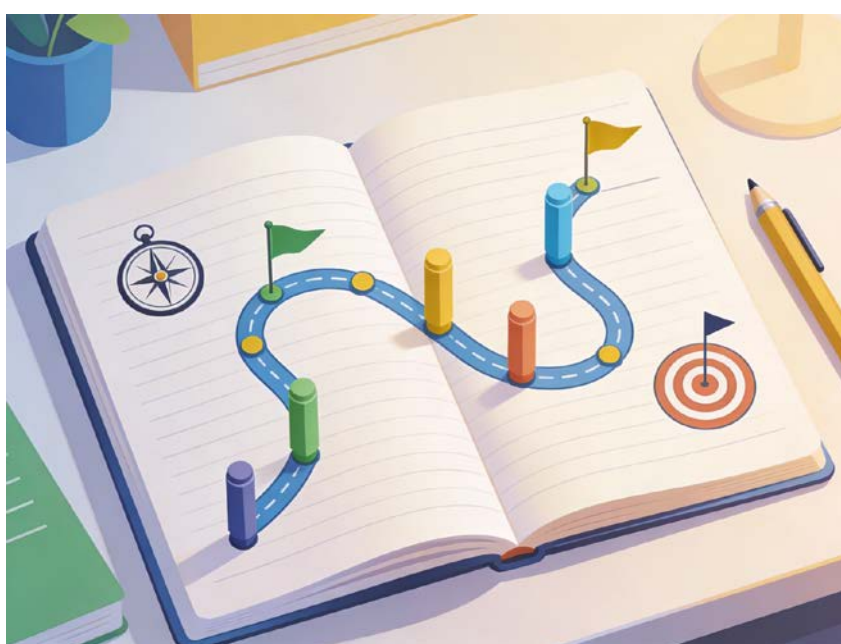
Pour chaque atelier, le capitaine commencera par relire les règles.

Ensuite, chaque équipe complétera la page correspondante du livret.

Au coup de sifflet, toute l'équipe changera d'atelier et se rendra dans l'atelier suivant selon sa feuille de route.

**À la fin des épreuves, les livrets seront relevés afin de déterminer l'équipe gagnante de chaque classe et la classe gagnante.**

- Atelier 1 : automatismes et lancers de cerceaux sur les plots (page 3)
- Atelier 2 : les cookies au chocolat et tirs au but (page 4)
- Atelier 3 : petits problèmes et paniers de basket (page 5)
- Atelier 4 : égalité et lancers de balle sur cible (page 6)
- Atelier 5 : énigme et course de relais (page 7)



## Atelier 1 : automatismes et lancer de cerceaux sur les plots



<b>Question 1</b>	<input type="checkbox"/> Réponse correcte	<input type="checkbox"/> Réponse fausse
<b>Question 2</b>	<input type="checkbox"/> Réponse correcte	<input type="checkbox"/> Réponse fausse
<b>Question 3</b>	<input type="checkbox"/> Réponse correcte	<input type="checkbox"/> Réponse fausse
<b>Question 4</b>	<input type="checkbox"/> Réponse correcte	<input type="checkbox"/> Réponse fausse
<b>Question 5</b>	<input type="checkbox"/> Réponse correcte	<input type="checkbox"/> Réponse fausse

Chaque bonne réponse rapporte 1 point.

**Total mathématiques : . . . / 5**

Chaque membre de l'équipe doit maintenant lancer un cerceau autour d'un plot. Chaque lancer réussi rapporte 1 point.

**Total sportif : . . . / 4**



**Score final sur l'atelier 1 : . . . /9**

## Atelier 2 : les cookies au chocolat et tirs au but



Par équipe, vous devez retrouver l'intégralité de la recette. L'usage de la calculatrice est autorisé. Attention, le temps est limité.

Ingrédients :	
Farine : .....	Œuf(s) : .....
Beurre ramolli : .....	Pépites de chocolat noir : .....
Sucre brun : .....	Cuillère(s) à café de levure chimique : .....
Sucre en poudre : .....	Pincée(s) de sel : .....
Vanille liquide : .....	
Température du four : .....	Temps de cuisson : .....

Chaque bonne réponse rapporte 1 point.

**Total mathématiques : . . . / 11 points**

Chaque membre de l'équipe doit maintenant marquer un but dans la mini-cage. Chaque but réussi rapporte 1 point.

**Total sportif : . . . / 4 points**

**Score final sur l'atelier 2 : . . . /15**



## Atelier 3 : petits problèmes et paniers de basket

Chaque membre de l'équipe tire au sort un problème simple et propose une solution.

<b>Problème joueur 1</b>	<input type="checkbox"/> Réponse correcte	<input type="checkbox"/> Réponse fausse
<b>Problème joueur 2</b>	<input type="checkbox"/> Réponse correcte	<input type="checkbox"/> Réponse fausse
<b>Problème joueur 3</b>	<input type="checkbox"/> Réponse correcte	<input type="checkbox"/> Réponse fausse
<b>Problème joueur 4</b>	<input type="checkbox"/> Réponse correcte	<input type="checkbox"/> Réponse fausse

Chaque problème réussi rapporte 1 point.

**Total mathématiques : . . . / 4 points**

Chaque membre de l'équipe doit maintenant marquer un panier. Chaque panier réussi rapporte 1 point.

**Total sportif : . . . / 4 points**



**Score final sur l'atelier 3 : . . . /8**



## Atelier 4 : égalité et lancer de balles sur cible

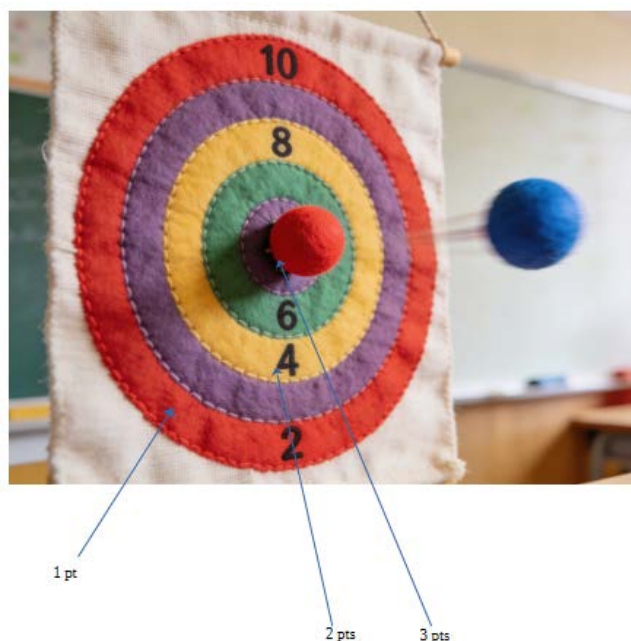
L'équipe doit résoudre six équations plus ou moins simples.

<b>Équation 1</b>	<input type="checkbox"/> Réponse correcte	<input type="checkbox"/> Réponse fausse
<b>Équation 2</b>	<input type="checkbox"/> Réponse correcte	<input type="checkbox"/> Réponse fausse
<b>Équation 3</b>	<input type="checkbox"/> Réponse correcte	<input type="checkbox"/> Réponse fausse
<b>Équation 4</b>	<input type="checkbox"/> Réponse correcte	<input type="checkbox"/> Réponse fausse
<b>Équation 5</b>	<input type="checkbox"/> Réponse correcte	<input type="checkbox"/> Réponse fausse
<b>Équation 6</b>	<input type="checkbox"/> Réponse correcte	<input type="checkbox"/> Réponse fausse

Chaque équation résolue rapporte 1 point.

**Total mathématiques : . . . / 6 points**

Chaque membre de l'équipe doit lancer une balle scratch sur une cible avec 1, 2 ou 3 pts suivant la zone touchée de cette cible.



**Total sportif : . . . / 12 points**

**Score final sur l'atelier 4 : . . . /18**

## Atelier 5 : énigme et course de relais

L'équipe doit maintenant résoudre une énigme choisie.

L'équipe peut bénéficier de deux indices. Mais chaque indice utilisé fait perdre deux points.

La résolution de l'énigme rapporte 5 points.

### Total mathématiques : . . . / 5 points

Chaque membre de l'équipe participe maintenant à une course de relais.

La course de relais est une épreuve d'athlétisme où l'objectif n'est pas de courir seul, mais de faire avancer un objet (le témoin) le plus vite possible du point de départ jusqu'à la ligne d'arrivée, grâce à une équipe de plusieurs coureurs.

Chacun doit courir une distance précise. Mais le coureur ne peut pas avancer s'il n'a pas le témoin en main. Quand le premier coureur a fini sa partie de la course, il doit passer le témoin au deuxième coureur, qui va le passer au troisième, et ainsi de suite jusqu'à l'arrivée. Le chronomètre tourne depuis le départ du premier coureur jusqu'à l'arrivée du dernier avec le témoin.



### Total sportif : . . . / 5 points

### Score final sur l'atelier 5 : . . . /10

## Le jeu du Sandwich

Le calcul mental va devenir aujourd'hui en un vrai sport d'équipe avec le "jeu du sandwich". L'objectif est de collaborer physiquement pour former des expressions mathématiques exactes et atteindre un nombre donné par l'enseignant.

### Matériel

Chaque joueur va enfiler une chasuble recto-verso (d'où le nom d'homme-sandwich).

- Sur votre ventre, vous avez un chiffre allant de 1 à 5.
- Sur votre dos, vous avez soit un autre chiffre (6, 7, 8, 9 ou 0), soit un signe opératoire (+, -, ×, ÷).
- Vos bras vont servir de parenthèses : levez le bras droit pour ouvrir une parenthèse "(", et le bras gauche pour la fermer ")".
- Ils peuvent également servir à désigner une puissance en faisant un accent circonflexe avec les deux bras.

### Le déroulement d'une manche

- L'enseignant donne un nombre cible.
- Dès son signal, concertez-vous rapidement avec votre équipe pour trouver un calcul qui donne ce résultat.
- Placez-vous en ligne face à l'enseignant dans le bon ordre. Chaque joueur choisi de montrer son ventre ou son dos pour afficher le bon symbole.
- Attention : vous n'êtes pas obligés d'utiliser tous les joueurs. Ceux qui ne servent pas pour le calcul se décalent sur le côté. Vous ne pouvez évidemment utiliser qu'une seule face de votre chasuble à la fois.

### Les points et l'arbitrage

- La première équipe qui s'aligne et présente un calcul mathématiquement correct gagne 2 points.
- Si l'équipe adverse trouve un autre calcul valide pour le même résultat dans les 10 à 20 secondes qui suivent, elle marque 1 point. L'équipe peut même cumuler les points en proposant deux calculs différents de suite.

- Les priorités opératoires s'appliquent strictement ! Si vous oubliez de lever le bras pour faire une parenthèse et que la multiplication devient prioritaire à tort, le calcul est faux et le point vous échappe.

À vos marques, prêts ? Calculez ...

## Le score de mon équipe

L'heure est au bilan.

Complète le tableau suivant et détermine le nombre total de points de ton équipe.

<b>Atelier 1</b>	..... / 9
<b>Atelier 2</b>	..... / 15
<b>Atelier 3</b>	..... / 8
<b>Atelier 4</b>	..... / 18
<b>Atelier 5</b>	..... / 10
<b>Jeux du sandwich</b>	..... bonus
<b>Total</b>	



## Liste des références

### Page 1

Perplexity. (2026). *Affiche semaine des mathématiques autour du mot « égalités »* [Générateur d'images IA]. Perplexity AI. <https://www.perplexity.ai>

Perplexity. (2026). *Logo Bimathlon avec lettres mélangeant mathématiques et EPS* [Générateur d'images IA]. Perplexity AI. <https://www.perplexity.ai>

Ministère de l'Éducation nationale. (2024, mars). *Semaine des Mathématiques 2024*. ac-normandie.fr. <https://www.ac-normandie.fr/semaine-des-mathematiques-2024-129105>

### Page 2

Perplexity. (2026). *Feuille de route avec cinq ateliers* [Générateur d'images IA]. Perplexity AI. <https://www.perplexity.ai>

### Page 3

Perplexity. (2026). *Logo calculatrice interdite* [Générateur d'images IA]. Perplexity AI. <https://www.perplexity.ai>

Perplexity. (2026). *Un cerceau arrivant autour d'un plot* [Générateur d'images IA]. Perplexity AI. <https://www.perplexity.ai>

### Page 4

Perplexity. (2026). *Ballon de foot et mini but* [Générateur d'images IA]. Perplexity AI. <https://www.perplexity.ai>

### Page 5

Perplexity. (2026). *Logo calculatrice interdite* [Générateur d'images IA]. Perplexity AI. <https://www.perplexity.ai>

Perplexity. (2026). *Tir au panier de basket* [Générateur d'images IA]. Perplexity AI. <https://www.perplexity.ai>

### Page 6

Perplexity. (2026). *Logo calculatrice interdite* [Générateur d'images IA]. Perplexity AI. <https://www.perplexity.ai>

Perplexity. (2026). *Cible de jeu avec balles à scratch* [Image générée par intelligence artificielle]. Perplexity AI. <https://www.perplexity.ai>

### Page 7

Perplexity. (2026). *Course de relais* [Image générée par intelligence artificielle]. Perplexity AI. <https://www.perplexity.ai>

### Page 10

Perplexity. (2026). *Podium avec logo mathématiques* [Générateur d'images IA]. Perplexity AI. <https://www.perplexity.ai>