

Semaine 3

Mathématiques et mouvements...



Direction Départementale
des Services de l'Éducation
Nationale
de Seine et Marne



Niveau 1



Les souris doivent traverser la rivière pour manger le fromage. Place un jeton ou un petit caillou pour les aider.



A chaque lancer de dé (dé de 1 à 3 ou de 1 à 6), prends autant de jetons que de points sur le dé et place-les sur les cercles.

Si tu joues à plusieurs, celui qui arrive en premier a gagné. (voir annexe)

Niveau 2

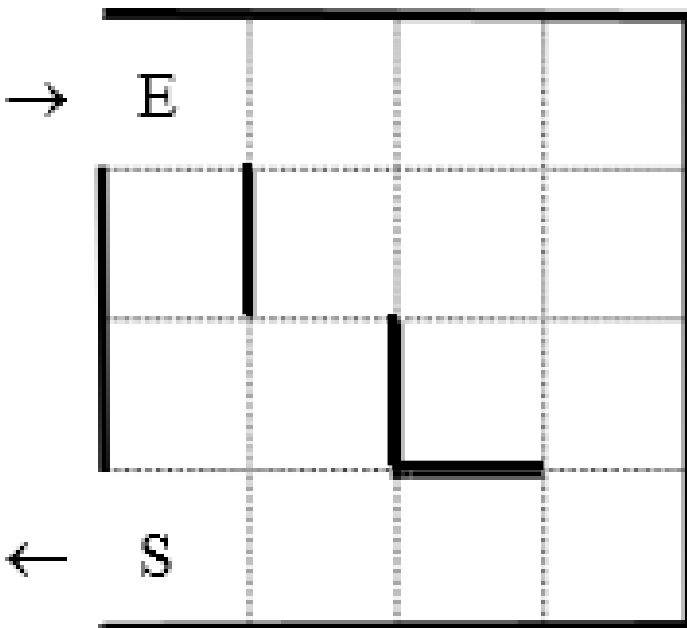
Les cartes à dé :

Pour chacun des parcours, placer le dé sur la case Départ (D). Observer le dé et déterminer quelle sera sa face supérieure lorsqu'il atteindra la case Arrivée (A). (On bascule le dé sur un côté pour le faire avancer.) (voir annexe)

Essayer progressivement de ne plus toucher le dé.



Niveau 3



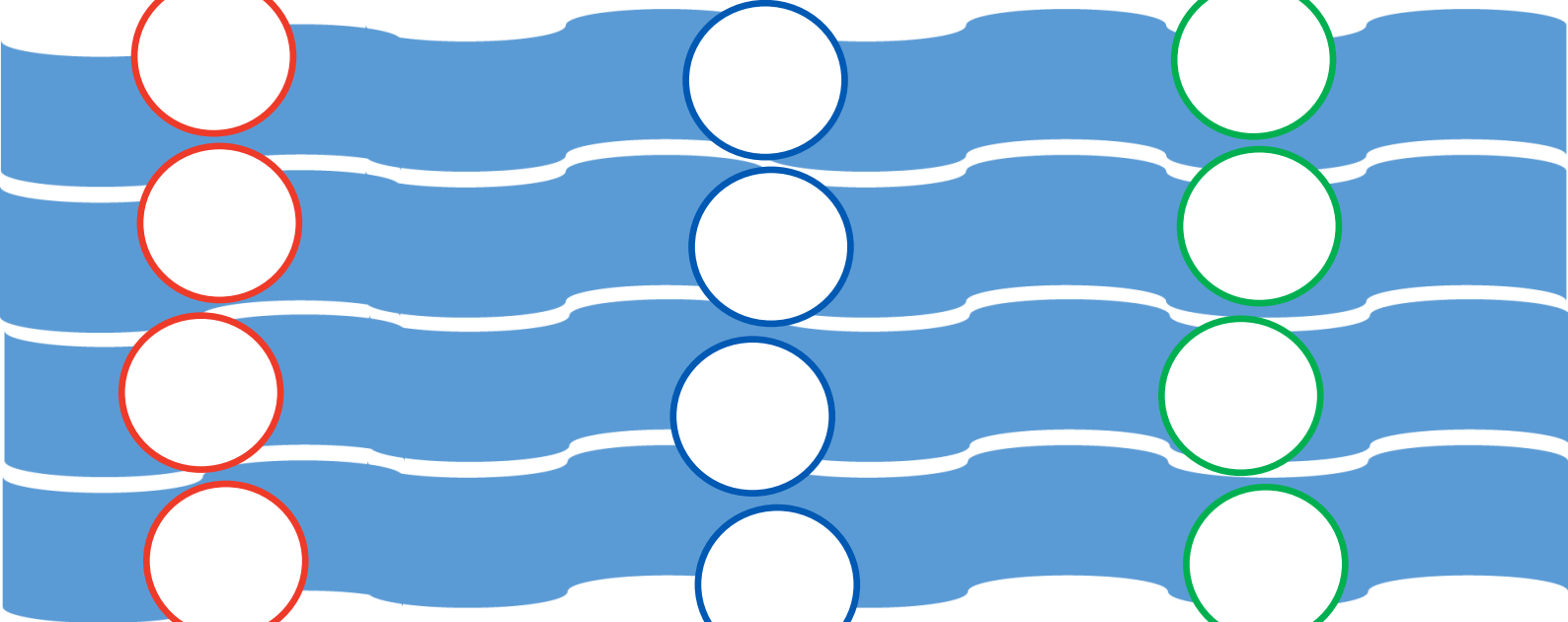
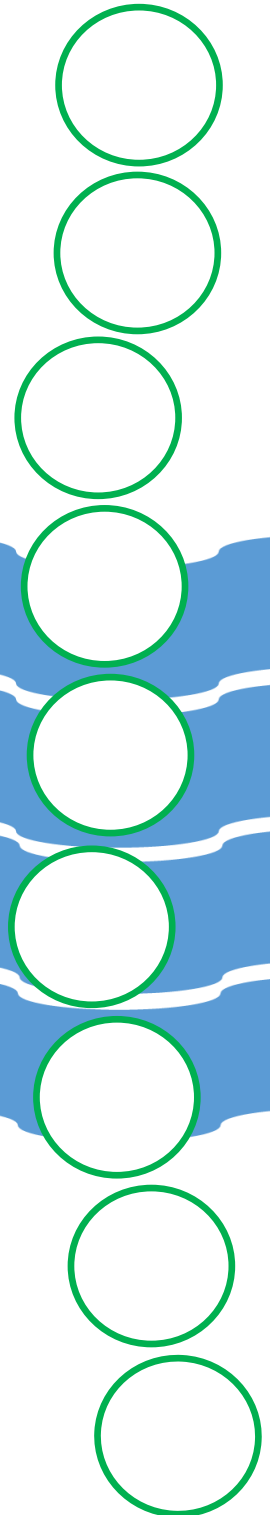
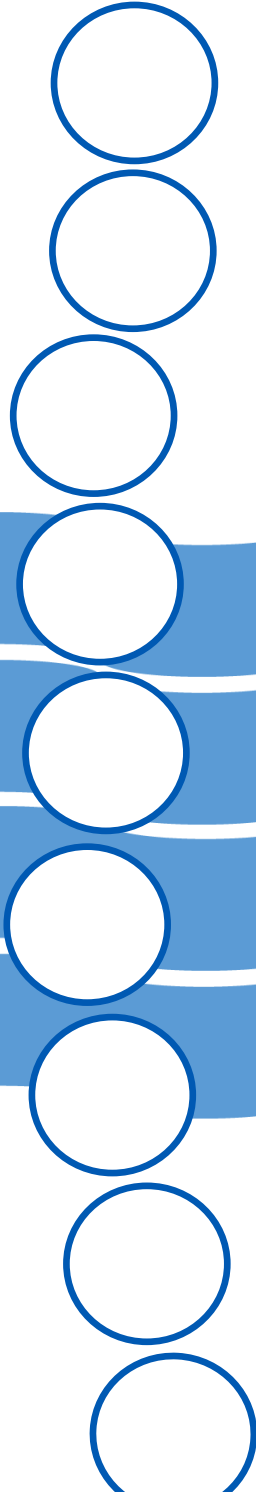
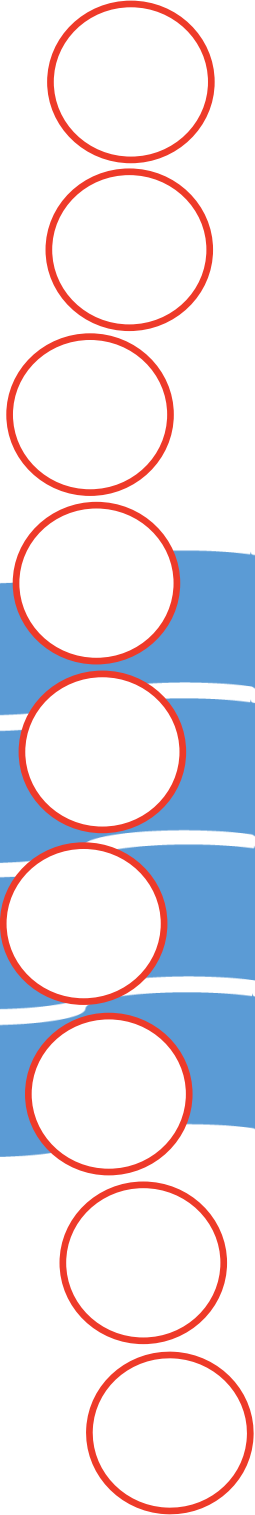
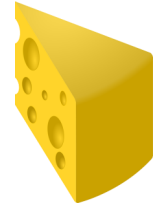
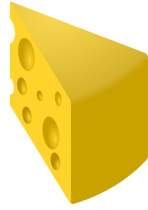
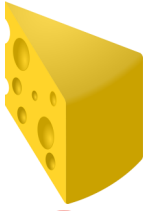
Le musée

Dans ce musée (figure ci-contre), il y a 16 salles carrées, toutes de la même grandeur.

Afin de réaliser les visites de manière à ce que chaque visiteur ne puisse passer qu'une seule fois dans chaque salle, des séparations doivent être installées entre les salles, depuis l'entrée (E) jusqu'à la sortie (S).

Trois séparations ont déjà été posées comme on peut le voir sur la figure.

Dessine les autres séparations.



D					D			
			A					
							A	

D					D			
					A			
		A						

D					D			