

# SEMAINE DES MATHS

## ATELIERS EXTERIEURS

### JEU N°1 : le Molkky

**But du jeu :** faire tomber les quilles pour atteindre le nombre cible de 50 points

Chaque équipe a un jeu de quille avec un lanceur (le molkky).  
Chaque joueur joue à tour de rôle pour l'équipe.

**Règles :**

- Zone de lancer à 3m des quilles
- lancer le molkky par le bas
- si une quille tombe, le score = nombre sur la quille
- si plusieurs quilles tombent, le score = nombre de quilles tombées
- on replace à chaque fois les quilles à l'endroit où elles sont tombées.
- si on dépasse 50 points on redescend à 25 points



**matériel :** 2 jeux de molkky + 1 tableau blanc avec feutre véléda pour tenir les scores + plots variables : diminuer le nombre cible en fonction du temps accordé à la partie

### JEU N°2 : le nombre cible

**But du jeu :** construire le plus de nombre cible avec les éléments naturels en respectant le code en **5 minutes** (2 manches)

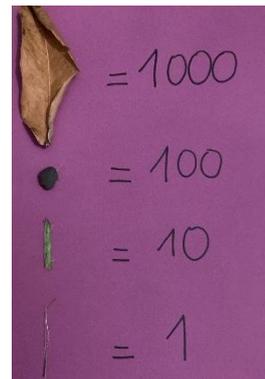
1 feuille morte = 1000

1 caillou = 100

1 feuille large = 10

1 herbe = 1

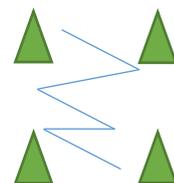
**Matériel :** affiche référence + feuille A3 avec nombre à constituer



### JEU N°3 : la ligne brisée

**But du jeu :** construire une ligne brisée de 10m dans un espace restreint à partir du matériel mis à disposition

**Matériel :** 2x4plots (zone de 3m x 3 m) – un décimètre – ficelle – ciseau –  
Variable : réduire la zone



### JEU N°4 : le relais des mètres

**But du jeu :** obtenir le plus de points dans une course relais de **5 min**

Cone bleu = 50m aller retour soit 100m (1 hm) -> rapporte 100 points

Cone jaune = 5m aller retour soit 10m (1dam) -> rapporte 10 points

Cone rouge = 1 m aller-retour soit 2m -> rapporte 2 points

Compter les coupelles selon leur valeur pour voir quelle équipe a gagné

**Matériel :** coupelles

