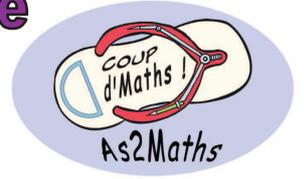


Rallye Maths de Nouvelle-Calédonie

FINALE 2014

ATELIER 4 : consignes générales

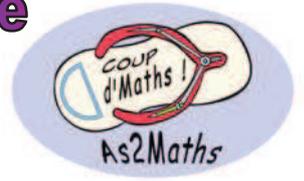
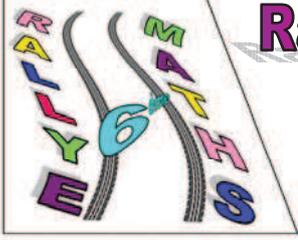


- Chaque responsable d'atelier doit avoir :
 - ⇒ Des feuilles de brouillons à mettre à disposition des élèves
 - ⇒ Un stylo de l'As2Maths (petit cadeau)
 - ⇒ Un sac poubelle
 - ⇒ Une bouteille d'eau
- Chaque atelier débute à l'heure pile ou à la demie et dure 25 minutes. Normalement vous devriez entendre un coup de sifflet à chaque début et fin d'un atelier. Nous vous demandons de bien respecter les horaires de façon à garantir l'équité entre les équipes.
- Pour votre atelier vous devez avoir en plus :
 - ⇒ 5 fiches plastifiées : le problème et 1 exemplaire des 4 défis
 - ⇒ 2 jeux de cartes pour les défis de Domi et Mino
 - ⇒ 2 cartons contenant les dominos (pour les défis de Mido et Dino)
 - ⇒ 5 fiches réponses recto-verso (une par classe qui passera par votre atelier)
 - ⇒ Une fiche recto-verso avec les solutions attendues et le barème
 - ⇒ Une feuille « résultats » sur laquelle vous marquerez les scores obtenus par les classes qui passeront par votre atelier.
- Au début de l'atelier:
 - ⇒ préciser aux élèves que des feuilles de brouillons sont à leur disposition
 - ⇒ lire la première page « Chacun sa place » avec les élèves
 - ⇒ leur donner le matériel, les fiches plastifiées et la fiche réponse.
- A la fin du temps imparti :
 - ⇒ récupérer le matériel et les fiches plastifiées,
 - ⇒ veiller à ce que les élèves jettent leur brouillon dans le sac poubelle
 - ⇒ récupérer la fiche réponse en vérifiant que la classe a bien inscrit le nom de son établissement.
- Nous vous demandons de prendre la correction en charge et d'inscrire le nombre total de points obtenus par chacune des classe dans le tableau fourni. Des personnes passeront sur votre atelier récupérer les résultats au cours de la matinée. Lors de la pause déjeuner nous vous remercions de nous rapporter les résultats et tout le matériel.

IMPORTANT : Une fois que l'atelier a commencé nous vous remercions de veiller à ce que l'accompagnateur n'intervienne pas de manière à garantir l'équité entre les équipes.

L'As2Maths vous remercie de votre collaboration





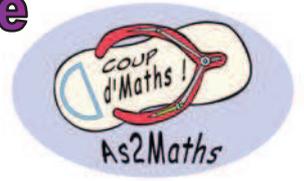
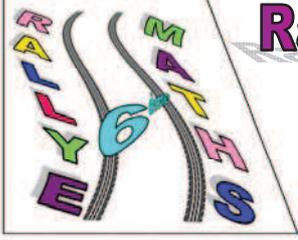
ATELIER 4 : CHACUN SA PLACE

Domi, Mino, Dino et Mido vous proposent 4 défis.

Pour les relever vous pourrez manipuler des cartes ou des dominos. Chaque défi a son jeu de pièces.

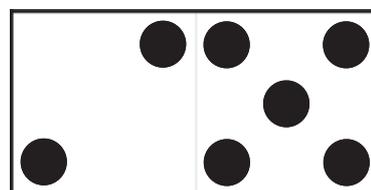
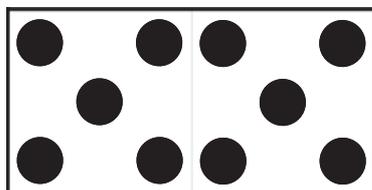
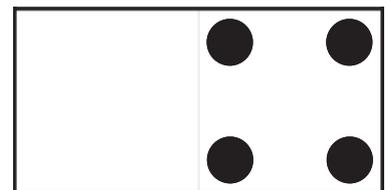
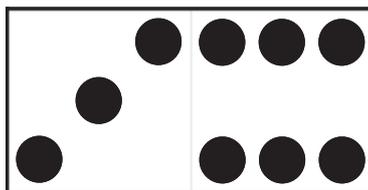
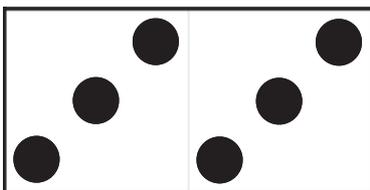
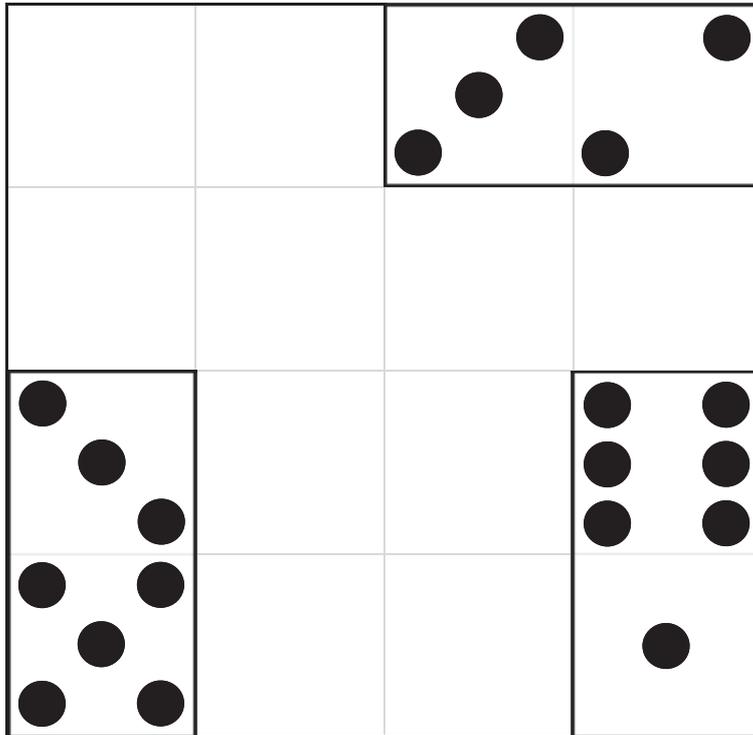
A la fin du temps imparti vous devrez rendre une seule fiche réponse pour les 4 défis la fiche sera remplie au recto et au verso !

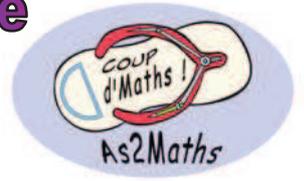
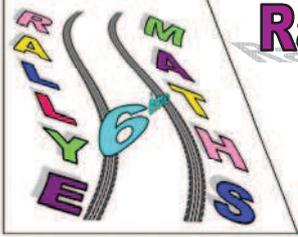




ATELIER 4 : le défi de Domi

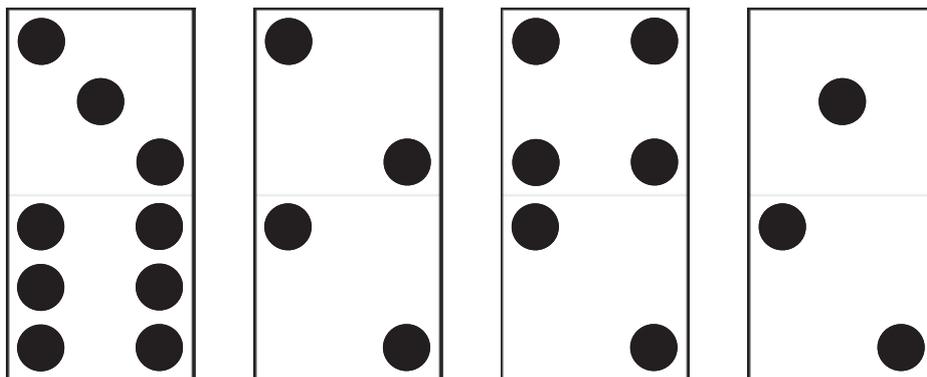
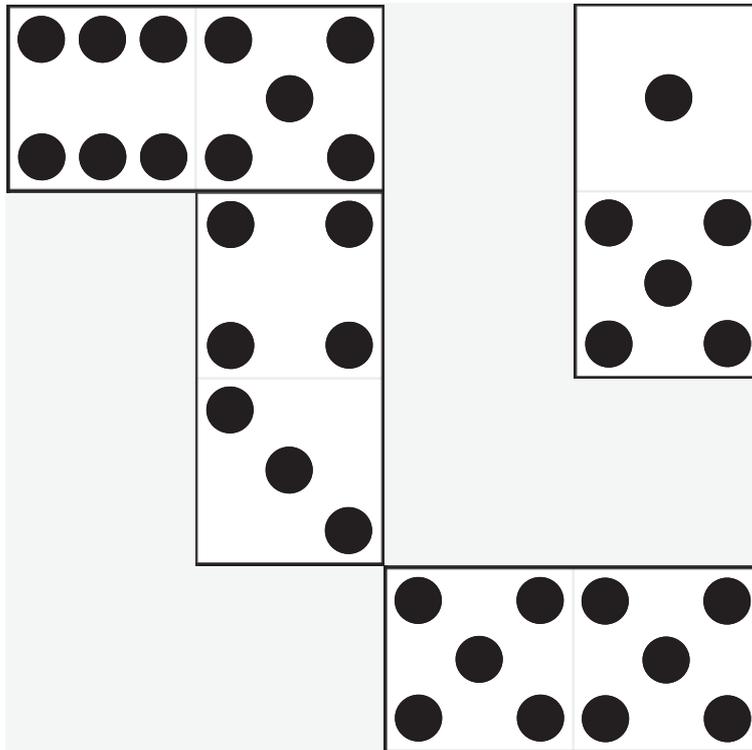
Comment placer les 5 pièces pour obtenir un carré magique :
c'est-à-dire que la somme des points de chaque ligne, de
chaque colonne et de chacune des diagonales soit égale à 14.

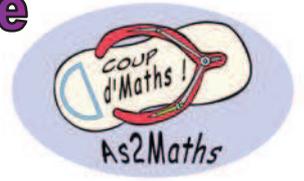
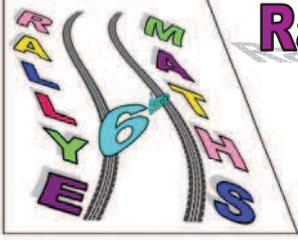




ATELIER 4 : le défi de Mino

Placer les 4 pièces manquantes sur la partie grisée pour que les sommes des points de chaque ligne et de chaque colonne soient égales.





ATELIER 4 : le défi de Dino

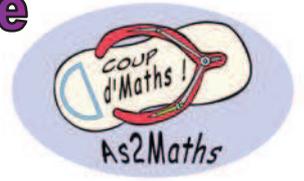
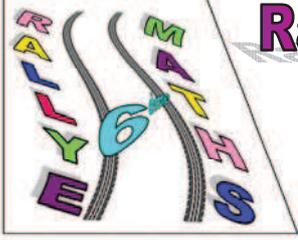
Compléter ces dominos en plaçant de 0 à 6 points de chaque côté de sorte que la somme de chaque ligne et de chaque colonne soit égale à 20, sachant que :

- Vous ne pouvez pas utiliser de dominos doubles ;
- Vous ne pouvez pas utiliser deux fois le même dominos ;
- Deux dominos mis côte à côte doivent comporter des parties juxtaposées qui ont le même nombre de points.

Un domino est déjà placé pour vous aider.

● ● ●					





ATELIER 4 : le défi de Mido

Compléter ces dominos en plaçant de 0 à 6 points de chaque côté de sorte que la somme de chaque ligne et de chaque colonne soit égale à 22, sachant que :

- Vous ne pouvez pas utiliser de dominos doubles ;
- Vous ne pouvez pas utiliser deux fois le même dominos ;
- Deux dominos mis côte à côte doivent comporter des parties juxtaposées qui ont le même nombre de points.

Deux dominos sont déjà placés pour vous aider.

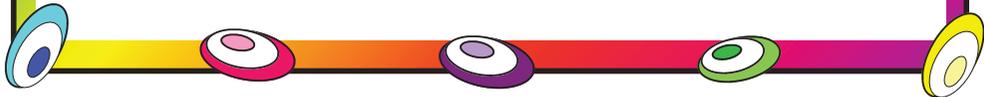
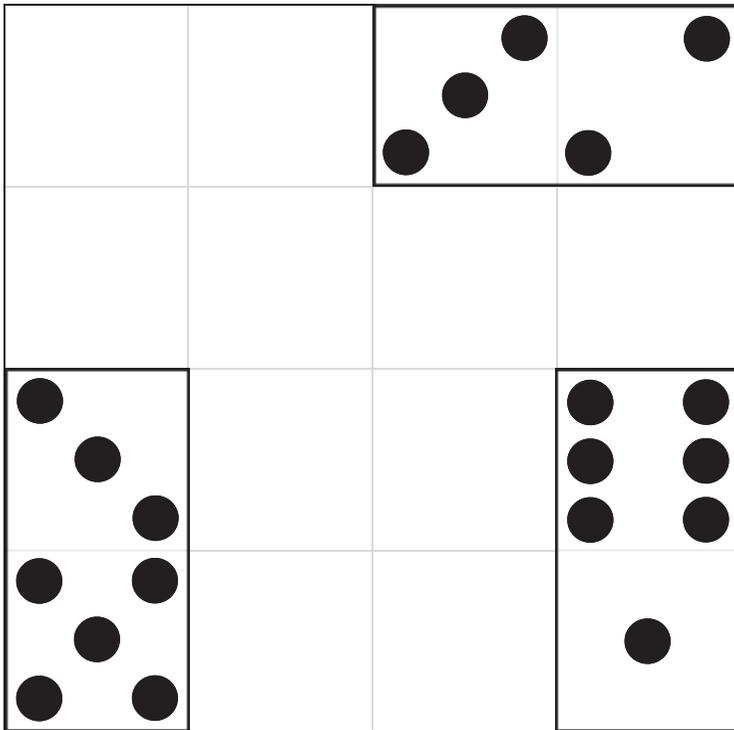
		● ●		
		● ●		
	● ● ● ●	●		



ATELIER 4 : FICHE REPONSE

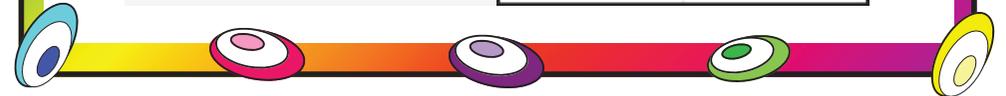
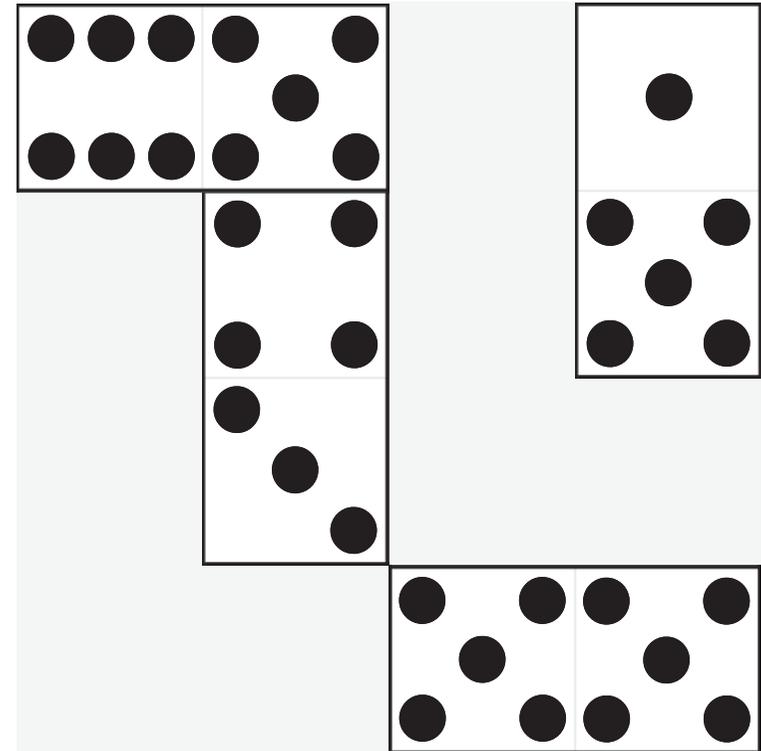
Collège

LE DEFI DE DOMI



ATELIER 4 : FICHE REPONSE

LE DEFI DE MINO





Rallye Maths de Nouvelle-Calédonie
FINALE 2014



ATELIER 4 : FICHE REPONSE

LE DEFI DE DINO

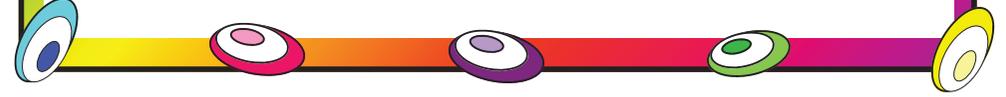


Rallye Maths de Nouvelle-Calédonie
FINALE 2014



ATELIER 4 : FICHE REPONSE

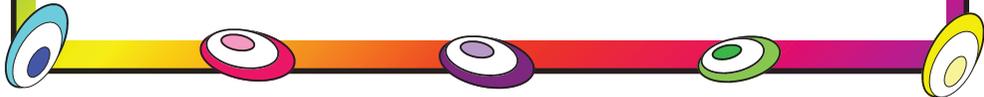
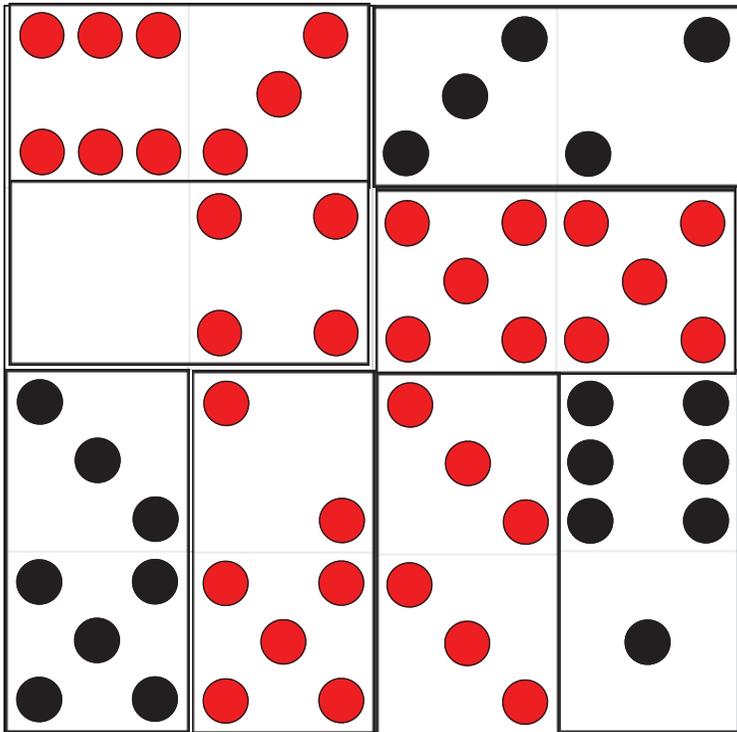
LE DEFI DE MIDO



ATELIER 4 : SOLUTIONS

15 pts (5 pts par domino bien placé)

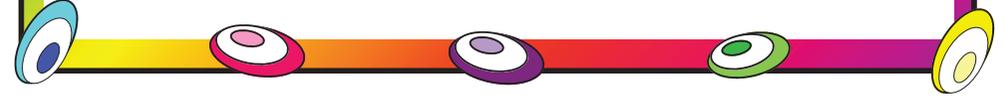
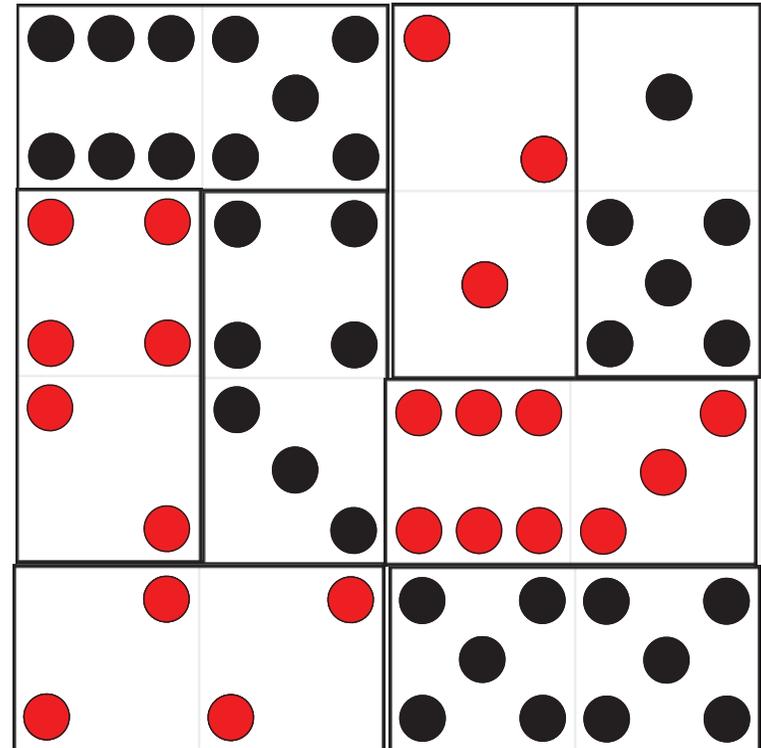
LE DEFI DE DOMI



ATELIER 4 : SOLUTIONS

15 pts
(4 pts par domino bien placé / 3 pts pour le dernier)

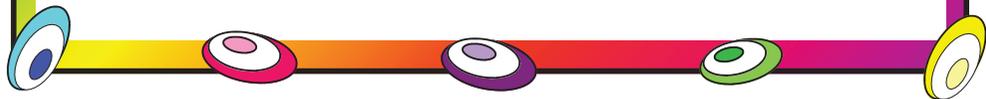
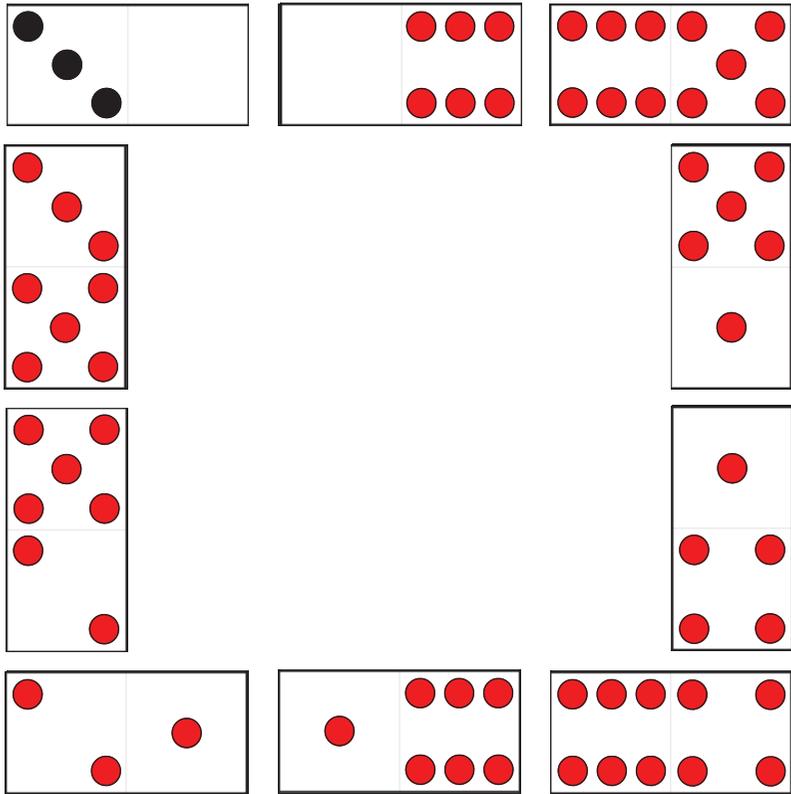
LE DEFI DE MINO



ATELIER 4 : SOLUTIONS

15 pts
(1,5 pts par domino bien placé / 3 pts pour le dernier)

LE DEFI DE DINO



ATELIER 4 : SOLUTIONS

15 pts
(1,5 pts par domino bien placé)

LE DEFI DE MIDO

