

## Semaine des maths 2023-Cycle 2- « Mathématiques à la carte »

Pour cette semaine des maths qui se déroulera du 6 au 15 mars 2023, nous vous proposons un menu à la carte ! Vous trouverez en suivant ce lien une carte de restaurant interactive : [Mathématiques à la carte Cycle 2](#). Cette carte est composée de deux pages.

### Première page : le menu à la carte.

A vous de choisir avec vos élèves ce que vous souhaitez déguster. Toutes les situations traitent du thème de la restauration.

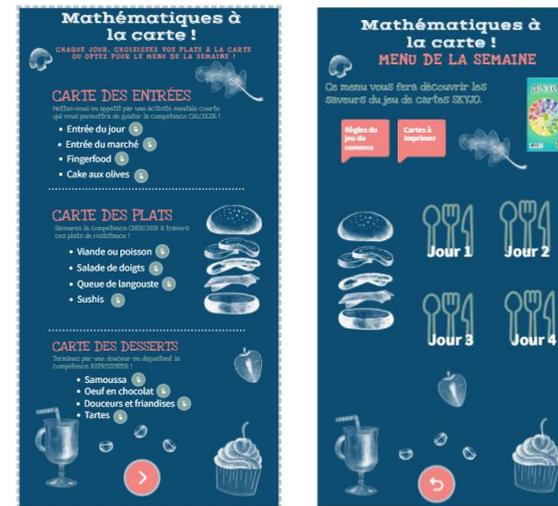
Vous y trouverez :

- La carte des entrées : chaque entrée correspond à une activité mentale courte s'appuyant sur des photos de la vie courante. Elle permettra à vos élèves de mettre en œuvre la compétence mathématique CALCULER dans des situations de la vie quotidienne.
- La carte des plats : chaque plat est une situation problème pour chercher. Il engagera vos élèves dans une démarche d'essai-erreur en travaillant les compétences mathématiques RAISONNER et CHERCHER.
- La carte des desserts : chaque dessert est un défi géométrique et fera travailler à vos élèves la compétence mathématique REPRÉSENTER.

N'hésitez pas à prendre un menu complet chaque jour ! Il n'y a pas d'ordre chronologique dans les « plats » proposés, vous pouvez piocher à votre guise le plat qui vous fait envie !

### Deuxième page : le menu découverte de la semaine.

Ce menu s'appuie sur un jeu de cartes du commerce le SKYJO. Les règles y sont adaptées et évoluent chaque jour pour développer chez vos élèves des stratégies pour gagner. A travers ce jeu les compétences mathématiques RAISONNER et CALCULER seront mobilisées.



Toutes les situations proposées sont accessibles en cliquant directement sur leur nom dans le menu, ce qui vous permettra de les projeter au tableau. Elles sont toutes déclinées en deux niveaux appelés « petite faim » et « grosse faim ». Le niveau « petite faim » s'adresse aux élèves de début de cycle et le niveau « grosse faim » aux élèves de fin de cycle. Vous retrouverez l'ensemble des activités en format papier dans les pages suivantes de ce document.

## CARTE DES ENTRÉES

### Entrée du jour

#### Petite faim :

Combien de personnes peuvent être servies dans ce restaurant ?



#### Grosse faim :

Combien de personnes peuvent être servies dans ce restaurant ?



## Entrée du marché



### Petite faim :

Quel est le montant de l'addition ?

### Grosse faim :

Combien le serveur me rendra si je paye avec un billet de 50 € ?

Quel est le prix d'un café ?

## Finger food



### Petite faim :

Avec 10 € quels plats vais-je pouvoir choisir pour composer mon menu ?

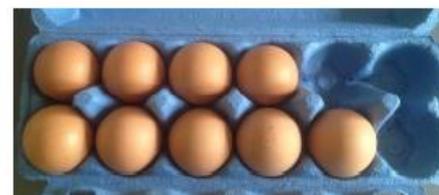
### Grosse faim :

Aujourd'hui, mon camarade et moi venons manger au restaurant.

Est-ce que nous pouvons manger pour 20 € exactement en choisissant un Finger Food, un dessert et un milkshake chacun ?



### Cake aux olives



#### Petite faim :

Combien d'œufs possède le cuisinier dans ces 2 boîtes ?

#### Grosse faim :

Le cuisinier a besoin de 3 œufs pour faire un cake.  
Combien de cakes aux olives pourra-t-il réaliser ?

**Carte des entrées : Solutions**

	<b>Petite Faim</b>	<b>Grosse Faim</b>
<b>Au restaurant</b>	6 tables de 2 et 1 table de 4 16 places	4 tables de 2 et 5 tables de 4 28 places
<b>L'addition</b>	$15+15+10+5 = 45$	$50-45 = 5 \text{ €}$ Le prix d'un café est de 5€ ( $10 : 2 = 5$ )
<b>Le menu du jour</b>	Plusieurs solutions, par exemple : Finger Food à 3€ Dessert à 4 € Milkshake à 3 €	Plusieurs solutions, par exemple : 2 Finger Food à 3€ et 5€ 2 Desserts à 2 € et 3 € 2 Milkshakes à 4 € et 3 € chacun
<b>Le dessert du jour</b>	21 œufs $12+9$ $(2 \times 12) - 3$	4 cakes $3+3+3+3 = 12$

## CARTE DES PLATS

### Viande ou poisson

#### Petite faim :

Dans un restaurant pour le menu tradition il y a le choix entre 2 entrées, 2 plats et 2 desserts.

Combien de menus différents peut-on composer ?

(Un menu correspond à une entrée, un plat et un dessert)



#### Grosse faim :

Dans un restaurant pour le menu tradition il y a le choix entre 2 entrées, 3 plats et 2 desserts.

Combien de menus différents peut-on composer ?

(Un menu correspond à une entrée, un plat et un dessert)

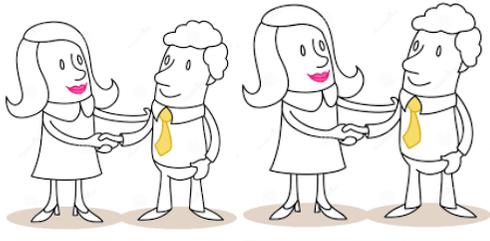


## Salade de doigts

### Petite faim :

Quatre amis arrivent au restaurant et se serrent la main.

Combien de poignées de main se donnent-ils ?



### Grosse faim :

Cinq amis arrivent au restaurant et se serrent la main.

Combien de poignées de main se donnent-ils ?



## Queue de langouste

### Petite faim :

Justine, Paul, Agathe et Louis font la queue pour entrer dans un restaurant.

Agathe est entre Paul et Louis.

Louis est le dernier.

Nomme les différentes personnes.



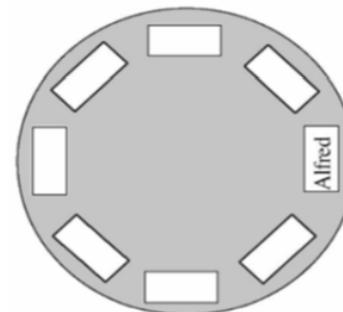
### Grosse faim :

Chacun sa place !

Alfred, Brice, Carla, Dany, Emile, Frédéric, Gina et Henri vont s'installer autour d'une table ronde. Alfred a déjà choisi sa place et a mis des cartons vides sur la table pour indiquer la place de ses camarades.

- Henri veut être assis juste à la droite d'Alfred.
- Emile veut être juste en face d'Alfred
- Carla veut être assise entre Brice et Emile
- Carla est assise en face d'Henri
- Dany veut être entre Alfred et Brice
- Gina veut être à la droite de Frédéric

Trouvez une disposition possible et écrivez le nom des enfants à leur place.



## Sushis

### Petite faim :

25 sushis ont été répartis dans 3 plateaux.

Dans le premier et le deuxième plateau, ensemble, il y a 19 sushis.

Dans le deuxième et le troisième plateau, ensemble, il y a 14 sushis.

Combien de sushis y a-t-il dans chaque plateau ?



### Grosse faim :

75 sushis ont été répartis dans 3 plateaux.

Dans le premier et le deuxième plateau, ensemble, il y a 52 sushis.

Dans le deuxième et le troisième plateau, ensemble, il y a 43 sushis.

Combien de sushis y a-t-il dans chaque plateau ?



**Carte des plats : Solutions**

**Viande ou poisson**

**Petite faim : 8 possibilités**

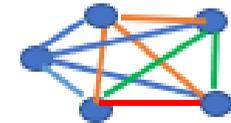
Œuf mayonnaise	Truite	Fruits
Œuf mayonnaise	Truite	Gâteau au chocolat
Œuf mayonnaise	Poulet	Fruits
Œuf mayonnaise	Poulet	Gâteau au chocolat
Salade de thon	Truite	Fruits
Salade de thon	Truite	Gâteau au chocolat
Salade de thon	Poulet	Fruits
Salade de thon	Poulet	Gâteau au chocolat

**Grosse faim : 12 possibilités**

Œuf mayonnaise	Truite	Fruits
Œuf mayonnaise	Truite	Gâteau au chocolat
Œuf mayonnaise	Poulet	Fruits
Œuf mayonnaise	Poulet	Gâteau au chocolat
Œuf mayonnaise	Steak haché	Fruits
Œuf mayonnaise	Steak haché	Gâteau au chocolat
Salade de thon	Truite	Fruits
Salade de thon	Truite	Gâteau au chocolat
Salade de thon	Poulet	Fruits
Salade de thon	Poulet	Gâteau au chocolat
Salade de thon	Steak haché	Fruits
Salade de thon	Steak haché	Gâteau au chocolat

**Salade de doigts**

**Petite faim : 6 possibilités**



**Grosse faim : 10 possibilités**

**Queue de langouste**

**Petite faim**



Louis Agathe Paul Justine

**Grosse faim :** Dans le sens des aiguilles d'une montre Alfred, Dany, Brice, Carla, Emile, Gina, Frédéric, Henri.

**Sushis**

**Petite faim**

plateau 1	plateau 2	plateau 3
11 sushis	8 sushis	6 sushis

**Grosse faim**

plateau 1	plateau 2	plateau 3
32 sushis	20 sushis	23 sushis

## CARTE DES DESSERTS

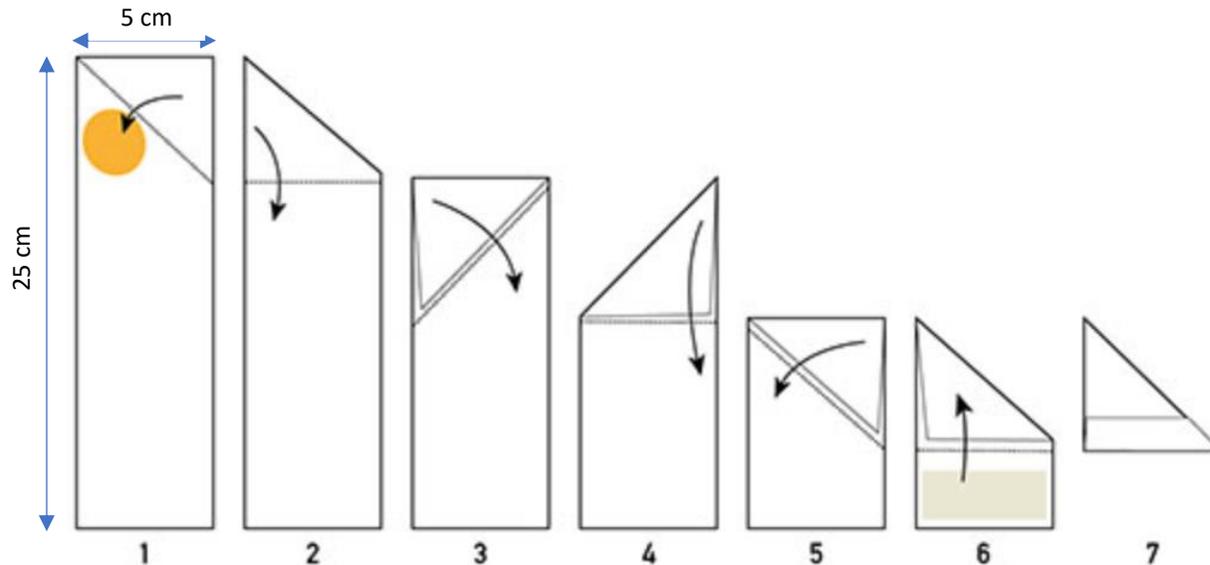
### Le pliage des samoussas ...

**ou comment transformer un rectangle en triangle par pliage ....**

Matériel : une bande de papier rectangulaire de 25 cm de long sur 5 cm de large.

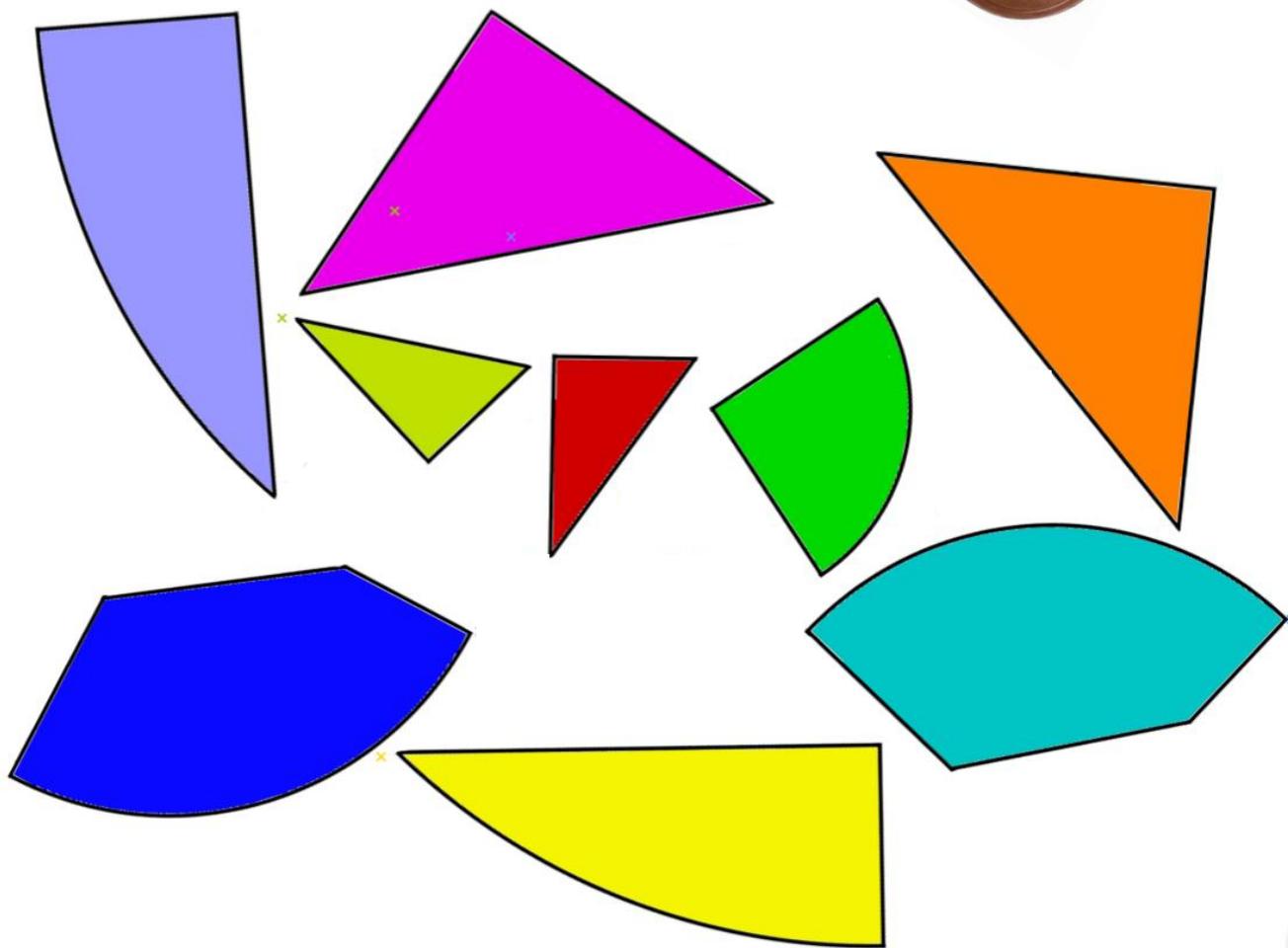
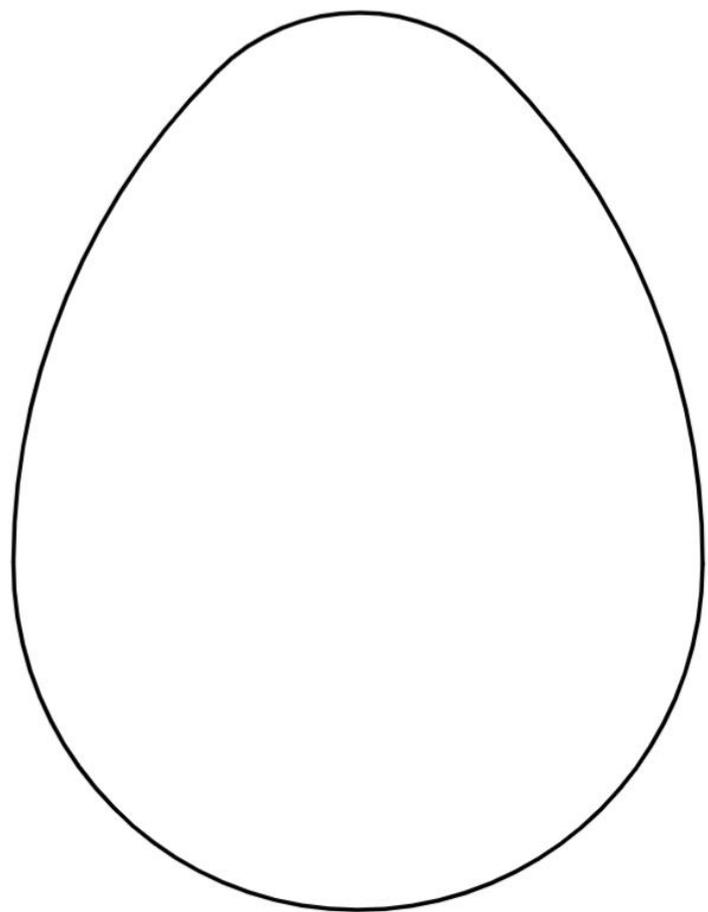
Observe les instructions ci-dessous. A ton avis, quelles vont être les mesures du samoussa ?

Vérifie en effectuant le pliage.



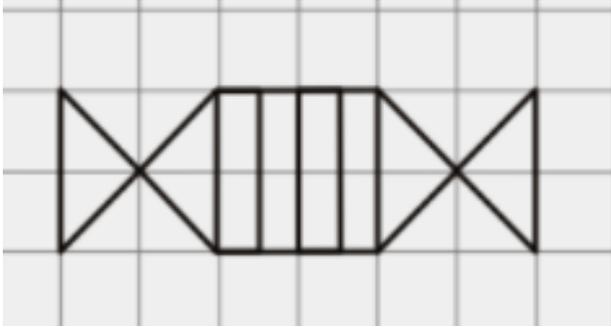
## Œuf en chocolat

Découpe les pièces et reconstitue l'œuf.

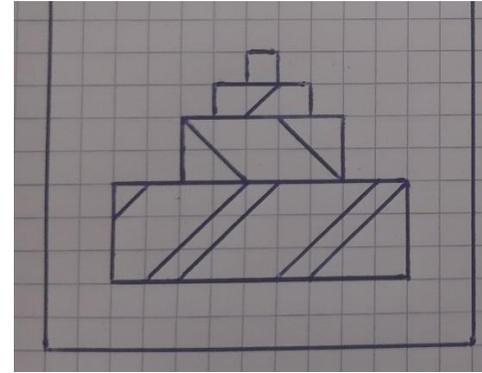


## Douceurs et friandises

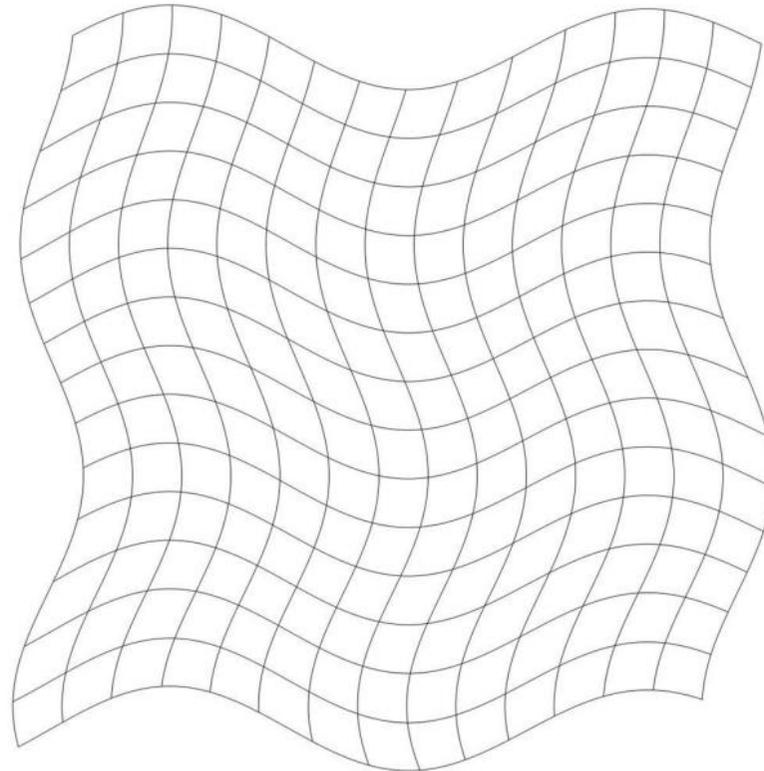
Petite faim



Grosse faim



A toi de reproduire ces douceurs en utilisant les carreaux de ton cahier ou le quadrillage déformé ci-dessous ou encore celui donné par ton enseignant.

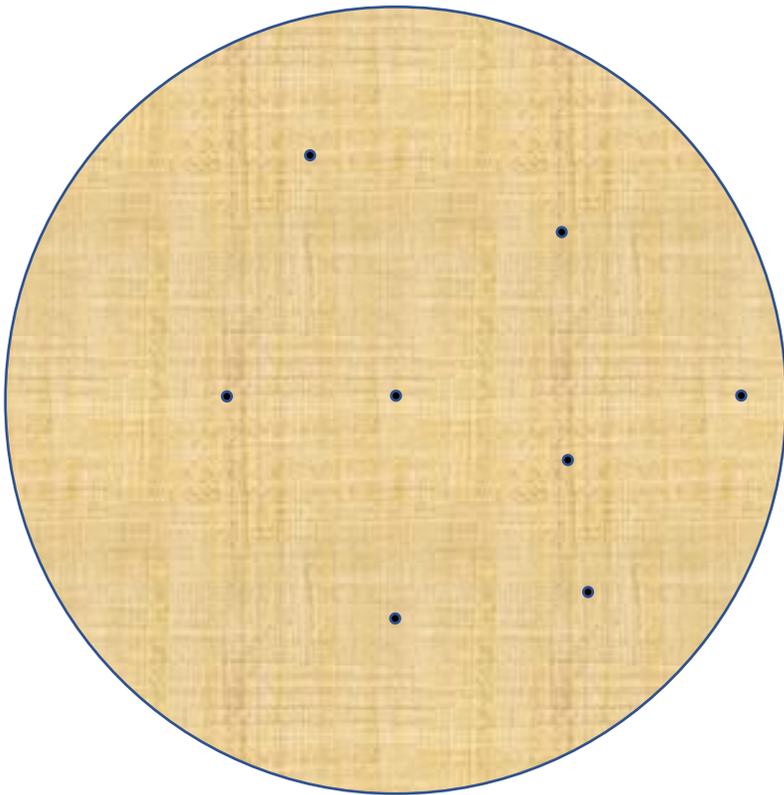


## Tartes



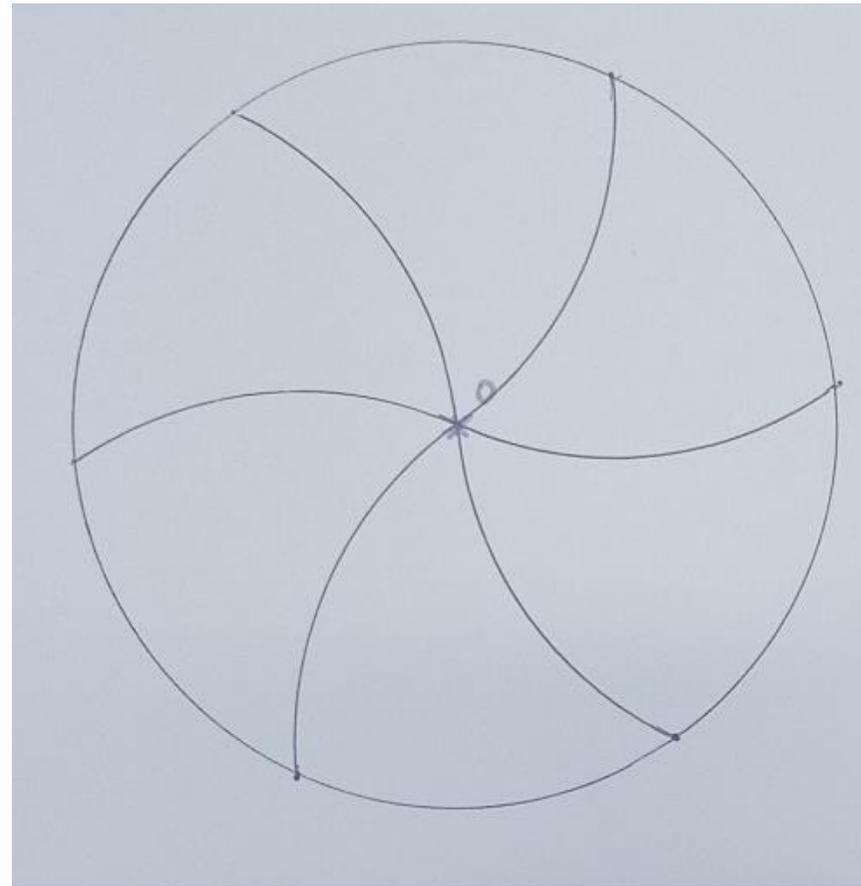
### Petite faim

Utilise la règle pour partager la tarte en huit parts égales (aide-toi des points, attention aux intrus !)



### Grosse faim

Trace un cercle de 5 cm de rayon et utilise le compas pour découper la tarte comme le modèle.



## MENU DE LA SEMAINE : ADAPTATION DU SKYJO

### Règles du jeu du SKYJO

#### BUT DU JEU :

Le jeu SKYJO se déroule en plusieurs manches et se termine dès qu'un joueur atteint 40 points ou plus. **Celui qui a obtenu le moins de points gagne la partie.**

#### PREPARATION D'UNE MANCHE :

Tout d'abord, chaque joueur reçoit 12 cartes distribuées face cachée. Ensuite, une carte de la pioche est placée face visible au milieu de la table, elle constitue le début de la pile de défausse. Les cartes restantes sont placées à côté face cachée et forment la pioche. Chaque joueur place ses 12 cartes en quatre colonnes de trois cartes face cachée devant lui. Enfin, chaque joueur retourne face visible une carte de son choix. Le joueur dont la carte a la valeur la plus élevée commence la manche.

#### DEROULEMENT D'UNE MANCHE :

Le joueur peut choisir la première carte retournée de la défausse (choix 1) ou la première carte face cachée de la pioche (choix 2).

**Choix 1 :** Prendre la première carte retournée de la défausse. Le joueur doit immédiatement échanger cette carte avec l'une de ses 12 cartes et la poser face visible. Il peut choisir librement entre les cartes visibles et cachées. Les cartes cachées ne doivent pas être vues avant l'échange. La carte échangée est déposée face visible sur la pile de défausse.

**Choix 2 :** Prendre la première carte face cachée de la pioche. Le joueur peut regarder la carte et choisir s'il veut l'échanger contre l'une de ses cartes (cachées ou visibles) ou bien la défausser. S'il veut garder la carte tirée, il l'échange avec l'une de ses cartes comme décrit ci-dessus dans le Choix 1. S'il ne veut pas garder la carte tirée, il la dépose sur la pile de défausse et doit retourner face visible une de ses cartes. Son tour est alors terminé et c'est au tour du joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre).

#### FIN D'UNE MANCHE :

Quand un joueur a révélé toutes ses cartes, il a joué son dernier tour. Tous les joueurs suivants jouent encore une fois pour terminer le tour de table.

#### DÉCOMPTE DES POINTS :

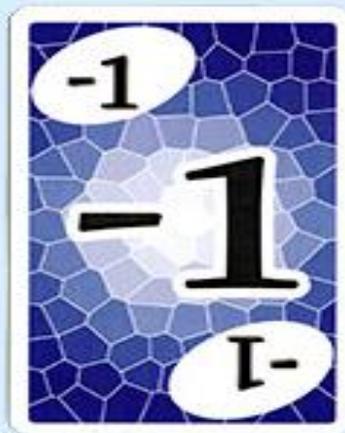
Les joueurs ayant encore des cartes face cachée les retournent face visible. Chaque joueur comptabilise son total de points.

#### FIN DE LA PARTIE :

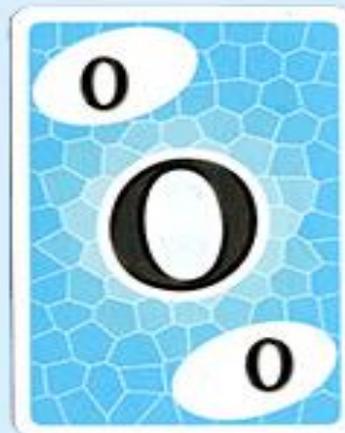
À la fin de chaque manche, les points de chaque joueur sont ajoutés au score total obtenu lors des manches précédentes. Le jeu se termine dès qu'un joueur atteint 40 points ou plus. Le joueur avec le plus petit score gagne la partie.



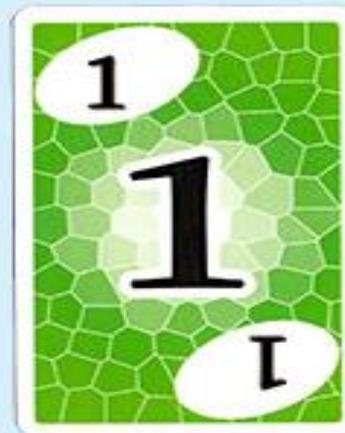
5 exemplaires



10 exemplaires



15 exemplaires



10 exemplaires



10 exemplaires



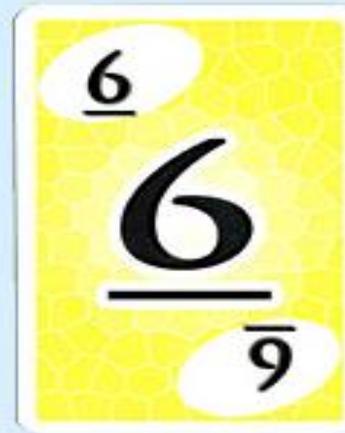
10 exemplaires



10 exemplaires



10 exemplaires



10 exemplaires



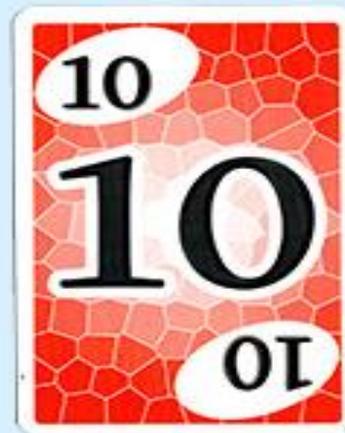
10 exemplaires



10 exemplaires



10 exemplaires



10 exemplaires



10 exemplaires



10 exemplaires

## Jour 1 : Découverte du Skyjo

Petite faim : les élèves ont seulement 9 cartes, 3 lignes de 3 cartes.

Grosse faim : les élèves ont 12 cartes, 3 lignes de 4 cartes.

Les élèves jouent en petits groupes de 2 à 4 joueurs, avec l'adulte.

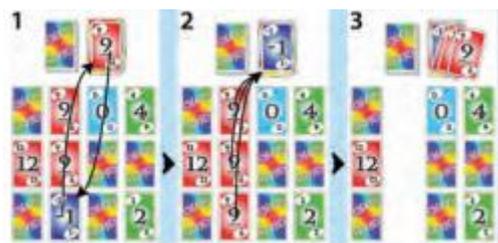
## Jour 2 : Variante de l'alignement vertical

Petite faim : les élèves ont seulement 9 cartes, 3 lignes de 3 cartes.

Grosse faim : les élèves ont 12 cartes, 3 lignes de 4 cartes.

Les élèves jouent en petits groupes de 2 à 4 joueurs.

Variante : Si un joueur révèle ou place 3 cartes identiques dans une colonne, le joueur se débarrasse de ces 3 cartes en les plaçant sur la défausse.



Cette règle est également valable lors du dernier tour d'une manche, lorsque toutes les cartes sont retournées et additionnées pour le décompte des points.

Si une colonne de cartes identiques est obtenue à la suite d'un échange avec une carte de la pioche ou de la défausse, les trois cartes identiques doivent toujours être déposées sur la pile de défausse après la carte échangée.

### **Jour 3 : Variante de l'alignement horizontal**

Petite faim : les élèves ont seulement 9 cartes, 3 lignes de 3 cartes.

Grosse faim : les élèves ont 12 cartes, 3 lignes de 4 cartes.

Les élèves jouent en petits groupes de 2 à 4 joueurs.

Variante : Si un joueur révèle ou place 4 cartes identiques dans une ligne (3 pour le groupe « petite faim »), le joueur se débarrasse de ces 4 cartes en les plaçant sur la défausse.

Cette règle est également valable lors du dernier tour d'une manche, lorsque toutes les cartes sont retournées et additionnées pour le décompte des points.

Si une ligne de cartes identiques est obtenue à la suite d'un échange avec une carte de la pioche ou de la défausse, les 4 cartes identiques doivent toujours être déposées sur la pile de défausse après la carte échangée.



### **Jour 4 : Variante de l'alignement vertical + horizontal**

Petite faim : les élèves ont seulement 9 cartes, 3 lignes de 3 cartes.

Grosse faim : les élèves ont 12 cartes, 3 lignes de 4 cartes.

Les élèves jouent en petits groupes de 2 à 4 joueurs, avec ou sans l'adulte.

Variante :

Si un joueur révèle ou place 3 cartes identiques dans une colonne, le joueur se débarrasse de ces 3 cartes en les plaçant sur la défausse.

Si un joueur révèle ou place 4 cartes identiques dans une ligne (3 pour le groupe « petite faim »), le joueur se débarrasse de ces 4 cartes en les plaçant sur la défausse.

Si une ligne est supprimée, il est alors plus facile de supprimer des colonnes de 2 cartes seulement.

Cette règle est également valable lors du dernier tour d'une manche, lorsque toutes les cartes sont retournées et additionnées pour le décompte des points.

Si une ligne de cartes identiques est obtenue à la suite d'un échange avec une carte de la pioche ou de la défausse, les 4 cartes identiques doivent toujours être déposées sur la pile de défausse après la carte échangée.

