



La balade mathématique comporte 4 énigmes :

- 2 problèmes d'application : les véhicules (cycle 1 et 2) ou les ramettes (cycle 3), le puzzle (tous cycles) ;
- 2 problèmes pour chercher : le manoir hanté, les algorithmes.

La durée de la balade sera d'environ une heure, une heure et demi mais celle-ci pourra être prolongée si les élèves restent impliqués.

Avant d'effectuer cette balade mathématique, s'assurer que les élèves ont les prérequis nécessaires.

Chaque enseignant choisit un niveau adapté pour sa classe pour chaque énigme.

A titre indicatif :

Cycle 1 : niveaux 1,2,3

Cycle 2 : niveaux 4,5,6

Cycle 3 : niveaux 7 et plus

Les énigmes imprimées avec tout le matériel nécessaire sont réparties dans différents endroits de l'école. Celles-ci doivent être en nombre suffisant pour permettre à tous les groupes de jouer. Les élèves sont répartis en équipe de 3 ou 4 en groupe homogène ou hétérogène. L'enseignant choisira un niveau d'énigme pour toute la classe ou un niveau adapté pour chaque groupe.

Chaque équipe dispose d'une feuille de route pour y noter l'avancement des énigmes. Pour démarrer le jeu, les équipes sont réparties dans les différents lieux de l'école ou de la classe que vous avez identifiés au préalable. Le sens de rotation des groupes peut être organisé.

Prévoir un adulte dans chaque endroit, celui-ci pouvant être un parent.

La validation de l'énigme du manoir hanté devra être menée collectivement à la fin de la balade avec tous les groupes et avec un temps de résolution supplémentaire si nécessaire.

Pour les autres énigmes, les élèves doivent trouver la bonne réponse avec si besoin une aide supplémentaire (manipulation, aide de l'adulte...). La validation sera faite par l'adulte responsable qui mettra le tampon ou sa signature sur la feuille de route.