

Pour les 5^{ème}

Les 5^{ème} ont créé des affiches sur des métiers en relation avec les mathématiques. De quoi susciter quelques vocations... Ces affiches ont été exposées dans le couloir de la vie scolaire.



Pour les 4^{ème}

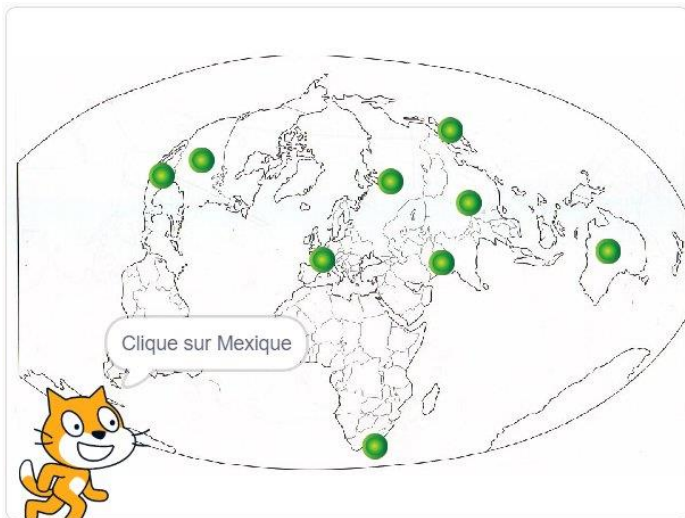
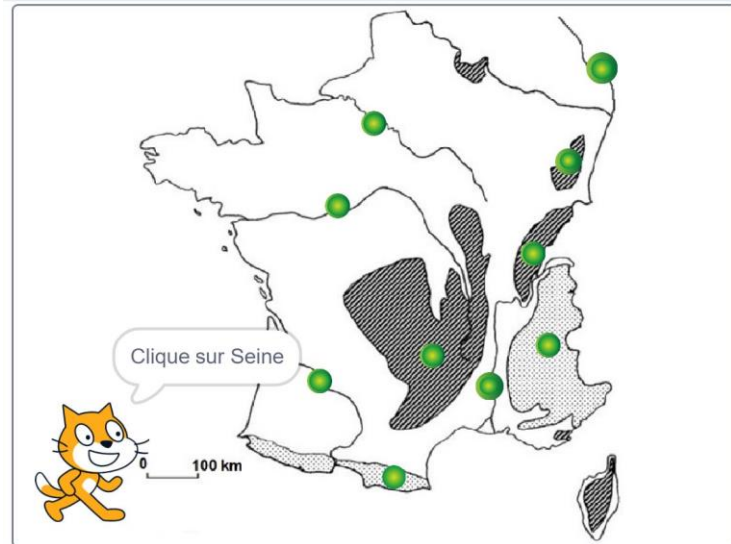
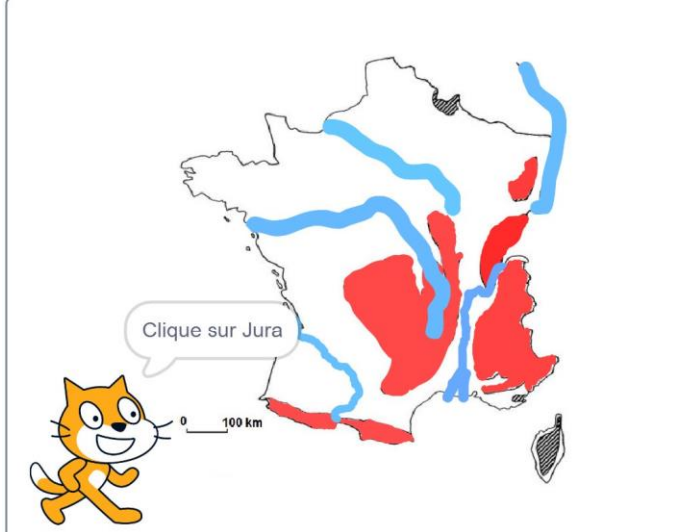
Les 4^{ème} ont travaillé sur un projet interdisciplinaire. Les mathématiques se sont associées avec l'histoire géographique et l'espagnol pour réaliser des plans interactifs en utilisant le logiciel scratch.

Il a fallu s'approprier le codage informatique et travailler le vocabulaire en langue ou les cartes en géographie.

Ces programmes pourront être testés par toutes les autres classes de 4^{ème} et pourront constituer une banque d'exercices pour réviser les notions dans les matières concernées.



De belles réalisations.



score 0



score 0

	1	2	3	4	5	6
A						
B						
C						

¿ Dónde está el sombrero?

score 0

¿ Dónde están los maracas ?

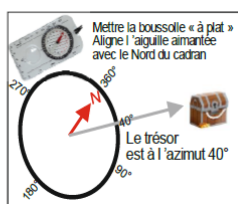
Reinicia

ESCAPE GAME pour les 4^{ème}

Les 4^{ème} ont pu participer à un escape game préparé par leurs professeurs.

Ils ont du résoudre des énigmes mathématiques par équipe avec des boussoles et des tablettes pour essayer de désactiver six virus cachés dans le collège.

Ils ont tous bien joué le jeu, bravo à eux



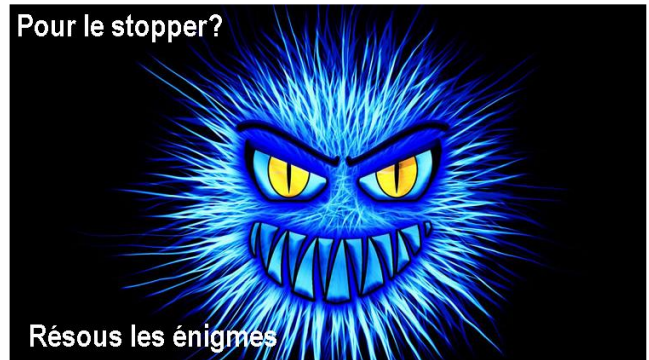
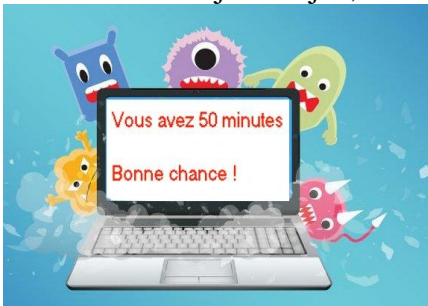
ESCAPE GAME pour les 3^{ème}

Les 3^{ème} ont pu participer à un escape game préparé par leurs professeurs.

Ils ont du résoudre des énigmes mathématiques par équipe pour essayer de désactiver un virus informatique qui allait les empêcher de continuer à communiquer via les réseaux sociaux !!!!

C'était l'occasion de réviser des notions vues dans l'année.

Ils ont tous bien joué le jeu, bravo à eux.

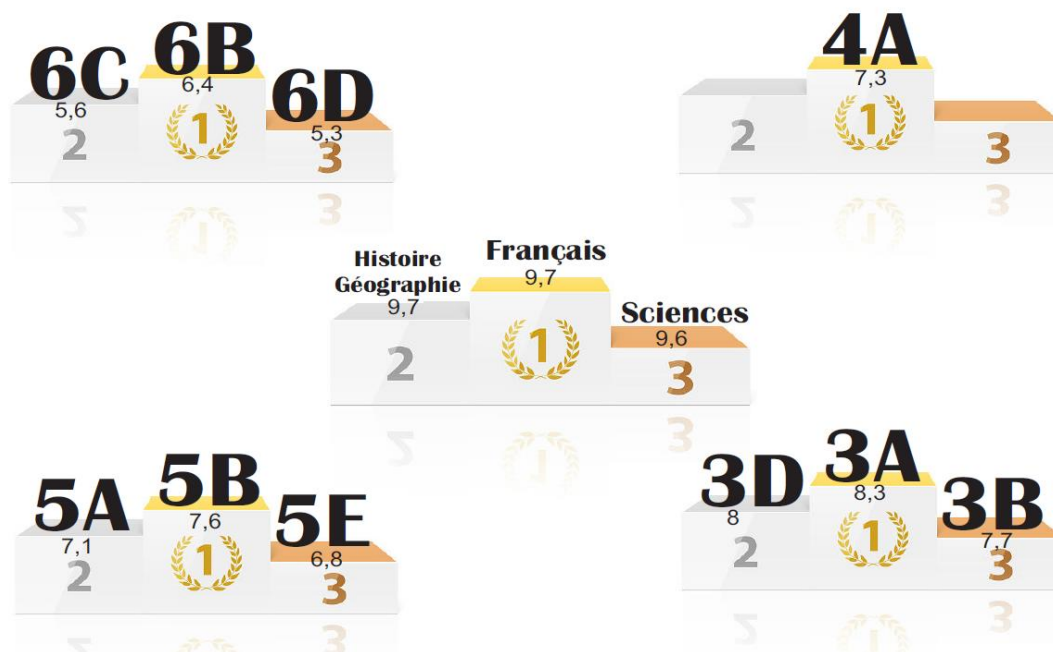


Défis calcul mental

Pendant cette semaine, un challenge de calcul mental a été organisé opposant les classes mais aussi les personnels.

Voici les podiums :

Challenge Calcul Mental 2022



Rendez-vous l'année prochaine.

Les professeurs de mathématiques