RALLYE MATHÉMATIQUE

APMEP POITOU-CHARENTES

RMPC

2019

Math en jeu !

POITOU-CHARENTES

12 mars 2019

Rallye Mathématique APMEP de POITOU-CHARENTES

Math en jeu

Classes de quatrième

DEUXIÈME PRIX

décerné à la classe de **4ème G (Madame Cotillon)**

du collège **Jules Supervielle de Bressuire**

Le Président de la Régionale
de l'Association des Professeurs
de Mathématiques de l'Enseignement Public

Les Inspecteurs Pédagogiques Régionaux

Le Directeur
de l'Institut de Recherche sur
l'Enseignement des Mathématiques de Poitiers

Production d’élèves :

BLOKUS
domino
trominos
tetrominos
pentominos

BLOKUS

Le jungle speed à un rapport avec les maths car les cartes ont des formes géométriques

Les figures du jeu des axes et des centres de symétrie !!

Explication du jeu

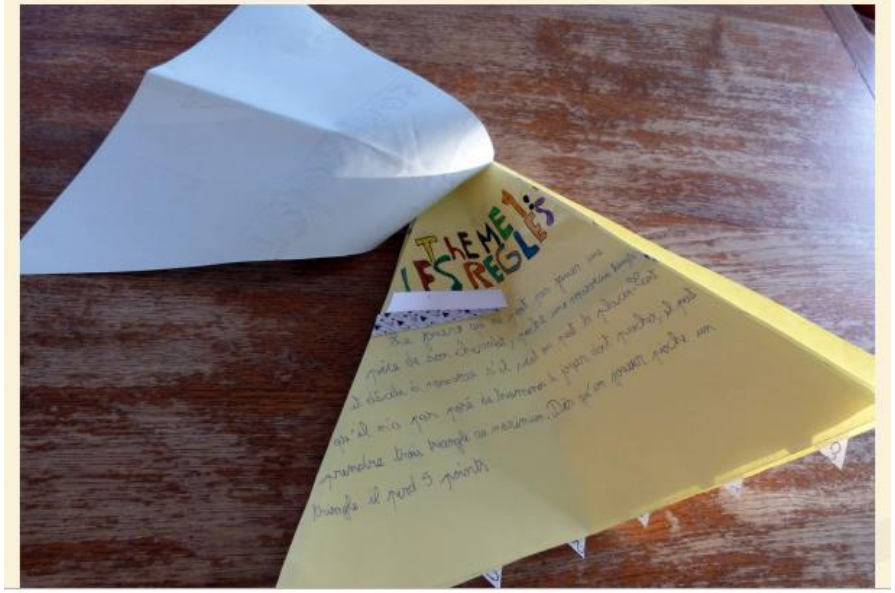
Le but du jeu est de plus avoir de cartes quand deux cartes identique apparait. Nous devons attraper le totème.

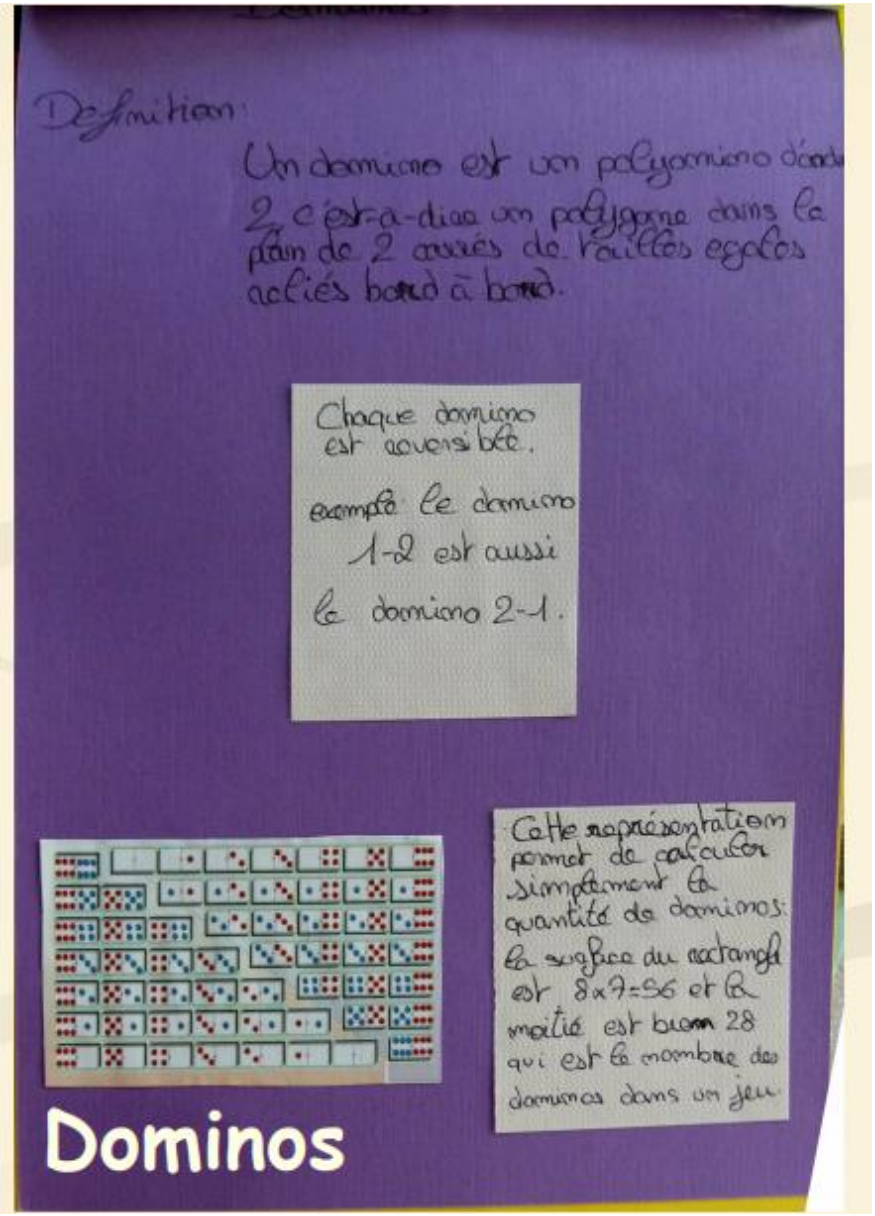
Explication du jeu

Les joueurs ont le même nombre de cartes.

La personne qui a attraper le totème donne toutes ces cartes qui sont retournées à l'adversair qui ne l'a pas attrapé.

LE
TRIOMINOS


THEME 1
LES REGLES


Definition:
Un domino est un polyomino d'ordre 2 c'est-à-dire un polygone dans le plan de 2 carrés de feuilles égales reliés bord à bord.
Chaque domino est reversible.
exemple le domino 1-2 est aussi le domino 2-1.
Cette représentation permet de calculer simplement la quantité de dominos: la surface du rectangle est 8x7=56 et la moitié est bien 28 qui est le nombre des dominos dans un jeu.
Dominos

NIKE
NIKE
NIKE
Dobble
Dobble
Dobble
NIKE
NIKE
NIKE