



Challenge TdM 2008/2009

publié le 11/09/2014 - mis à jour le 23/06/2016

Descriptif :

Tous les résultats et les explications sur le challenge TdM 2008/2009.

Sommaire :

- Les résultats
- Définition
- Les intérêts du challenge TdM
- Les différentes phases
- Des lots
- Comment s'entraîner ?
- Inter-collèges ?

● Les résultats



Résultats collège

Place	Prénom et Classe
1er	benjamin P. 4C
2me	Maxime R. 5B
3me	Jean-François Q. 3C
4me	Antoine A. 6A
5me	Florian D.
6mes	Pierre D. 3B et Hugo T. 5B
8me	Hadrien R. 6b

Résultats par niveau

Niveau	1er	2me
6me	Antoine A. 6A	Hadrien R. 6B
5me	Maxime R. 5B	Hugo T. 5B
4me	Benjamin P. 4C	Florian D. 4A
3me	Jean-François Q. 3C	Pierre D. 3B

Résultats

Classe	1er	2me
3A	Aurélien F.	Mélanie M.

Classe	1er	2me
3B	Pierre D.	Maëlys B.
3C	Jean-François Q.	William D.
4A	Florian D.	Charlène V.
4B	Paul G.	Adrien R.
4C	Benjamin P.	Nicolas I.
4D	Alexandre B.	Kevin V.
5A	Anaïs T.	Anthony C.
5B	Maxime R.	Hugo T.
5C	Steven M.	Simon R.
5D	Alexandre P.	Hugo C.
6A	Antoine A.	Jimmy T.
6B	Hadrien R.	Léon C.
6c	Timothy G.	Georgie C.
6D	Thomas M.	Paul V.

● Définition

Le challenge TdM c'est le challenge **Tables de Multiplication**.

Cette année, **toutes** les classes sont concernées.

La performance donne en plus naissance à une note.

● Les intérêts du challenge TdM

- ▶ esprit de compétition,
- ▶ rapidité,
- ▶ en **une** heure, plus de **100** opérations proposées aléatoirement,
- ▶ une bonne révision pour le début d'année.

● Les différentes phases

1. **par classes** : les deux premiers sont retenus pour la suite.

1. on se met devant un ordinateur avec l'adversaire désigné par l'ordinateur professeur du bon côté du clavier,
2. au signal on commence, on appuie successivement sur les touches :
 - échap
 - O (la lettre)
 - P
3. au signal on s'arrête ;
4. on indique le gagnant au professeur ;
5. une fois les résultats rentrés, l'ordinateur indique le nouveau partenaire ;
6. à la fin de l'heure de cours, on a ainsi un classement.

2. **par niveau** : Les deux meilleurs de chaque classe se rencontrent pour désigner les deux meilleurs par niveau.

3. **Phase finale** : cette fois-ci, c'est sous forme de coupe que s'affrontent les deux meilleures de chaque niveau.

● Des lots

Les deux premiers de chaque classe ont des lots qui vont en croissant en fonction du nombre d'étapes qu'ils franchissent.

● Comment s'entraîner ?

► Vous êtes au collège :

1. identifiez vous au réseau du collège ;
2. ouvrez l'application suivante : **N : \travail\challenge TdM\challenge TdM raccourcis**
3. ouvrez le seul fichier du plan proposé.

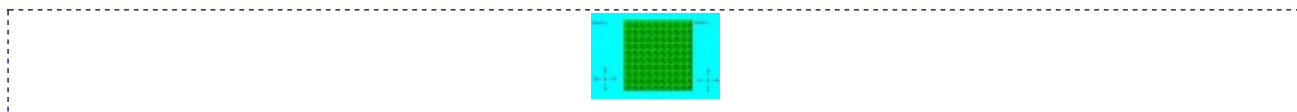
► Vous êtes chez vous :

1. téléchargez le logiciel gratuit [GéoplanGéospace](#)  et installez le sur votre ordinateur (C'est-à-dire qu'il faut juste décompresser le fichier .zip téléchargé et c'est fini.)
2. copiez les deux fichiers fournis dans le portfolio dans un même répertoire ou sur votre bureau et décompressez le fichier .zip.
3. lancez GéoplanGéospace
4. ouvrez une figure du plan en passant par le menu fichier et sélectionnez le fichier **jeux x** dans le répertoire où vous l'avez décompressé.
5. appuyez sur la touche F3 de votre clavier pour afficher les commentaires.
6. amusez vous bien.

● Inter-collèges ?

Vous ne faites pas parti du collège de Rouillac mais l'idée vous intéresse, et bien parlez-en à votre professeur de Mathématiques et laissez nous un message sur le site pour voir s'il est possible de s'arranger pour organiser des confrontations.

Portfolio



Documents joints



challenge tdm (Zip de 337.9 ko)



fichier du jeux (Zip de 2.5 ko)

fichier compressé GéoplanGéospace du jeux



**Académie
de Poitiers**

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.