

Etablissements de Nouméa

date	intitulé de l'action	descriptif
Collège Portes de fer		
Mardi 8 octobre	Défi "Le compte est bon" (6e)	Défi de calcul mental avec les collèges de Tuband, Cluny et Champagnat
Jeudi 10 octobre	Finale Rallye Mathématiques 6e	
A définir	Défi Mathématiques 3e-2 ^e	Défi avec une seconde de Garnier : résolution de problèmes en équipe mixte 3e/2e
Collège St Joseph de Cluny		
7/10 au 11/10	Résolution d'énigmes	2 énigmes/jour : une pour le niveau 6e/5e et une 4e/3e. Dépôt des réponses dans 2 urnes distinctes (une par niveau). Chaque soir les réponses sont corrigées et comptabilisées. A la fin de la semaine, 2 élèves par niveau ayant le plus de réponse correctes, sont récompensés en gagnant des place de cinéma.
7/10 au 11/10	Le compte est bon	Participation au compte est bon pour les 6emes
Collège de Baudoux		
7 au 11	jeu de tan gram	niveau 6ème
7 au 11	Escape game	niveau 3ème
7 au 11	jeu d'échecs	niveau 4ème
7 au 11	énigmes au jour le jour	niveau 5ème

date	intitulé de l'action	descriptif
Collège de Magenta		
Mardi 8 et jeudi 10	Concours Remue Méninges à Magenta	<p>Sur inscriptions volontaires, les élèves (environ 250) participent à un concours organisé par niveau:</p> <p>Le mardi de 7h30 à 9h30 pour les Cinquièmes Le mardi de 9h30 à 11h30 pour les Sixièmes Le jeudi de 7h30 à 9h30 pour les Troisièmes Le jeudi de 9h30 à 11h30 pour les Troisièmes</p> <p>20 énigmes ou questions QCM sont projetées, les élèves répondent avec un boitier réponse.</p> <p>Les 20 premiers lauréats de chaque niveau sont récompensés.</p>
Vendredi 11	Défi math en liaison avec les classes de CM2 de l'école Michel Amiot	<p>Par équipe mixte (CM2-6^{ème}), les élèves participent à 12 ateliers de jeux (tan gram, énigmes, devinettes...) Chaque atelier dure 5 minutes et rapporte des points. Le but du jeu est de s'amuser en faisant des mathématiques mais aussi de gagner le défi. Un goûter festif clôture la partie.</p>
Collège de Rivière Salée		
du 7 au 11	Escape Game	<p>Pour sortir d'une salle et réussir la mission, les élèves (et professeurs) devront chercher des indices, utiliser la logique, résoudre des problèmes, tracer des figures et tout cela dans un temps limité. La mission consiste à retrouver un chimiste (le professeur de chimie du collège) et sa formule d'un sérum de vérité.</p>

date	intitulé de l'action	descriptif
------	----------------------	------------

Collège Kaméré		
du 07 au 11/10 sur le temps du midi	Concours de calcul mental	Concours de calcul mental sur la base du "compte est bon"
du 07 au 11/10 sur le temps du midi	Escape Game	Escape game de 30 min avec énigmes mathématiques

Lycée Do Kamo		
7 au 11 octobre	Quiz Maths	Participation au Quiz de Math proposé par le groupe de réflexion (pour l'ensemble des classes professionnelles).
Du 7 au 11 octobre	Un jour, une énigme	Une énigme chaque jour proposée au CDI par niveaux (seconde, première, terminale) à résoudre, récompense pour les élèves ayant résolu correctement les énigmes.
Du 7 au 11 octobre	Jeu de l'oie	Réalisation d'un jeu de l'oie par les classes de seconde (réalisation de questions flash, recherche sur les mathématiciens célèbres, réalisation d'une simulation d'un tirage de dé, utilisation du module Turtle).
11 octobre 13h	Jeu de l'oie	Match par équipe entre les 3 secondes "Jeu de l'oie" .

Lycée Jules Garnier

du 07/10 au 11/10	Maths et Enigmes	Une énigme par jour et un atelier d'énigmes
du 07/10 au 11/10	Maths et dessin	Un concours de dessin sur le thème de cette semaine des mathématiques
du 07/10 au 11/10	Maths et jeux	Différents jeux animés par les enseignants et/ou sur ordinateur : Memory, Jeu de Hex, Jeu de Nim, Echecs, Tabou, Kems (famille de primitives), Doodle (lire des formules ou modeler les symboles)
10/10/19	Maths et cinéma pour les internes	Las Vegas 21
08/10 et 11/10	Maths et magie	Logique et tours de magie, tour de Hanoi
du 07/10 au 11/10	Maths et calculs mentaux	Concours de calcul mental
du 07/10 au 11/10	Maths et DNL	Escape game
08/10/19	Maths, film, débat	Alphago