

UNE CHASSE AUX ÉNIGMES À SARREBOURG

Labomaths de Sarrebourg

Le 7 mai, le Labomaths de Sarrebourg a invité les élèves de cycle 3 de trois classes du secteur à partager une chasse aux énigmes avec les élèves de sixième du collège.

Les collègues de plusieurs matières ont proposé 8 énigmes de 10 min donnant accès en cas de réussite, chacune à une lettre du nom "Coubertin".

Les groupes aux couleurs des Jeux Olympiques essayaient ensuite de mettre les lettres dans l'ordre pour déclencher la course d'orientation visant à retrouver les anneaux et la flamme olympique.

Après un final en musique, un goûter a été proposé aux élèves, et une récompense (réquerre ou rapporteur ALEPH) leur a été offerte à l'issue de cette belle journée.

Les jeux APMEP restent le moment phare de la journée : les élèves ne voulaient plus quitter la salle et poursuivre la manipulation.

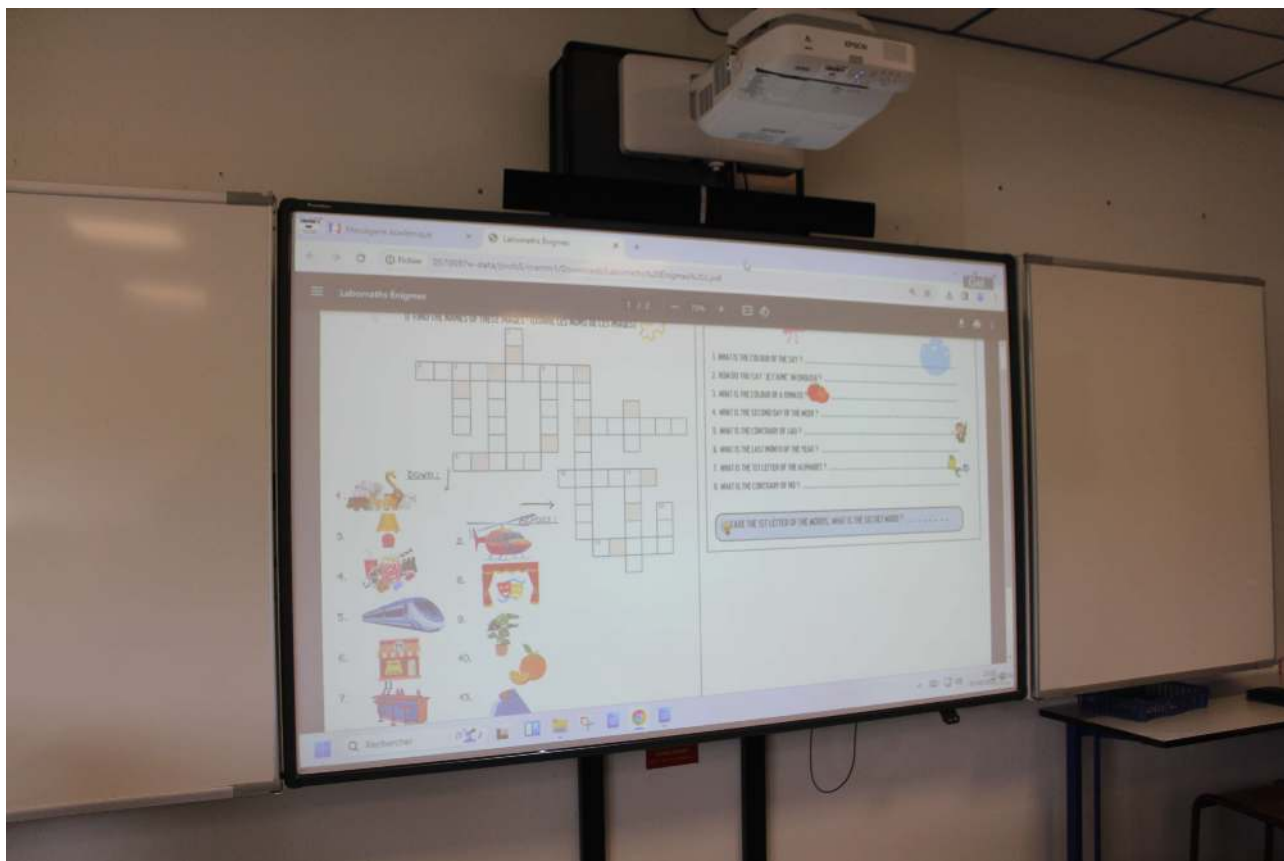
Grands sourires et remerciements de la part des élèves nous donnent envie de reconduire cette demi-journée, déjà proposée sous une autre forme l'année passée.

Le Labomaths de Sarrebourg a choisi la manipulation et la liaison école-collège pour axe de travail, et prévoit la création d'un fablab dans le but de fabriquer des puzzles et des activités associées.



L'énigme d'algorithmique (déplacement du robot sur une grille)

[Retour au sommaire](#)



L'énigme d'anglais (mots croisés et mot mystère)



Le jeu de dominos mythologiques en Physique-chimie



Programmer des déplacements en 2D en EPS



La mallette des jeux APMEP



Une collègue P.E. conseillant ses élèves



Le final après la course d'orientation pour retrouver les 5 anneaux et la flamme olympique.