

GEOMETRIE

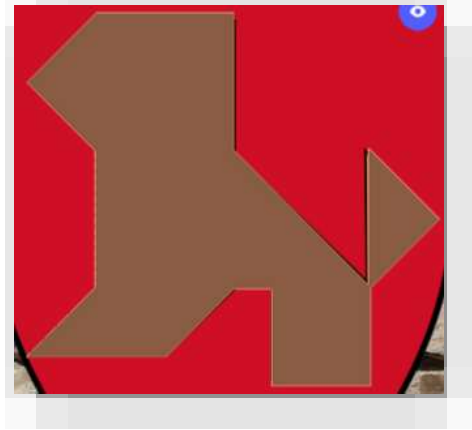
DU NOUVEAU

- 1. Le marché médiéval.** Au marché médiéval, on fait du troc. Avec 1 poussin, Perrette peut obtenir 3 canetons. **Combien obtiendrait-elle de canetons avec 4 poussins ?**
- 2. Le repas.** Au Moyen-Âge, il y avait deux repas par jour : le repas de midi, qu'on appelait le **dîner** et le repas du soir, qu'on appelait **souper**. **Combien y avait-il de repas dans une semaine ?**

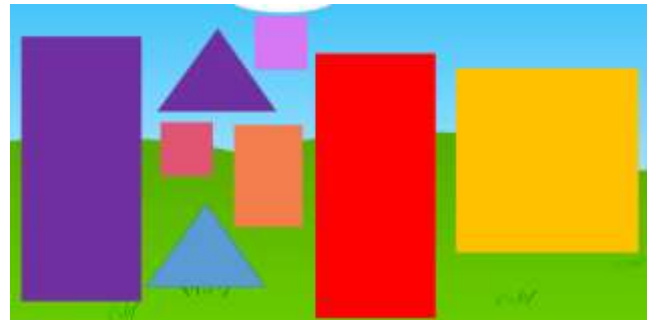
ENTRAINEMENT

- 3. Devenir chevalier.** Le futur chevalier commençait sa formation dès l'âge de 6 ans. Il devenait chevalier à 20 ans. **Combien d'années se sont écoulées entre les 6 et les 20 ans du futur chevalier ?**
- 4. L'équipement du chevalier.** Si un écuyer doit préparer une épée, une lance et un bouclier pour chaque chevalier, **combien d'armes devra-t-il préparer pour 5 chevaliers ?**
- 5. La basse-cour.** Dans la basse-cour du château, 14 poules, 7 moutons, 2 cochons et 1 vache ont été rentrés à l'abri des remparts. **Au total, combien d'animaux sont installés dans la basse-cour ?**
- 6. Le donjon.** Le donjon d'un château mesure 25 mètres de haut et ses remparts 7 mètres. **De combien de mètres le donjon dépasse-t-il les remparts ?**
- 7. Les samouraïs japonais.** Au Japon, selon la tradition, quand deux samouraïs se rencontrent, ils se saluent chacun trois fois. **Combien de fois vont se saluer ces deux samouraïs qui viennent de se rencontrer ?**

- 8. Le blason.** Reproduis le blason avec les pièces d'un tangram.

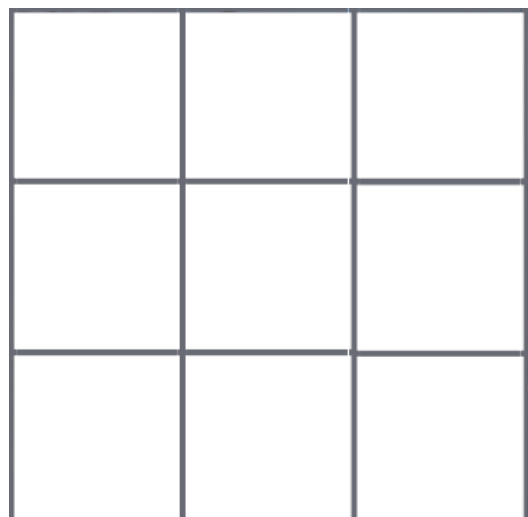


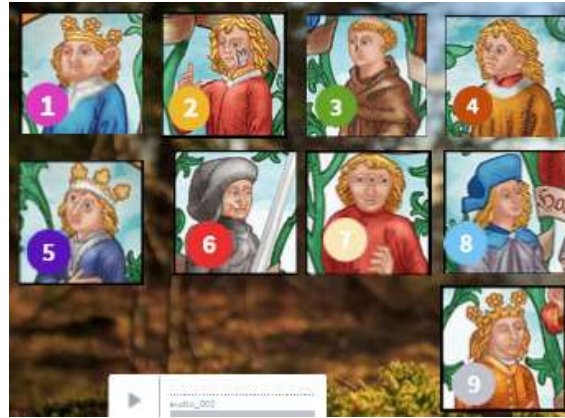
- 9. Le château fort.** Reconstitue un château fort à l'aide de ces formes géométriques.



REMUE-MENINGE – Le logix de Mélusine

Place les images des enfants de Mélusine comme sur le modèle projeté au tableau.





MATHS alors ! D'où vient le mot "multiplier" ?

Le mot multiplier vient du fait qu'au Moyen-Age, on utilisait une corde que l'on pliait plusieurs fois (multi-plier) pour obtenir les multiples d'une longueur donnée.



Défi : Prends une longue ficelle et identifie la longueur d'un objet de la classe. Ce sera la longueur que l'on multiplie. Indique sur la ficelle ce que représente 2, 3, 5, 10... fois cette longueur.