

Le coin du prof

Maths alors !



1

Du nouveau !

Remue-méninge

10

2

9

Espace et
Géométrie

8



3

4



Moyen-Âge



Problem
in English

7

6



5

Entraînement

Semaine 13 - CP





Le coin du prof

Faire des liens avec les stratégies de calcul


Profiter de la modélisation en barres pour **retravailler en situation les stratégies de calcul mental**. Le calcul posé n'est pas l'unique voie de résolution à proposer aux élèves.

Institutionnaliser

Avec des problèmes dont l'énoncé est simple, **rendre explicite ce qui a été appris** afin de constituer des références pour les élèves et d'**asoir leurs connaissances**.

Garder des traces

Créer des références écrites (affiches, cahier outils avec problèmes corrigés modélisants...) pour permettre aux élèves de s'en servir comme base de **mémorisation** des problèmes déjà rencontrés.

Problème n°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Codage	1	1	2	3	1	Math et EPS avec APECUS	1 	Tangram	Tangram	Logix





Du nouveau !

1

Le marché médiéval

Au marché médiéval, on fait du **troc**.

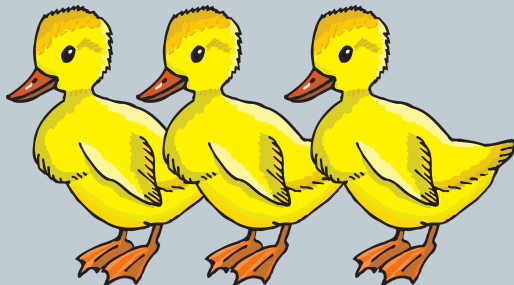
Avec **1** poussin, on peut obtenir **3** canetons.



Combien obtiendrait-on de canetons avec 4 poussins ?



=



ardoise

Représenter
/ Modéliser





Du nouveau !

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 ?



ardoise



Représenter
/ Modéliser



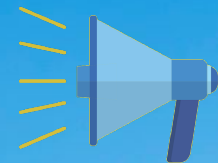


Entraînement

3

Radi MATHebdo

RapidoQuiz : le Moyen-âge



Écoute n°1 :

▶
Émission intégrale

Emission écrite et enregistrée
par les élèves de l'école
de Béruges (86)
Classes de CM2
Enseignant : Annie LACOTTE




Réécoutes sélectives :

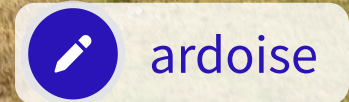
▶
Partie 1/2

▶
Partie 2/2

Énoncé de Cosinus



▶
L'énoncé de Cosinus



Le château de Sedan (08), la plus vaste forteresse d'Europe

Extraits musicaux : "Who cares" (Ultrasyd) - "Restart" (Drumstep) - "English Bard" (D. et B. Fiechter)



Entraînement

4

Devenir chevalier

Le sais-tu ?



Informations

Combien d'années se sont écoulées entre les 6 et les 20 ans du futur chevalier ?



ardoise

Représenter / Modéliser

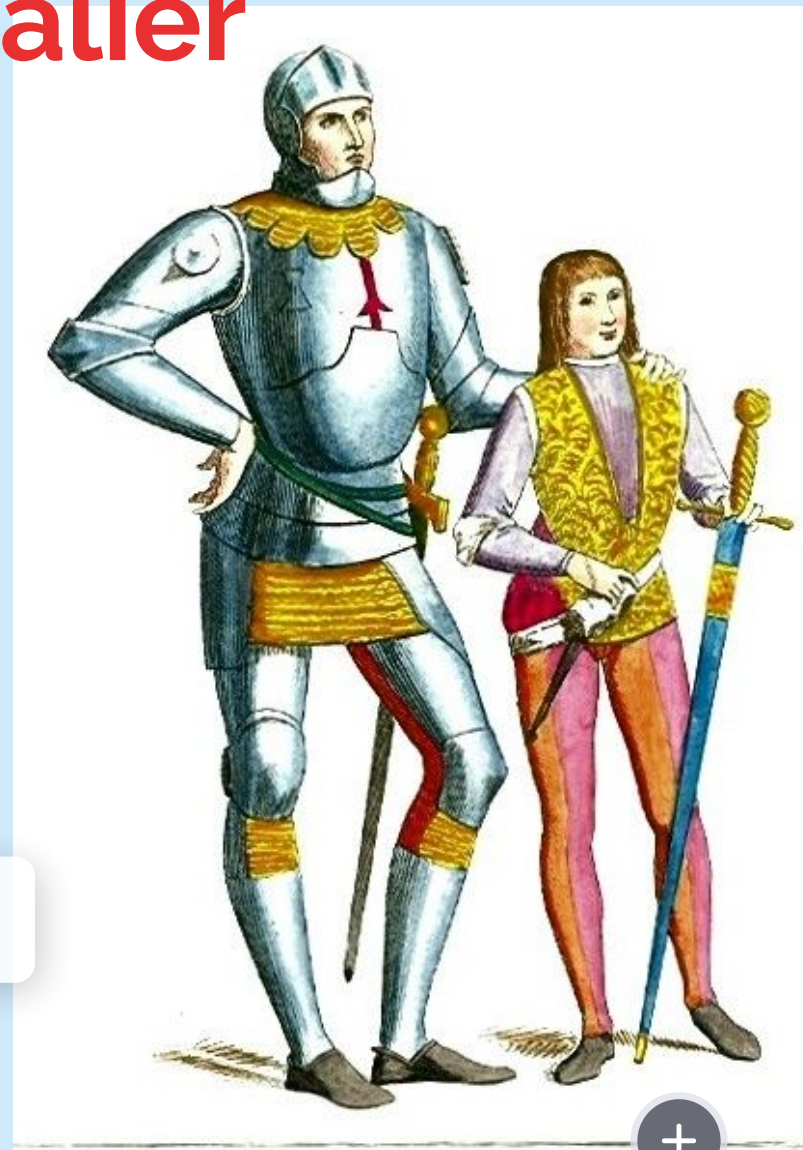


Image : Wikipédia





Entraînement

5

La basse-cour



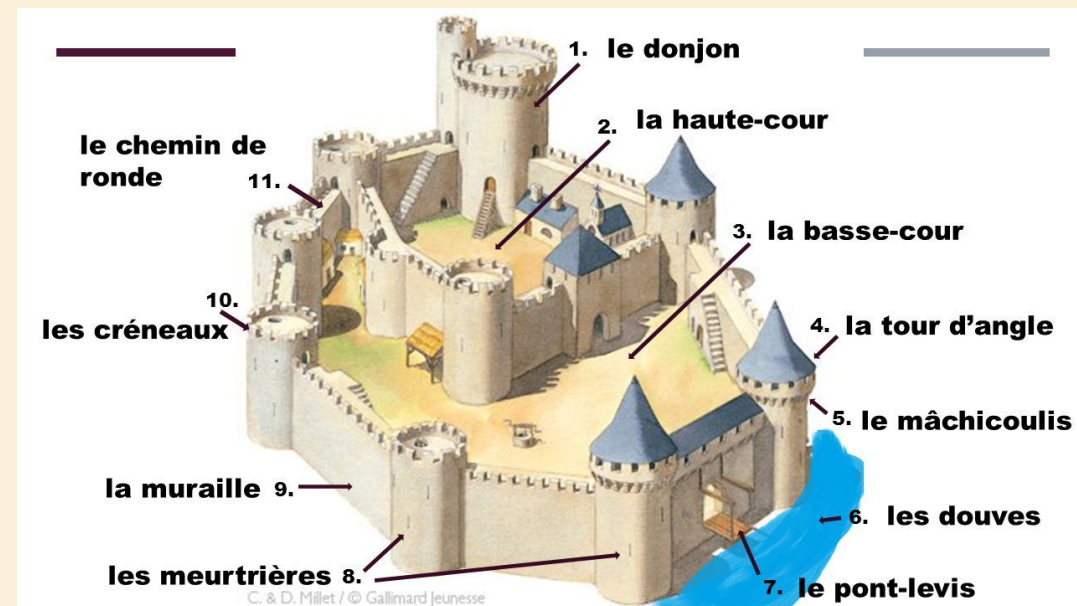
Informations

image : école Montaigne (2013)

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 bassecour ?



[Clique sur l'image pour l'agrandir](#)



ardoise

Représenter / Modéliser

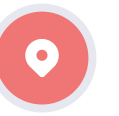




Entraînement



L'équipement du chevalier



Le sais-tu ?

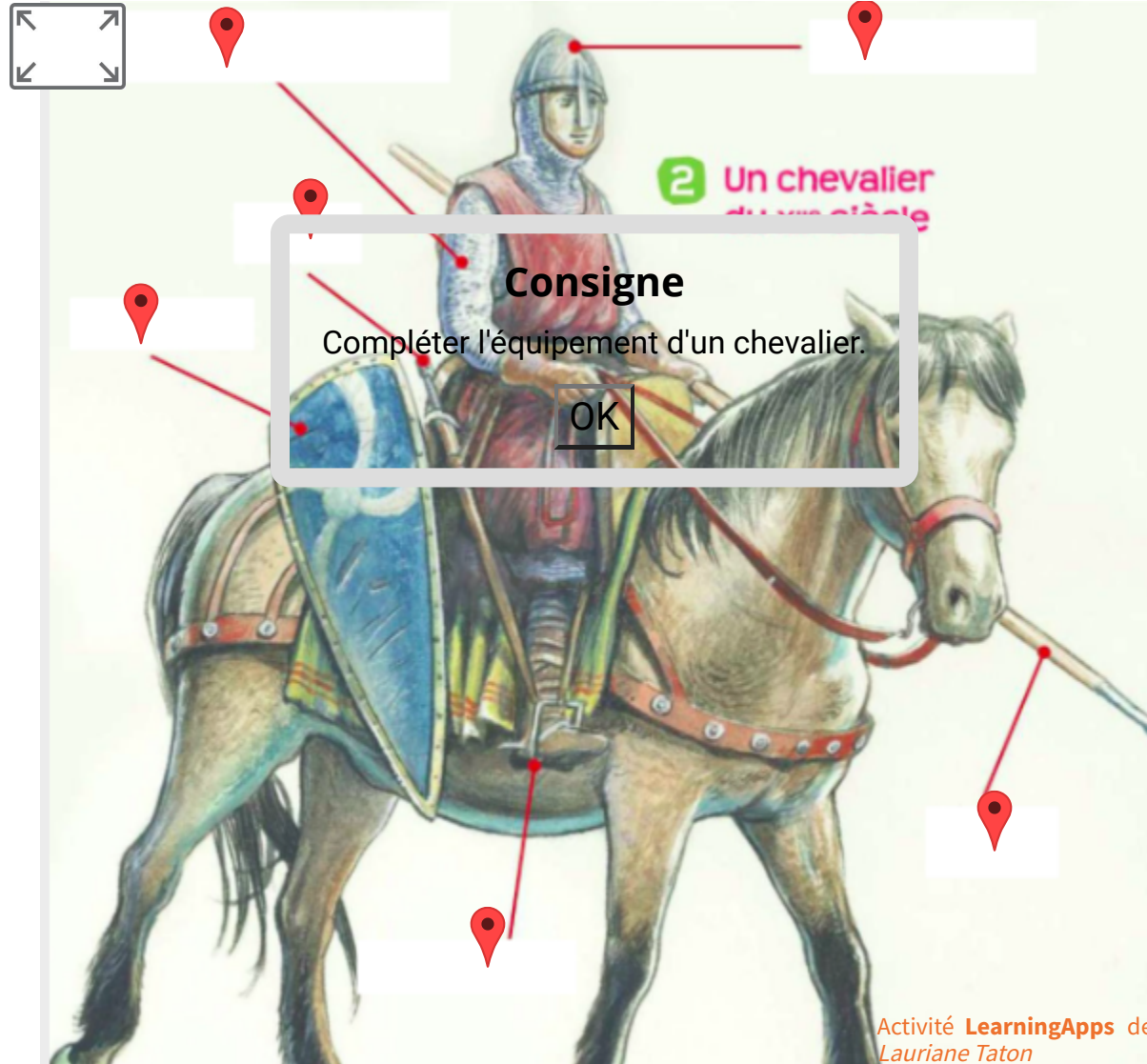


Si un écuyer doit préparer une épée, une lance et un bouclier pour chaque chevalier, **combien d'armes devra-t-il préparer pour 5 chevaliers ?**



ardoise

Représenter / Modéliser





Entraînement



Le donjon

Le sais-tu ?



Informations

Le donjon de ce château mesure 25 mètres de haut et ses remparts 7 mètres.



De combien de mètres le donjon dépasse-t-il les remparts ?



ardoise



Représenter / Modéliser





Entraînement

6

CALCUL MENTAL avec APQUS

par YouTube. En amenant ce contenu, vous acceptez les conditions d'utilisation de YouTube.

AFFICHER LA VIDÉO



La choré du moment



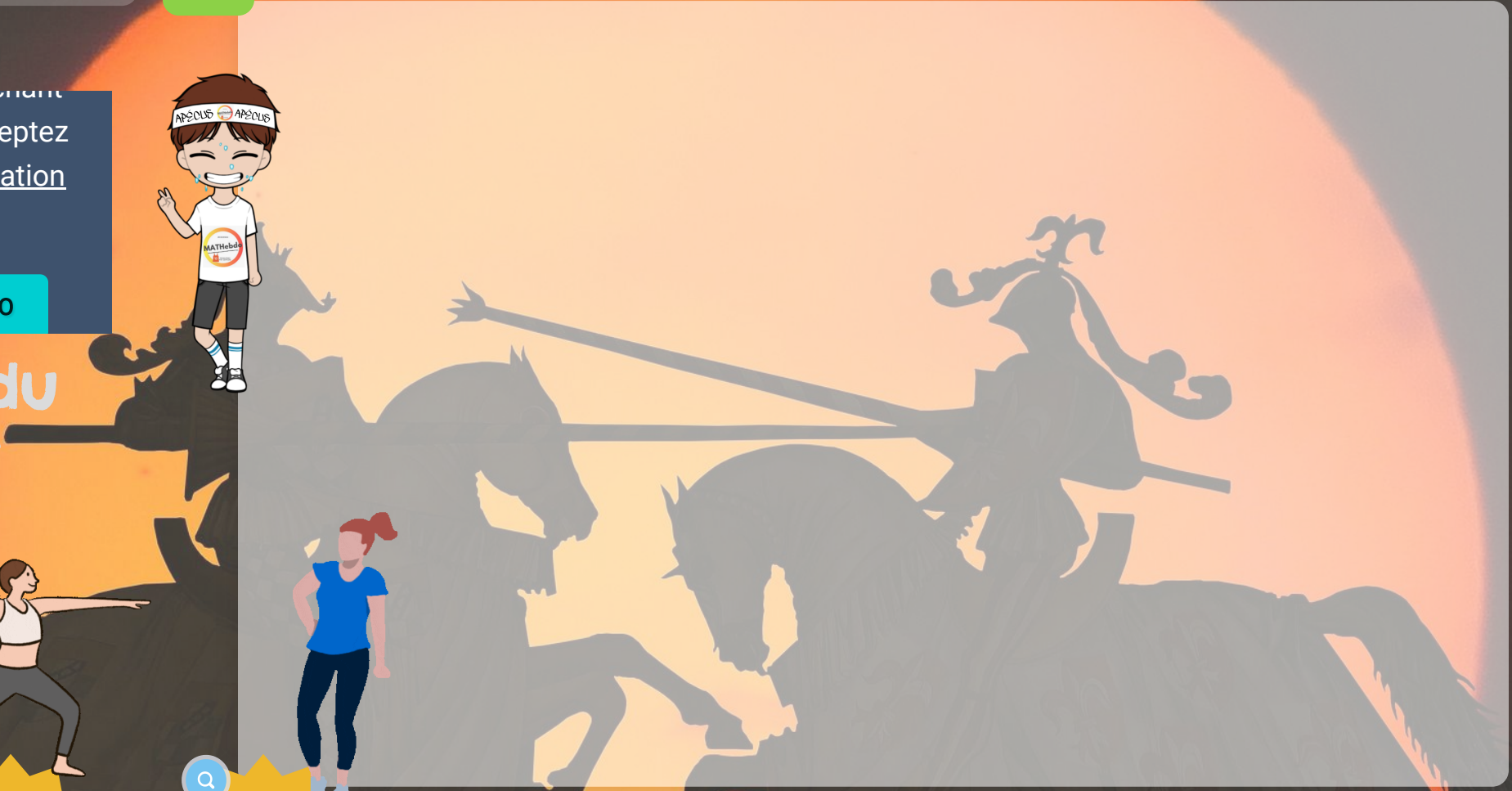
16



18



22



ardoise

CLIC!

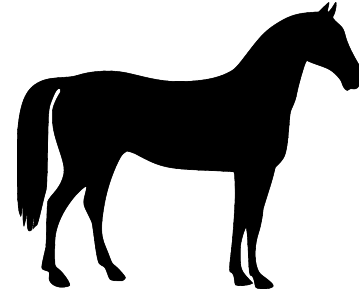


Problem in English

7



JAMES AND THE HORSES



horse



slate

?

←—————→		

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

réponse



aide

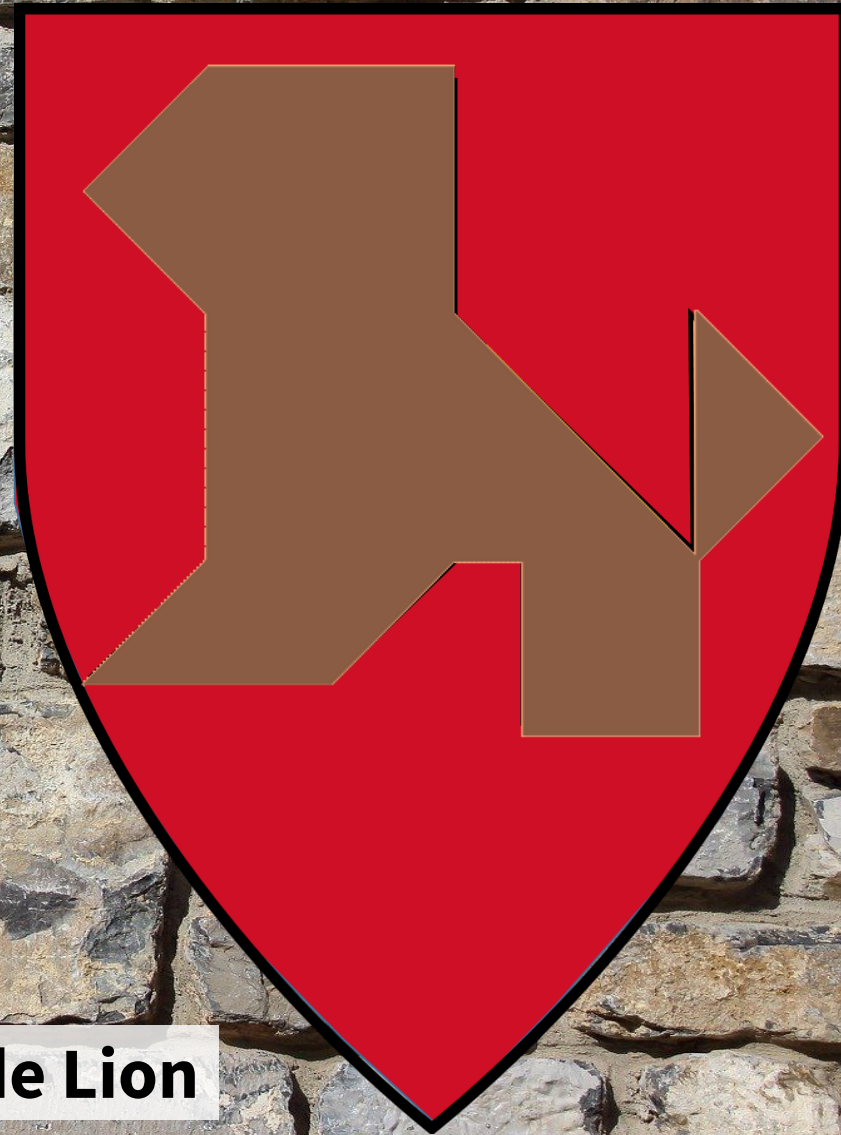
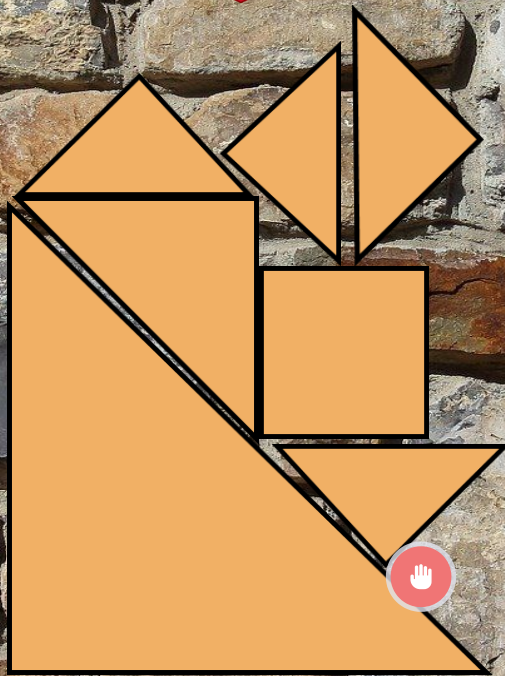
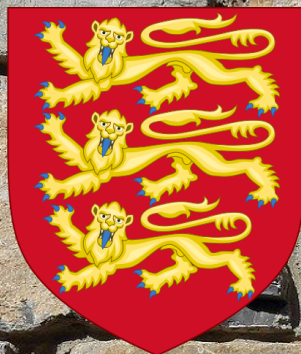
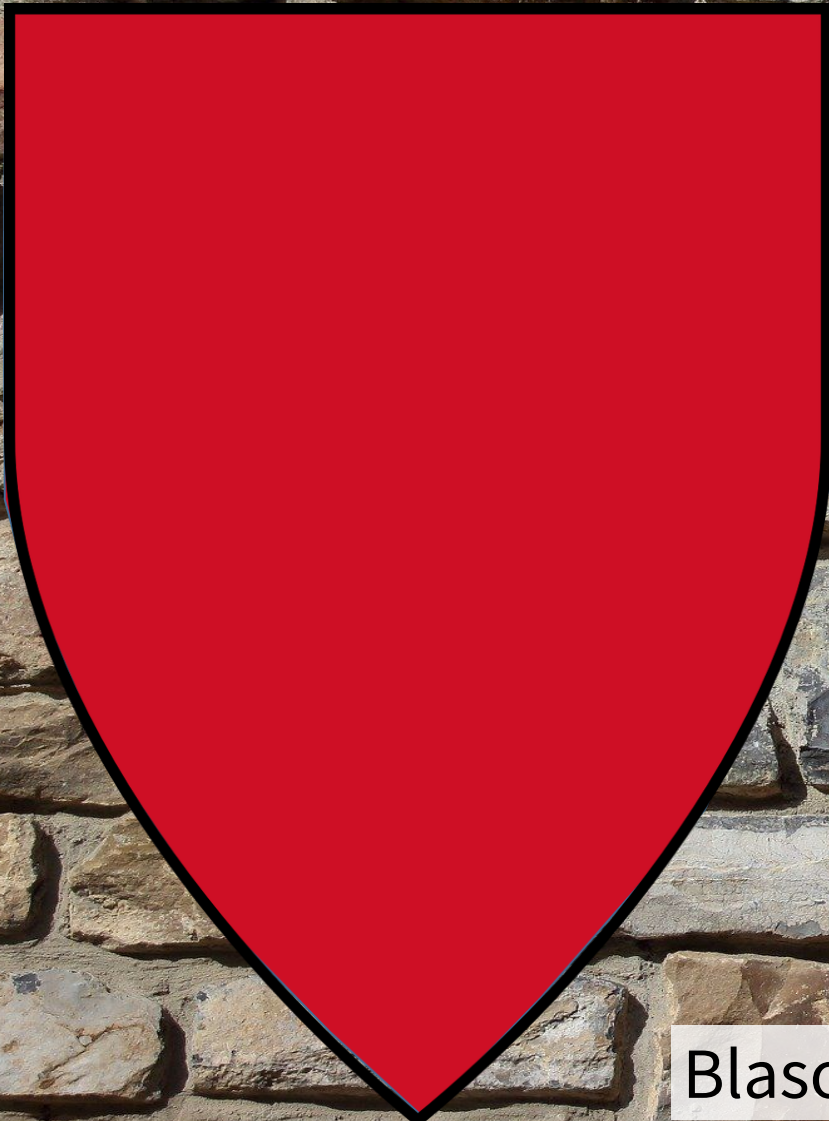
bonus



Ecoute bien James et réponds à la question en anglais...



reproduis le blason de droite



Blason de **Richard Coeur de Lion**



Géométrie

9

Le château fort



A l'aide de ces formes géométriques, reconstitue un **château fort**.



Solution

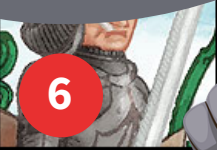


Remue-méninge

10

Le logix de Mélusine

Bravo !



Modèle





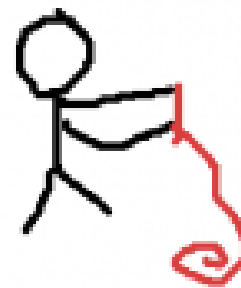
Maths alors !

D'où vient le mot "multiplier" ?

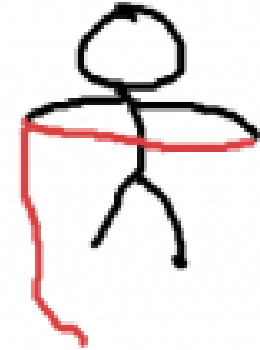
Le mot multiplier vient du fait qu'au Moyen-Age, on utilisait une corde que l'on pliait plusieurs fois (multi-plier) pour obtenir les multiples d'une longueur donnée.

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.

longueur que l'on multiplie



la longueur obtenue est le triple de celle de départ



ici, on plie cette longueur en 3, on a multiplié la longueur...