

Le coin du prof

Maths alors !



1

Du nouveau !

Remue-méninge

10

2

9

Espace et
Géométrie

8

#DSDEN86
MATHebdo

3

10

PROBLÈMES
PAR SEMAINE

4



Moyen-Âge

7



Problem
in English

6

5

Entraînement

Semaine 13 - MS



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'**asseoir 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.

Codage

Problème n°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Codage	C	A/B	E	A	A/D	A/J	D	J	I	J



Du nouveau !

1

La fée Mélusine



Tu peux faire glisser les enfants vers les chambres...

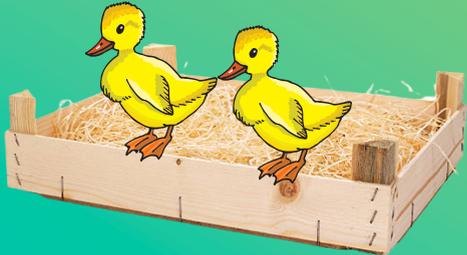
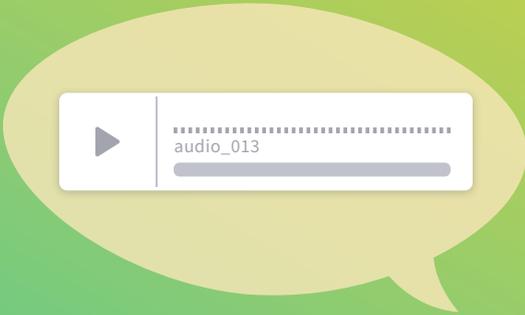
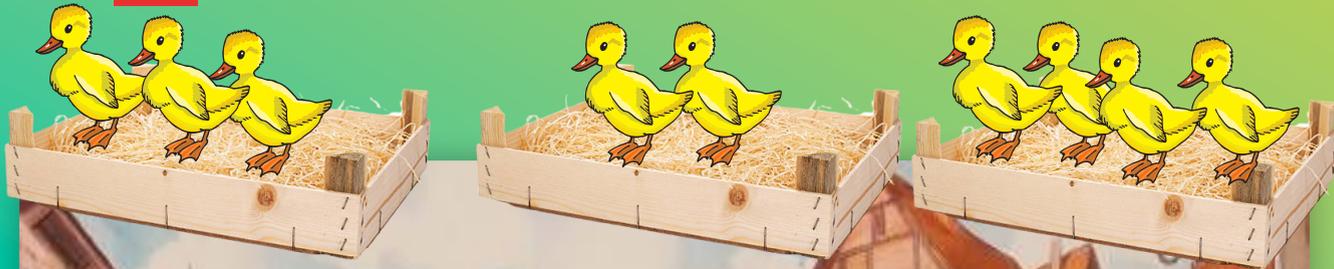


Du nouveau !

2

Les canetons du marché

A/B



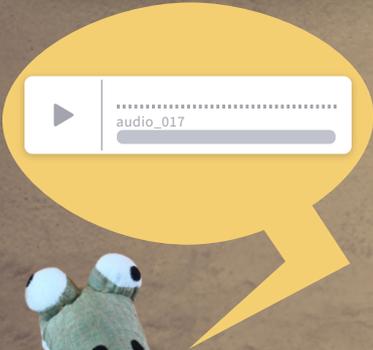


Entraînement

3

Les tournois du Moyen-Âge

E





Entraînement

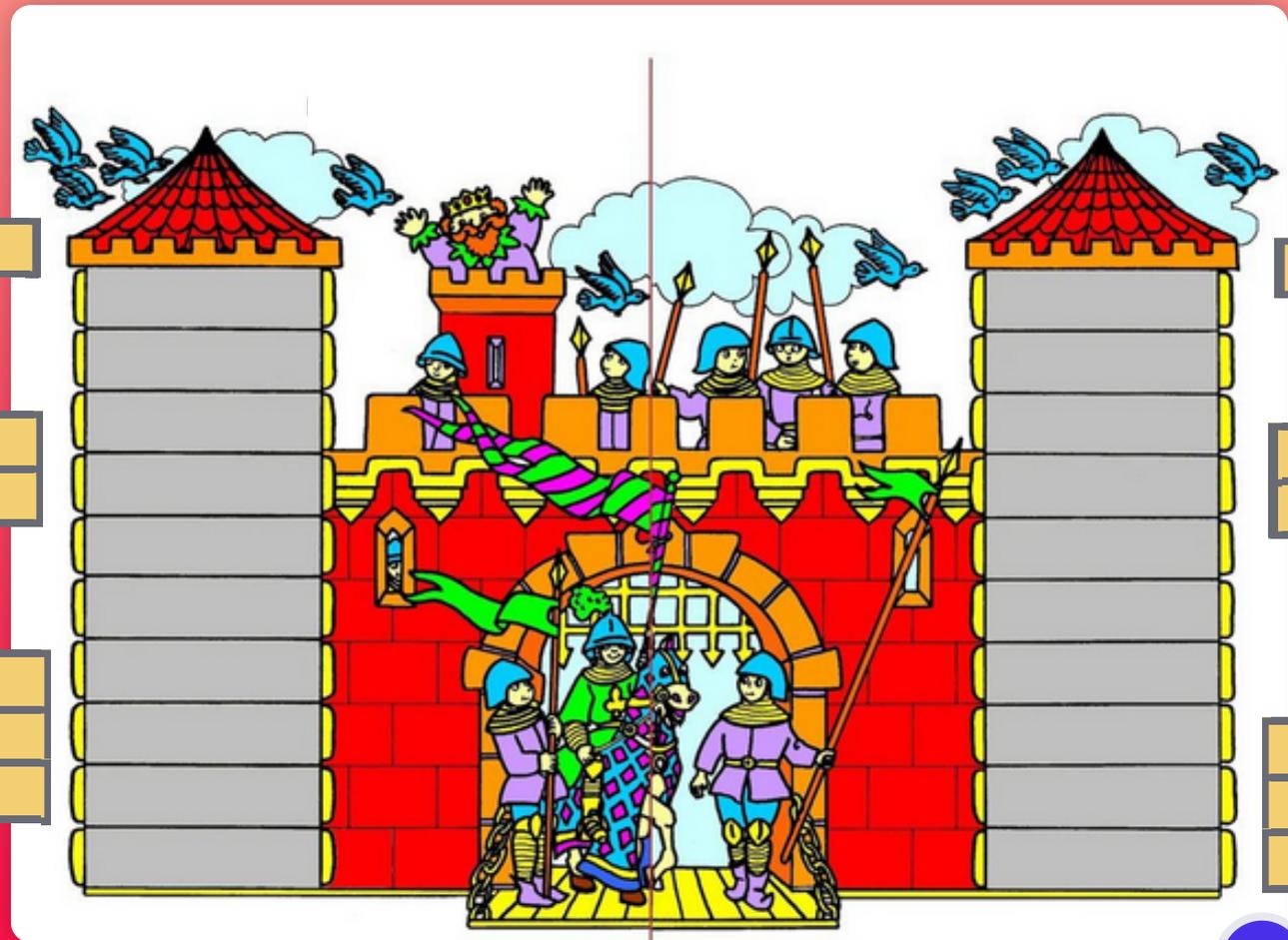
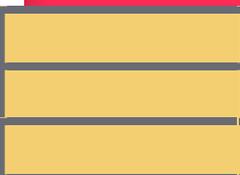
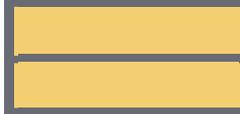
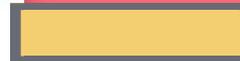
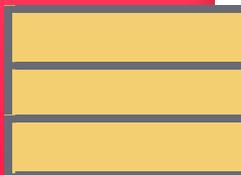
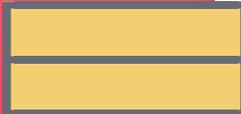
4

Les tours du château

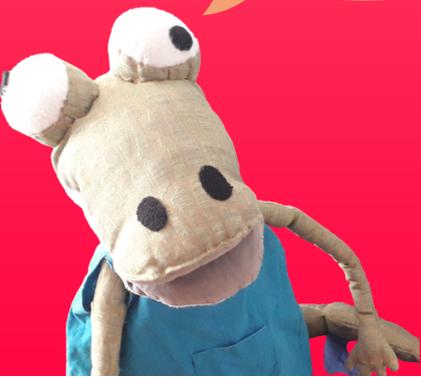
A



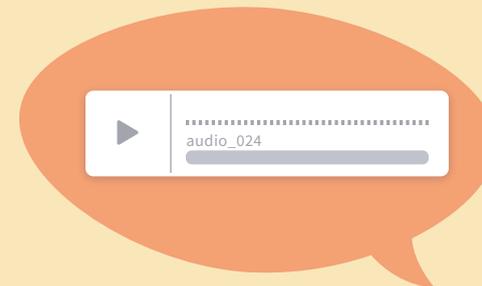
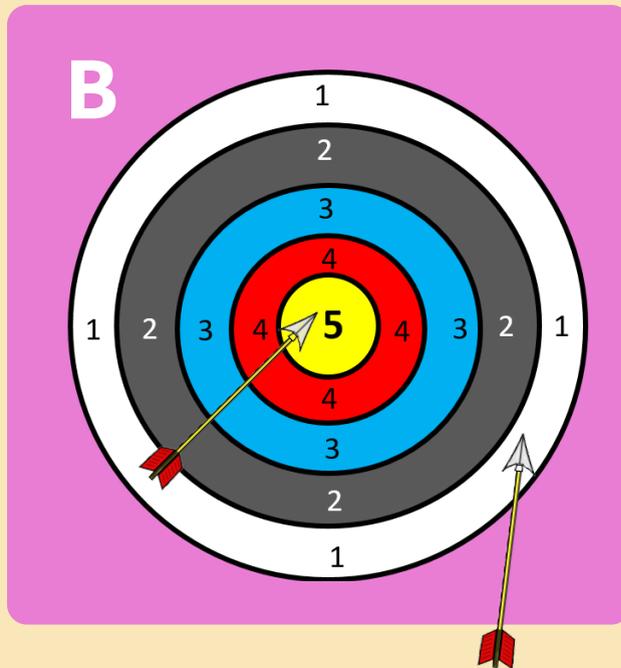
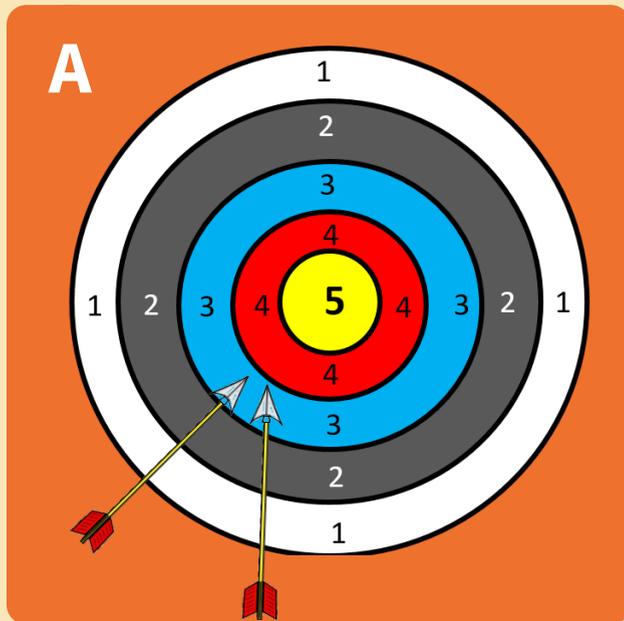
CLIQUE !



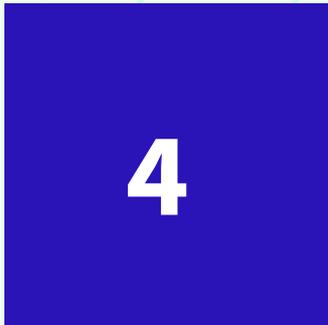
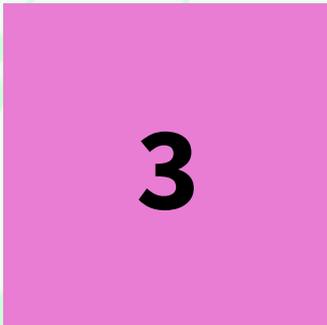
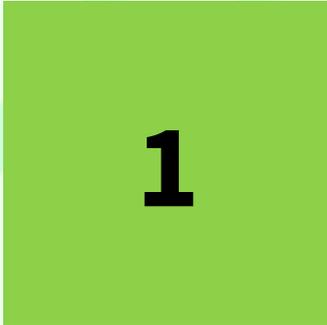
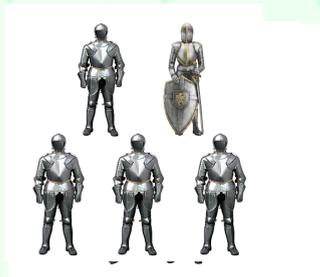
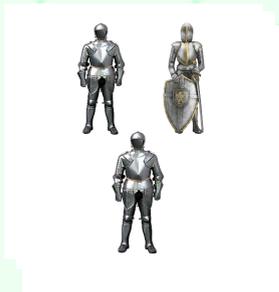
Adaptation du jeu de Lucette Champdavoine



Tu peux glisser les briques sur les tours du chateau...



Tu peux agrandir les cibles en cliquant dessus...





Problem in English

7

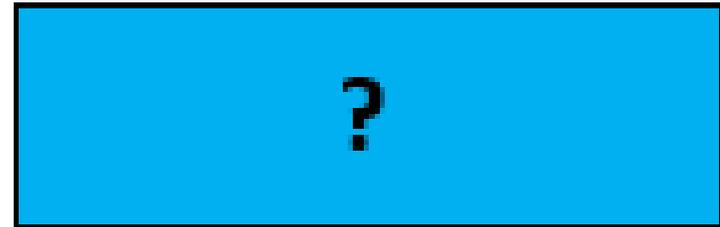


D

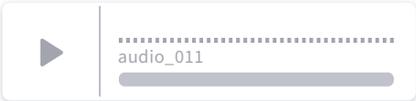
JAMES AND THE HORSES



horse



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



réponse



aide

bonus



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



Géométrie

Le Logix de Mélusine



Bravo !

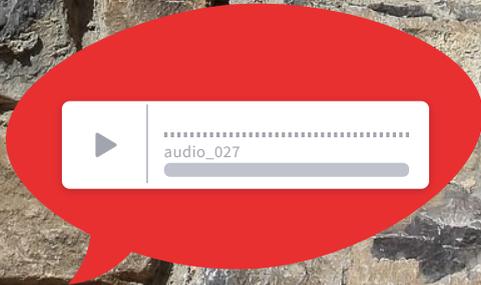
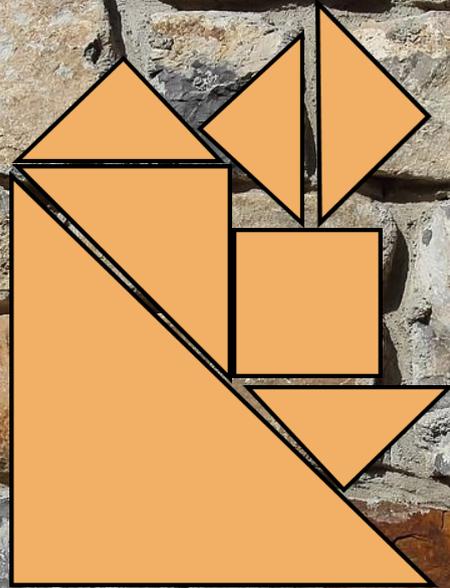
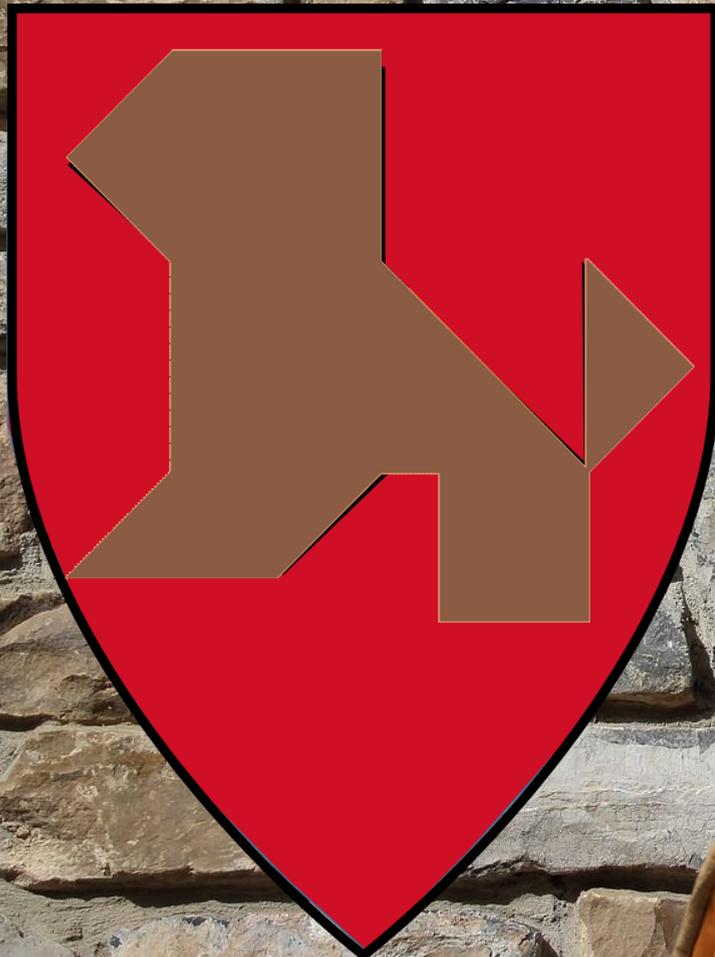


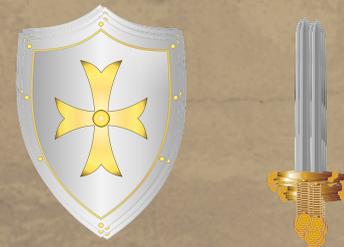
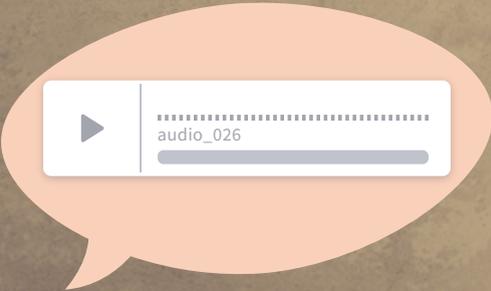
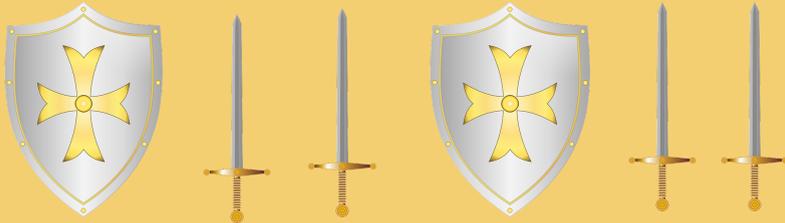
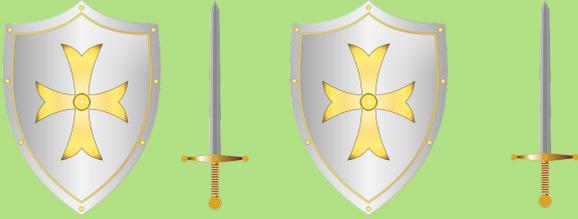
Règle du





Le blason de Richard Coeur de Lion







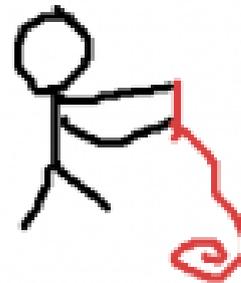
Maths alors !

D'où vient le mot "multiplier" ?

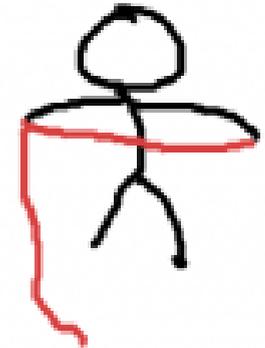
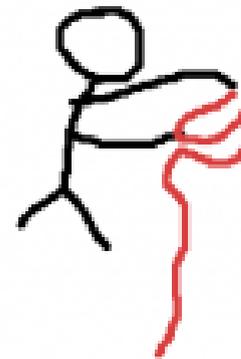
Le mot multiplier vient du fait qu'au Moyen-Age, on utilisait une corde que l'on pliait plusieurs fois (multi-plier) pour obtenir les multiples d'une longueur donnée.

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...