

# 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

CRÉATURES ET PERSONNAGES

MYTHIQUES



Problem  
in English

7

6

5



Entraînement

**Semaine 20 - CP**





## Le coin du prof

### Projeter...

Après le temps de recherche individuelle ou collective, il est nécessaire de prévoir un temps de **présentation grâce aux outils numériques** en projetant les propositions des élèves.

### Discuter...

Des élèves sont invités à **explicitement** leur solution. La comparaison de plusieurs résolutions doit permettre d'**évaluer** à la fois la **justesse** mais aussi l'**efficacité** de celles-ci.

### Résoudre des problèmes par tâtonnement

Proposer régulièrement des problèmes qui ne sont ni additifs ni multiplicatifs pouvant être résolus par la **méthode essais-erreurs** (tâtonner) pour **apprendre à chercher**, en faisant des essais successifs.



Du nouveau !

1

# Cyclopes et centaures

Cette vidéo est hébergée par YouTube. En affichant ce contenu, vous acceptez les [conditions d'utilisation](#) de YouTube.

AFFICHER LA VIDÉO

Se souvenir de mon choix

Lors de son odyssée, **Ulysse** rencontre des créatures fantastiques.

Sur une île, il aperçoit **4 cyclopes** et **3 centaures**.



**Au total, combien cela fait-il de jambes et de pattes ?  
Combien d'yeux ?**



ardoise

Représenter  
/ Modéliser

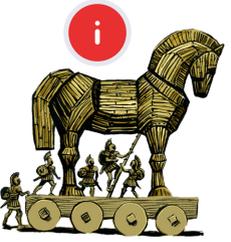
?



Du nouveau !

2

# Le cheval de Troie



*Observe et compte les guerriers qui descendent du cheval de Troie.*



20 guerriers étaient cachés dans le cheval. Tu as vu sortir un certain nombre de soldats.

**Combien de guerriers sont encore cachés dans le cheval ?**



ardoise

Représenter / Modéliser

?

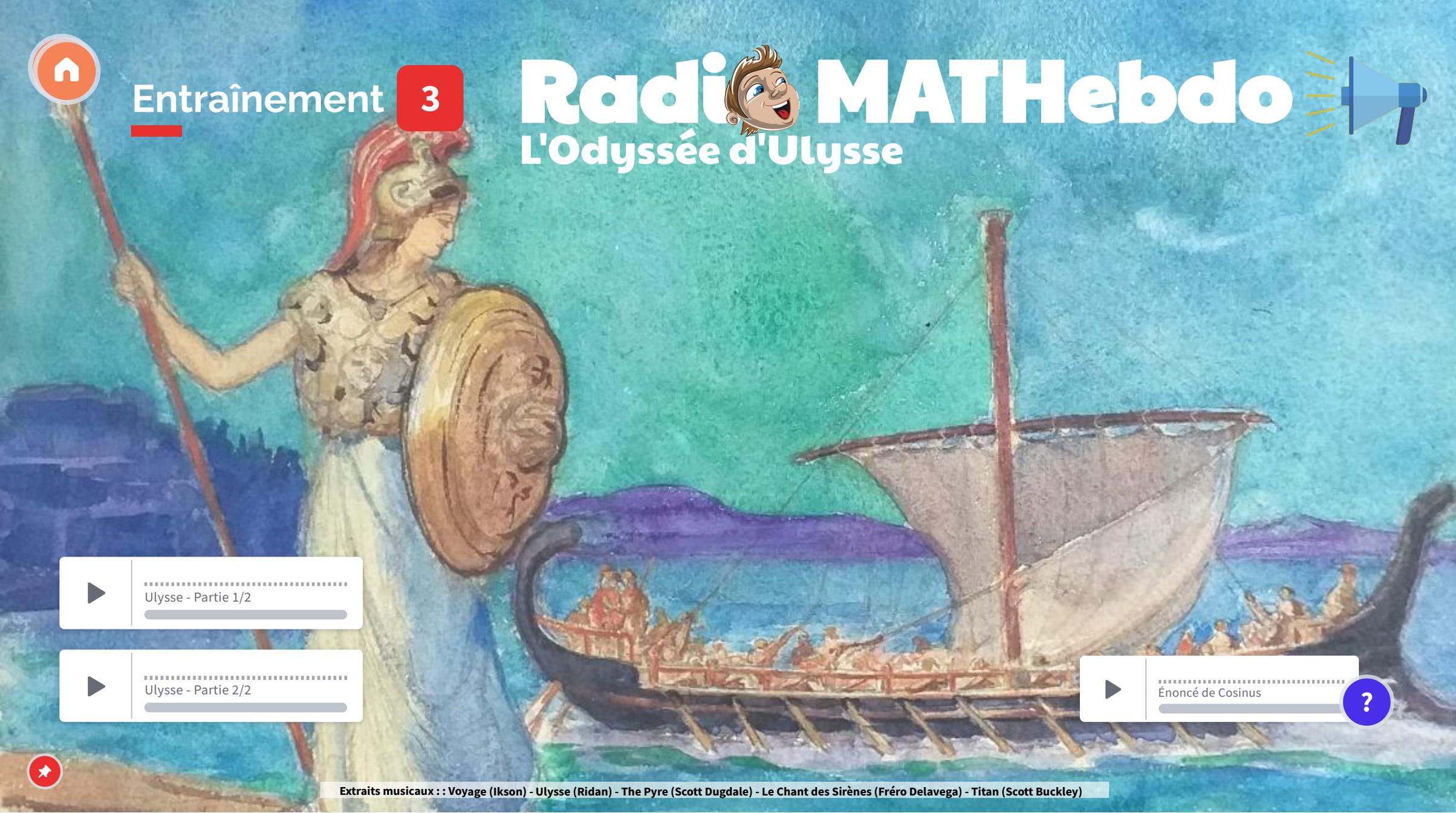
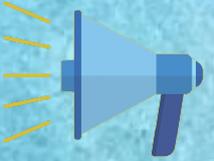


Entraînement

3

# Radi MATHebdo

## L'Odyssée d'Ulysse



Ulysse - Partie 1/2



Ulysse - Partie 2/2



Énoncé de Cosinus



Extraits musicaux : : Voyage (Ikson) - Ulysse (Ridan) - The Pyre (Scott Dugdale) - Le Chant des Sirènes (Fréro Delavega) - Titan (Scott Buckley)



Entraînement

4

# Les cerbères

i

Dans la mythologie grecque, **Cerbère** était un chien à **3** têtes et **1** queue de dragon.



**Combien verrais-tu de têtes, si tu étais face à 4 cerbères ?**



Représenter / Modéliser



Vérifie

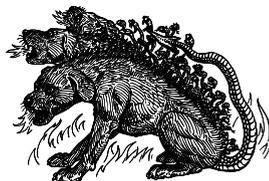


image [Wikipedia](#)



ardoise



Entraînement

5

# Thésée contre le Minotaure



*Certains mots sont difficiles à comprendre. Regarde cette vidéo avec un adulte.*

Vidéo tirée de "CultureTv5monde"

Dans cette histoire racontée par le poète **Ovide**, le roi **Minos** sacrifie tous les ans **7** jeunes hommes et **7** jeunes femmes.



**En tuant le Minotaure, combien Thésée sauve-t-il de jeunes gens ?**



ardoise



Cette vidéo est hébergée par YouTube. En affichant ce contenu, vous acceptez les conditions d'utilisation de YouTube.

AFFICHER LA VIDÉO

Se souvenir de mon choix

Représenter / Modéliser



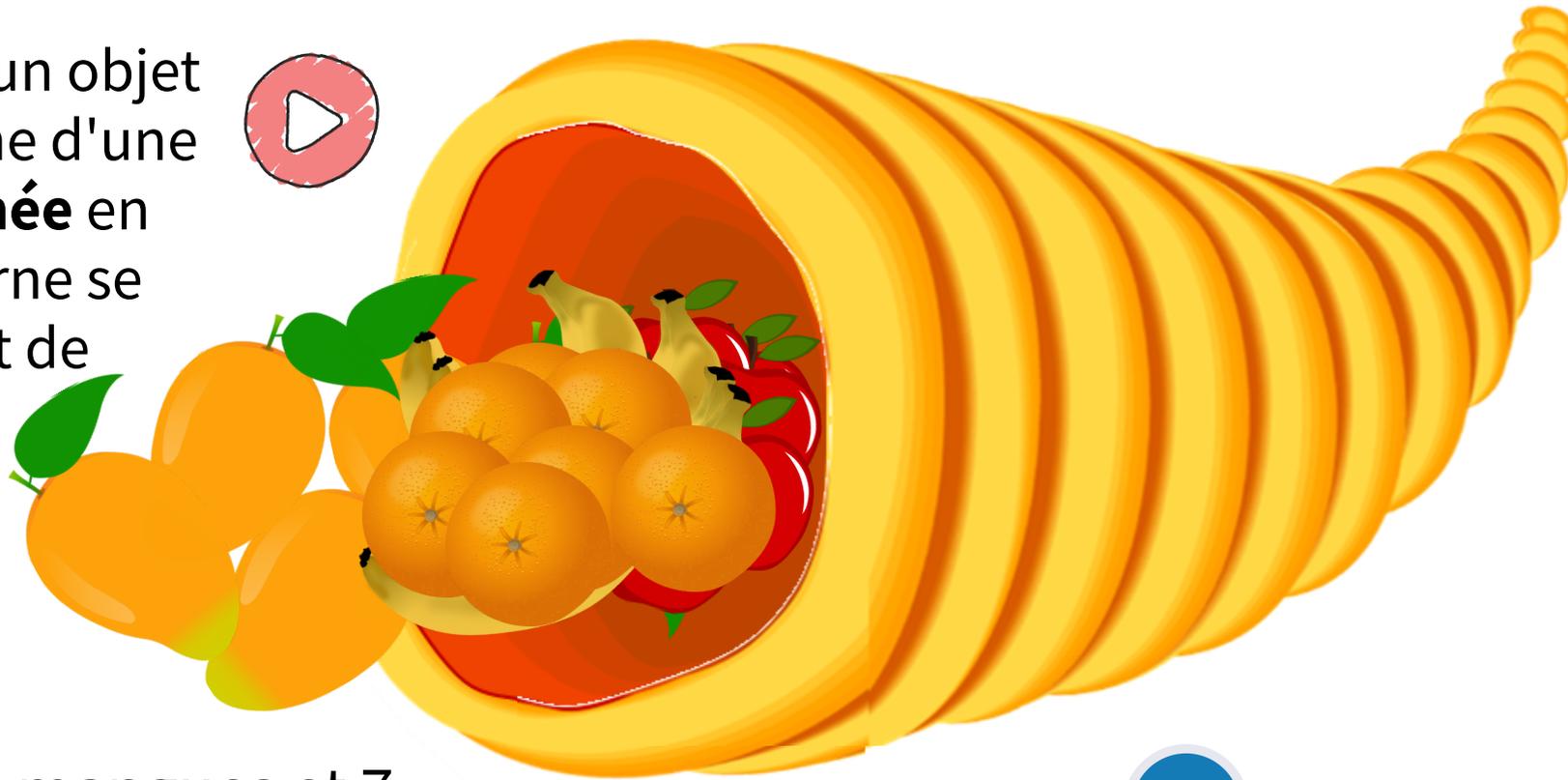


**Entraînement**



# La corne d'abondance

La **corne d'abondance** est un objet mythologique ayant la forme d'une corne. **Zeus** l'offre à **Amalthée** en lui promettant que cette corne se remplirait miraculeusement de fleurs et de fruits.



10 pommes, 6 bananes, 6 mangues et 7 oranges viennent de sortir de la corne.

**Combien cela fait-il de fruits ?**



ardoise



Représenter / Modéliser



Entraînement

6

# CALCUL MENTAL avec Apécus

Echauffement  
articulaire  
enfants

RÉALISE LE MOUVEMENT QUI CORRESPOND AU RÉSULTAT



Activité Physique  
Quotidienne

14

18

21

Coin du prof



ardoise



CLIC!



Problem in English

7



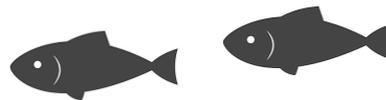
# James and Nessie

*Listen to James and answer his question.*



bonus

IN A WEEK



?

--	--	--	--	--	--	--



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



réponse par ici





# Le labyrinthe



A l'aide du curseur de ta souris, **suis le fil d'Ariane jusqu'à la sortie.**

Avec les flèches ci-dessous, **indique le chemin que tu as suivi :**


Place les flèches pour coder le chemin vers la sortie.

VERIFICATION



solution



Tâtonner



Géométrie

9

# Le Parthénon

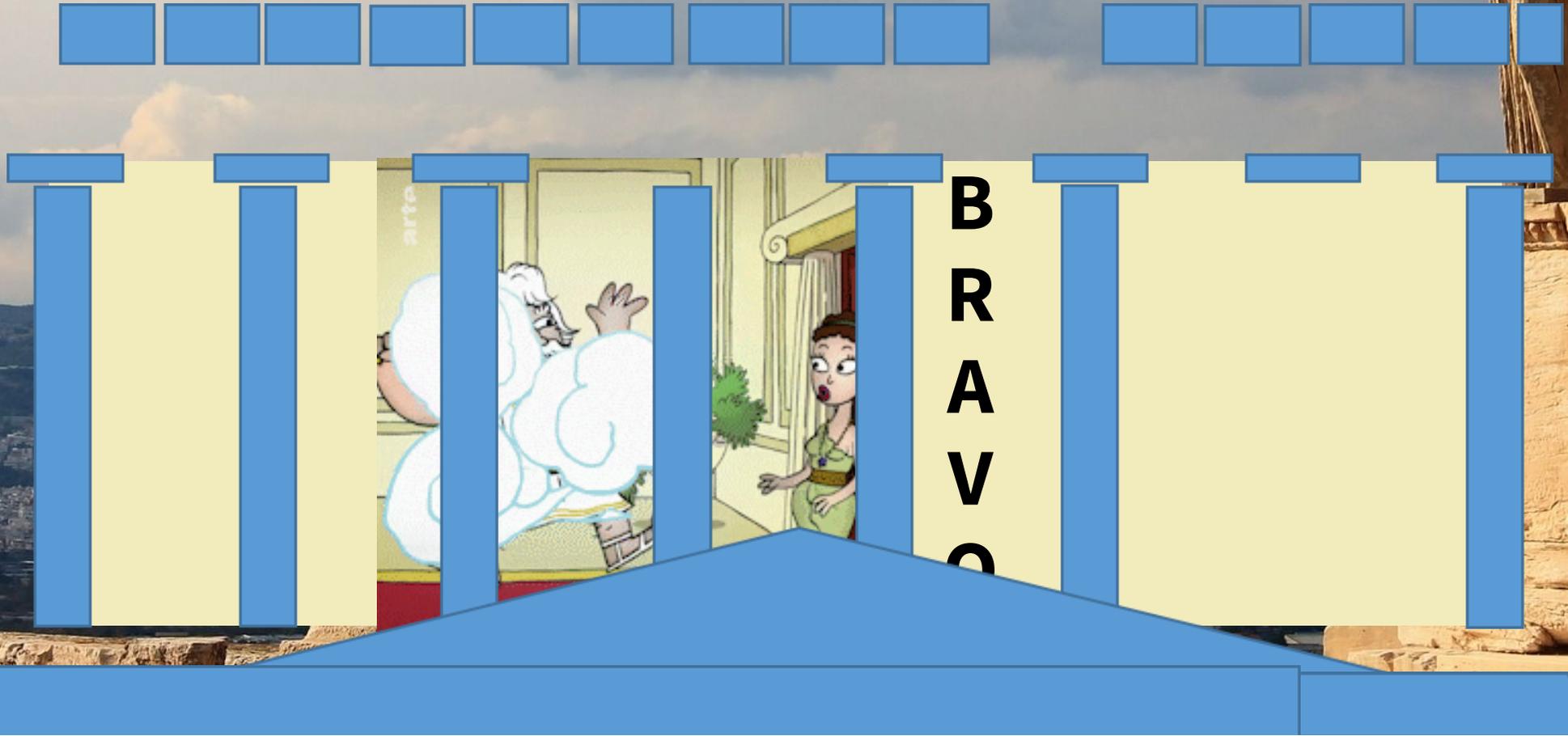


Plan



Reconstruis ce temple dédié à la déesse **Athéna**. Utilise le plan pour t'aider.

Solution





Remue-méninge

10

Aide **Dédale** et son fils **Icare** à emprisonner le minotaure au centre du labyrinthe.



<https://culture.tv5monde.com/livres/legendes-mythologiques/le-mythe-de-dedale-et-icare-12572>

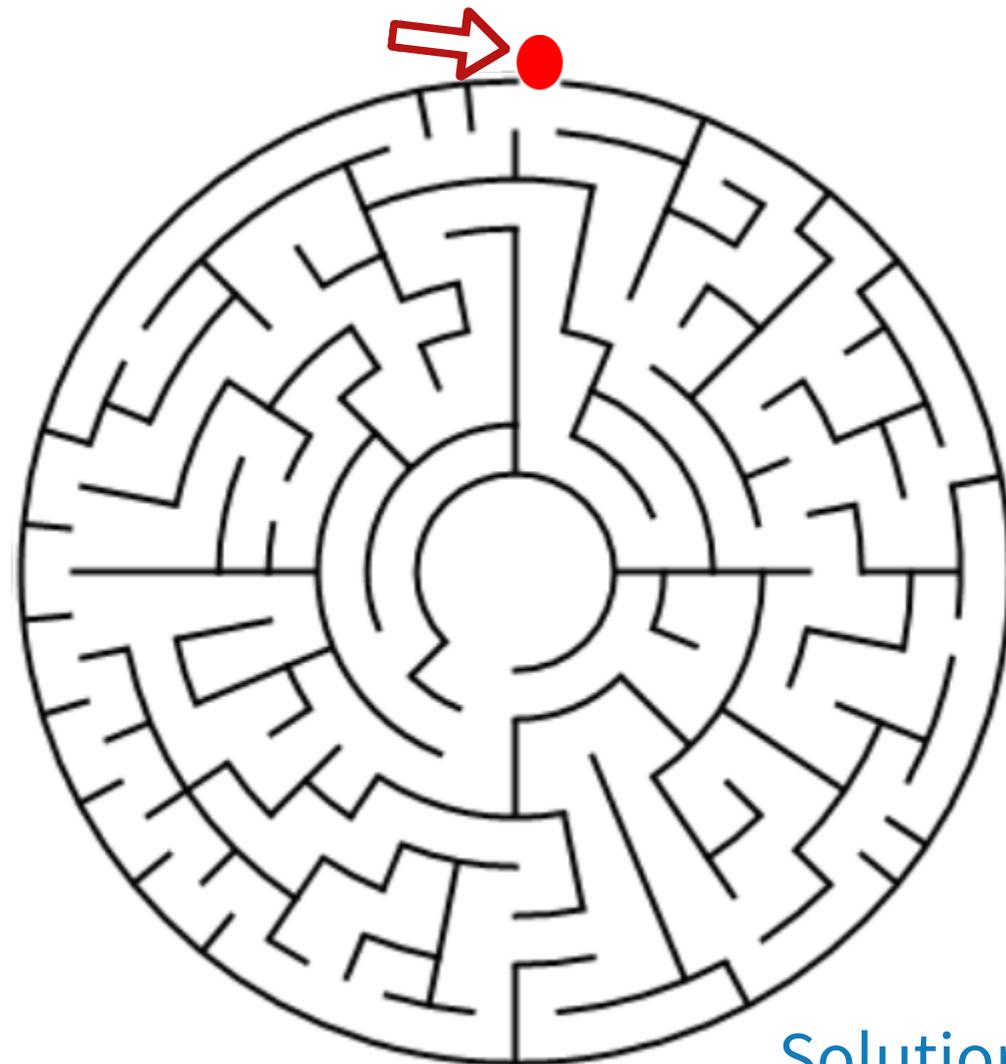


Tâtonner



Générateur de labyrinthes : <http://www.mazegenerator.net/>

Le labyrinthe de Dédale et Icare



Solution





**Maths alors !**

# Archimède



Un jour, Archimède décida de **compter le nombre de grains de sables dans l'Univers.**

Il inventa donc de nouveaux noms pour les grands nombres : le système numérique de la **myriade**.

<b>Un</b>	1
<b>Dix</b>	10
<b>Cent</b>	100
<b>Mille</b>	1000
<b>Myriade</b>	1,0000
<b>Dix myriades</b>	10,0000
<b>Cent myriades</b>	100,0000
<b>Mille myriades</b>	1000,0000
...	

