

# 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



Magie



Problem  
in English

7

6



5

Entraînement

**Semaine 14 - CP**





## Le coin du prof

**Oraliser la construction du modèle du problème**

La **verbalisation de l'enseignant.e** autour de la schématisation est fondamentale : elle rend **explicite** les différentes phases de construction du schéma.

**Questionner pour aider à la construction du modèle**

Quelle quantité est inconnue ?  
Connait-on le tout ou les parties ?  
Qu'est-ce qui est plus grand ?  
Compare-t-on les quantités ? Y a-t-il des parts égales ?  
Combien de parts égales ? Y a-t-il un partage avec des fractions ou des pourcentages ?  
Y a-t-il plusieurs étapes ?

**Faire évoluer progressivement vers la schématisation**

En jouant sur la manipulation ou non de matériel et sa nature (objets figuratifs, jetons, cubes emboîtables), en laissant librement réaliser des dessins ou schémas et en amenant doucement la représentation en barres.

Chemin des champions :



Problème n°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Codage						Math et EPS avec APECUS		Tangram	Déplacement sur quadrillage	Chercher/raisonner



Du nouveau !

1

# Le tour de la "boite sciée"

Pour son numéro final, un magicien décide de partager le nombre **15** en **trois parties égales**.



**Quel nombre obtiendra-t-il dans chacune de ces trois boites ?**

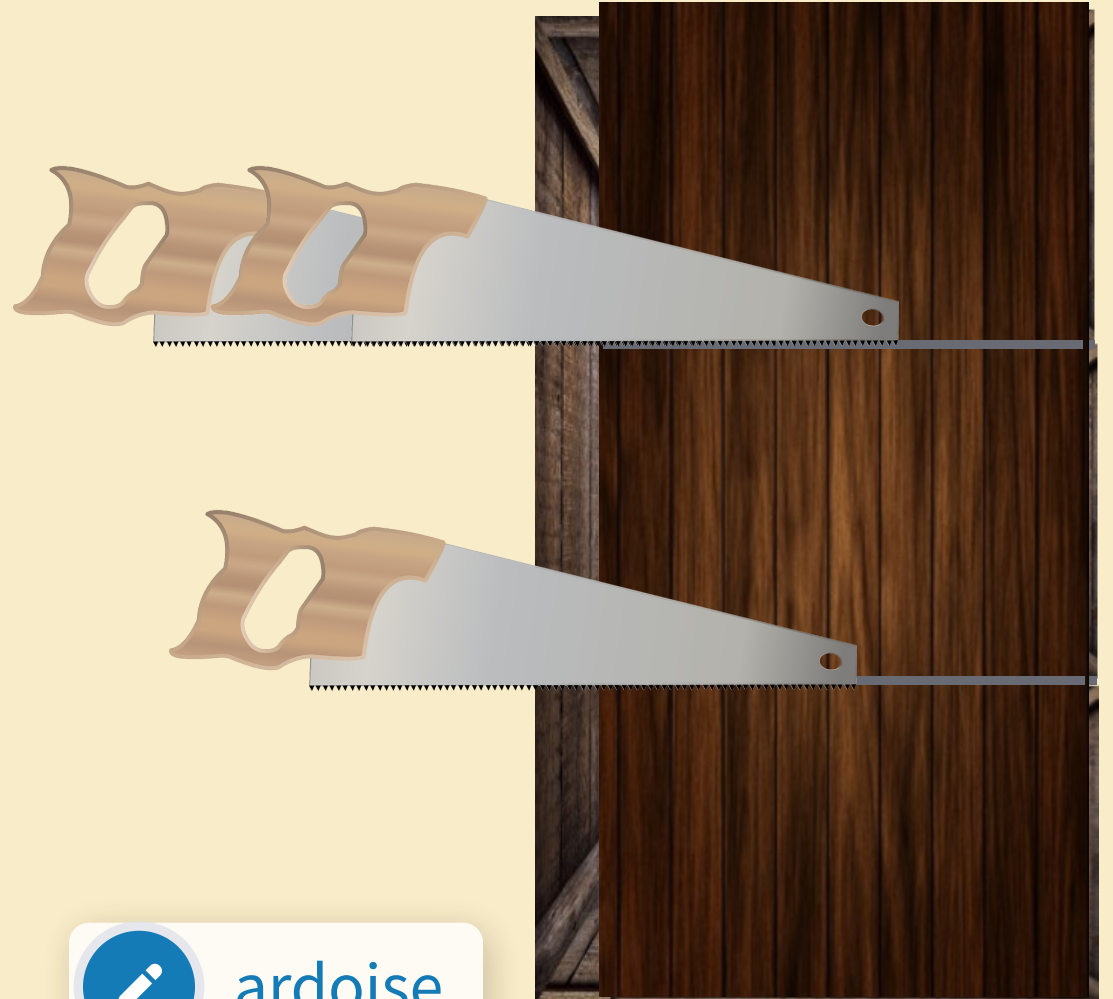


Représenter / Modéliser

?



ardoise





Du nouveau !

2

## Le tour de carte



ardoise

- **Pioche** une carte (clique sur la pioche).
- **Ajoute 5** à la valeur de cette carte.
- Puis **enlève 4**.
- **Ajoute 2**.
- **Enlève la valeur de la carte** de départ.
- Et enfin, **ajoute 3**.

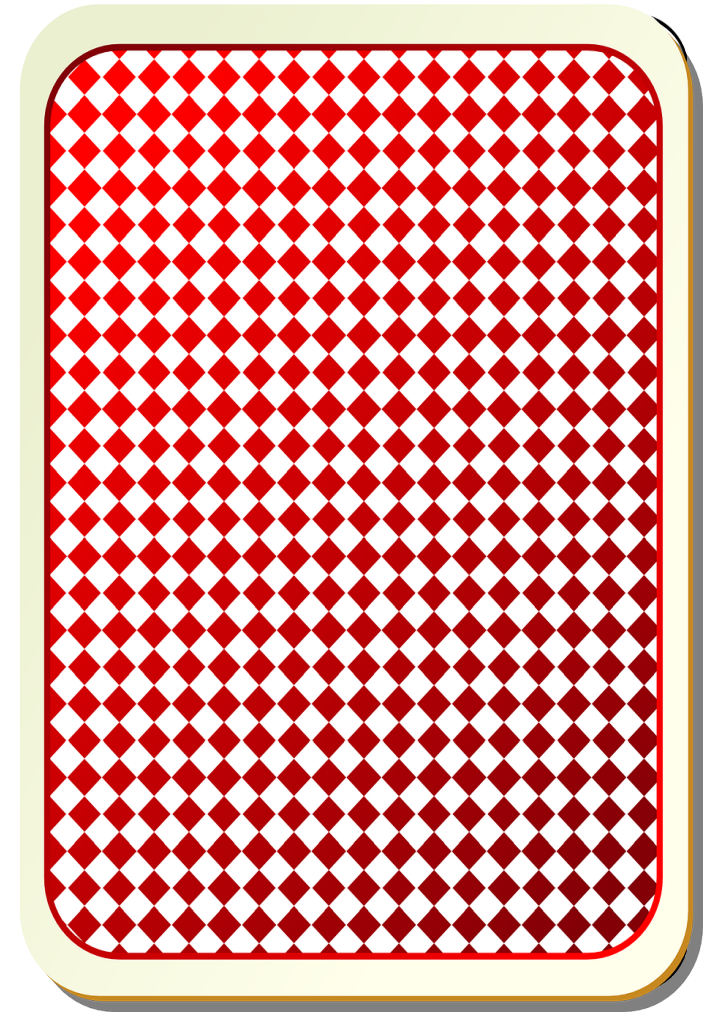
**Combien trouves-tu ?**



**Refais ce tour avec une nouvelle carte.  
Que remarques-tu ? Peux tu l'expliquer ?**

?

Représenter / Modéliser



PIOCHE



Entraînement

3

# Radi MATHebdo

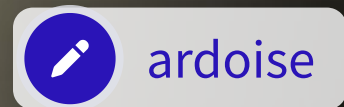
## RapidoQuiz : la magie



Écoute n°1 :

▶ Émission intégrale

Emission écrite et enregistrée  
par les élèves de l'école  
Léo Lagrange à Châtellerault (86)  
Classes de CM1-CM2  
Enseignante : Samantha CORBIN



Réécoutes sélectives :

▶ Partie 1/2

▶ Partie 2/2



Énoncé de Cosinus

▶ CP.mp3





Entraînement

4

# La disparition



ardoise

Regarde cette carte et compte les coeurs.

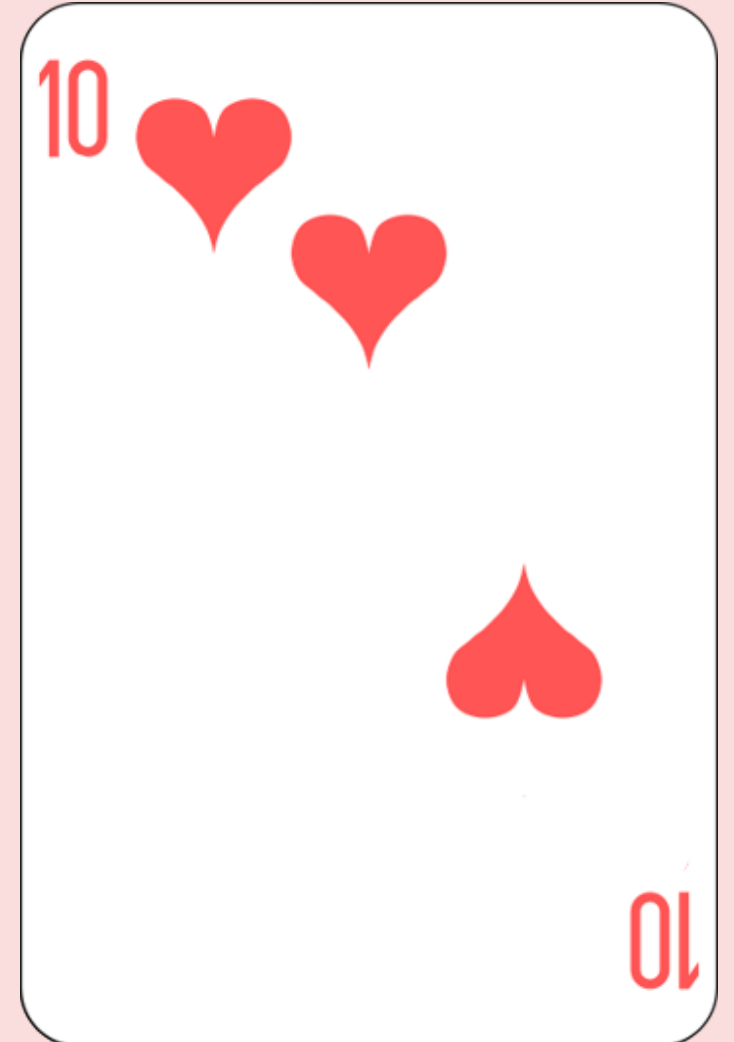
Maintenant ferme les yeux et compte doucement jusqu'à 10.



**Regarde à nouveau la carte,  
combien de coeurs ont disparu ?**



Représenter / Modéliser





Entraînement

5

# Le chapeau



arc ise

Les animaux n'en finissent plus de sortir du chapeau.

Le magicien en avait cachés **24** dans le double fond de son chapeau.

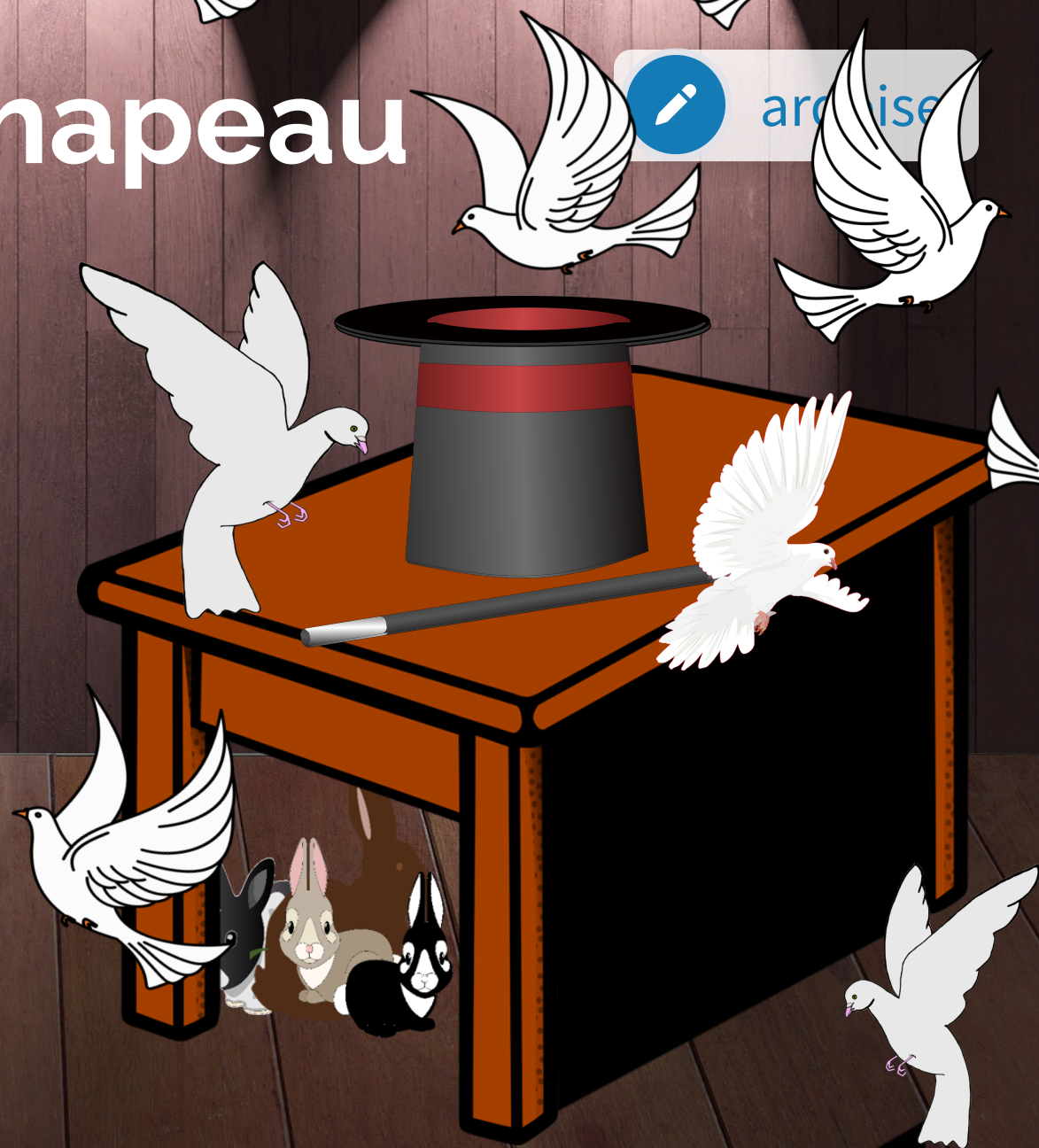
**15** colombes sont déjà sorties, il ne reste plus que les lapins.



Combien reste-t-il de lapins dans la cachette du magicien ?



Représenter / Modéliser



Tu peux "gratter" les figures noires pour découvrir leur cache.



Entraînement



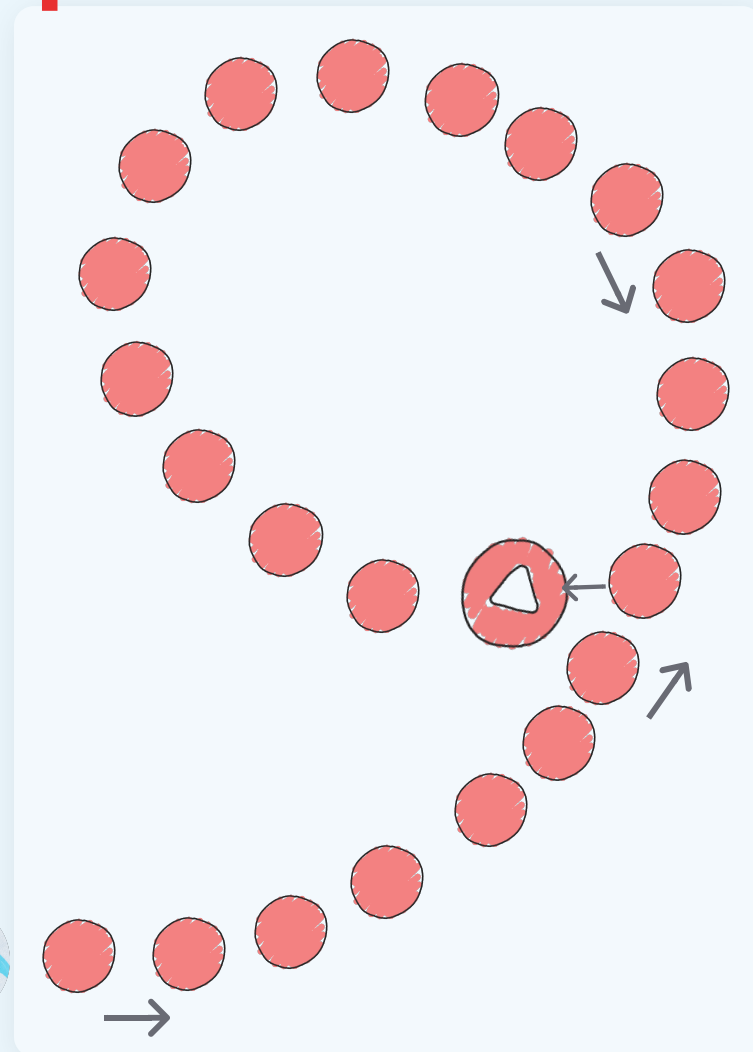
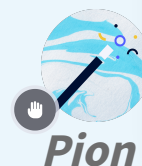
# Le neuf magique

- Choisis un nombre **entre 10 et 20**.
- Compte ce nombre à partir du **premier point rouge** en bas (à l'extrémité de la **queue du 9**).
- A partir du point sur lequel tu t'es arrêté, recompte le même nombre en tournant dans l'autre sens. Change de chemin pour rentrer dans le **cercle du 9** (comme dans l'exemple). Compte la pièce sur laquelle tu t'étais arrêté comme étant la case "0".
- Clique sur la case d'arrivée.

 Exemple



**Que remarques-tu ?**  
**Comment l'expliques-tu ?**







Entraînement



# Prédiction colorée

Tu vas avoir besoin d'un jeu de carte classique pour impressionner ton public avec ce tour.

Une question seulement te permettra de prédire combien de cartes d'une couleur il y a dans un des tas du jeu.

**Regarde la vidéo et essaie de comprendre comment fonctionne ce tour.**



Représenter / Modéliser

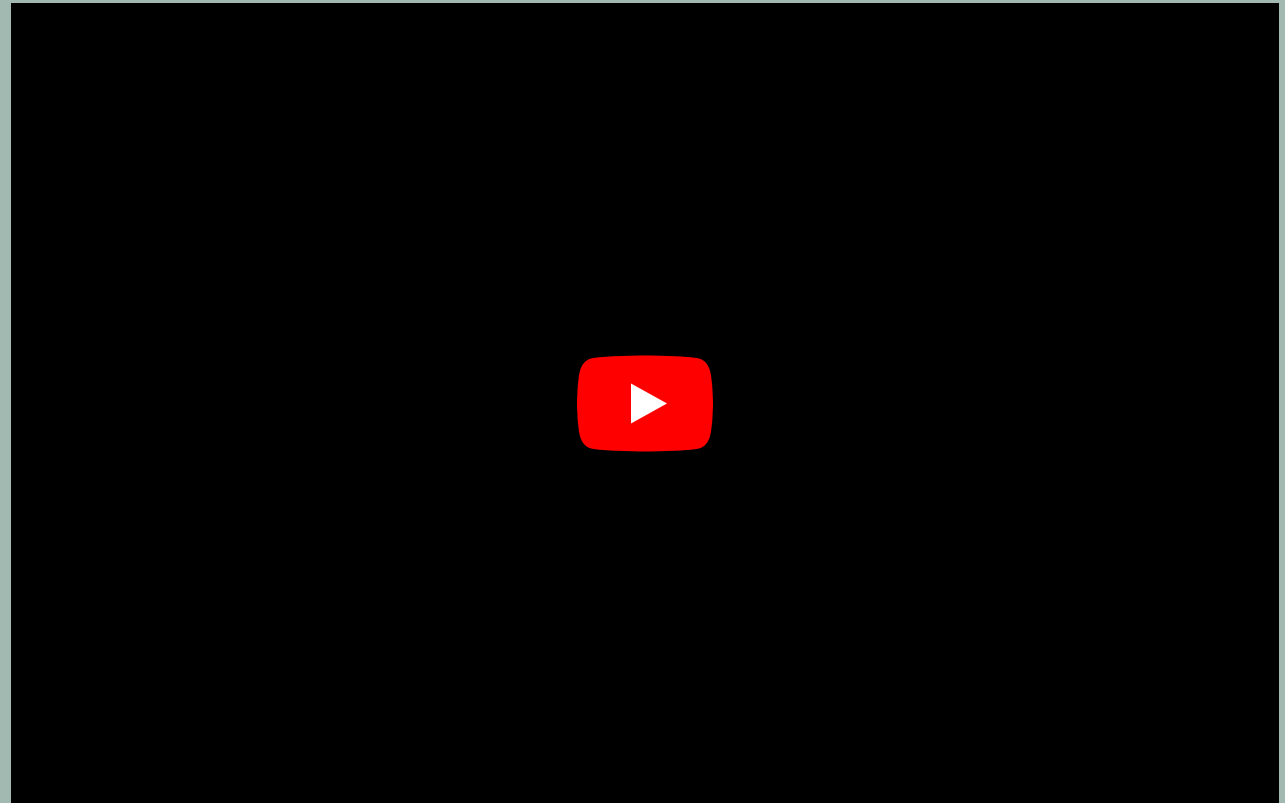


ardoise



**Explication**

Tour proposé par "*La magie des maths*"

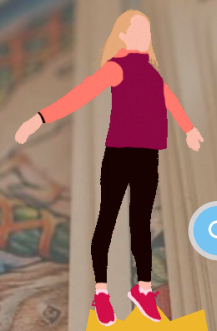




Entraînement

6

# CALCUL MENTAL avec APQUS




14



8



12

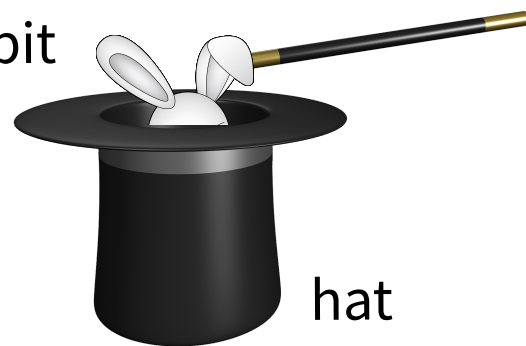
 ardoise

CLIC!



James is a magician

rabbit



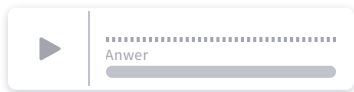
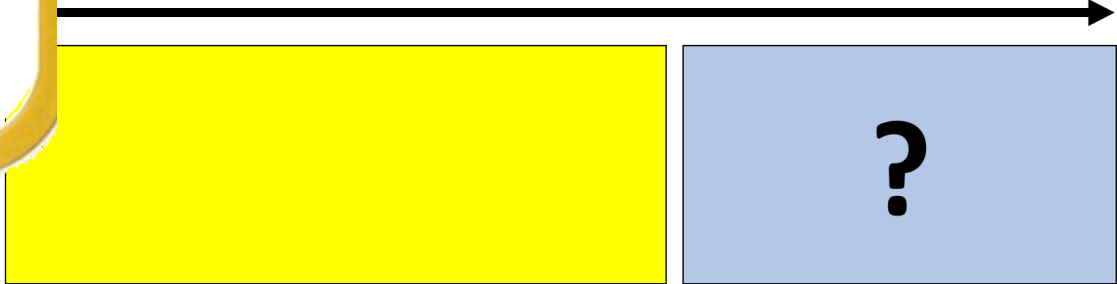
hat



slate



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



réponse



aide

bonus



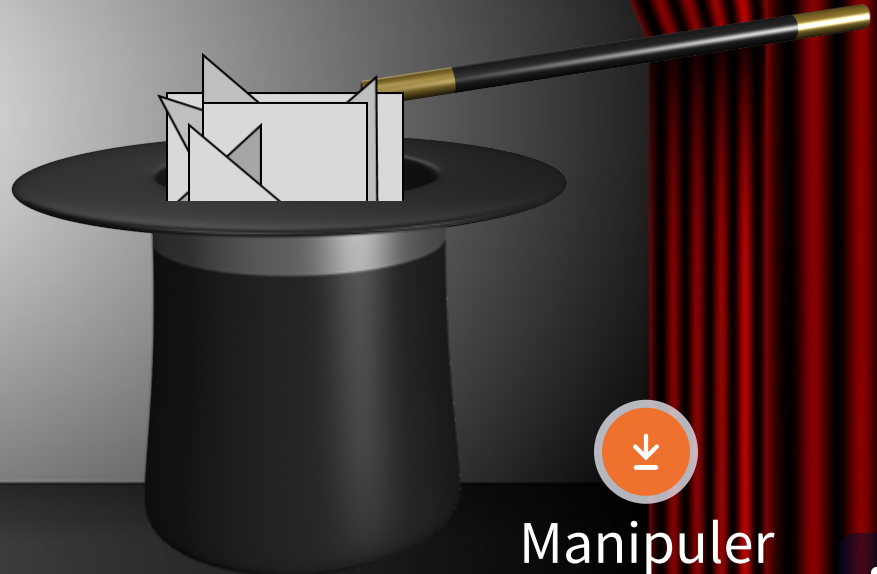
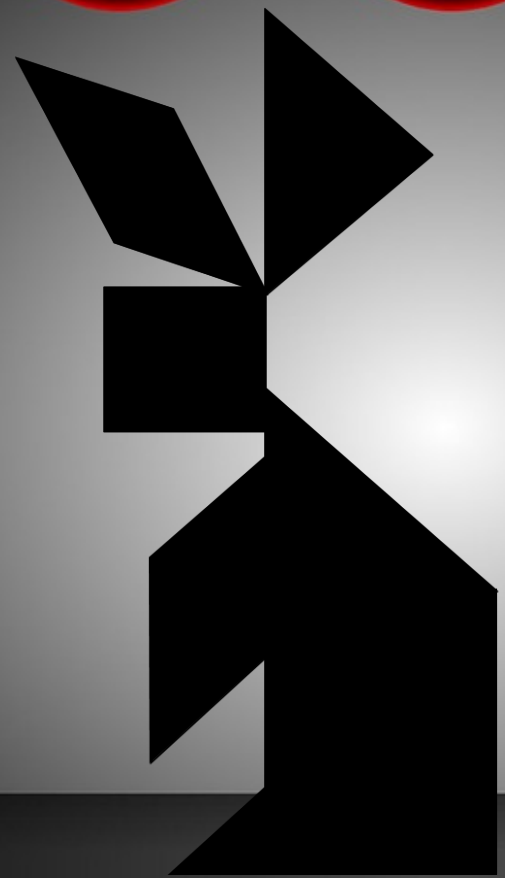
*Ecoute bien James et répons à la question en anglais...*



# Le lapin du chapeau



A la manière d'un magicien, fais sortir le lapin du chapeau.



Manipuler





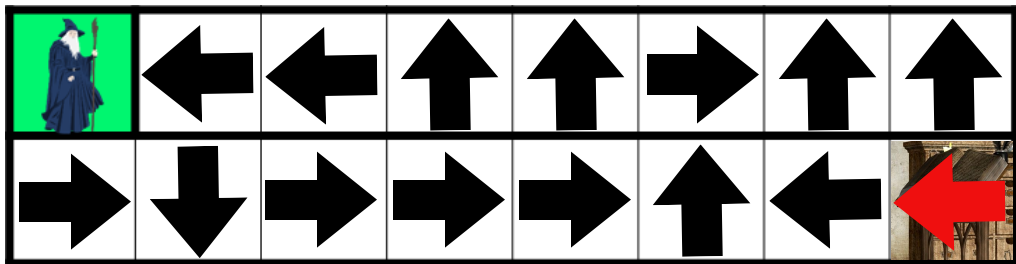
# Géométrie

9



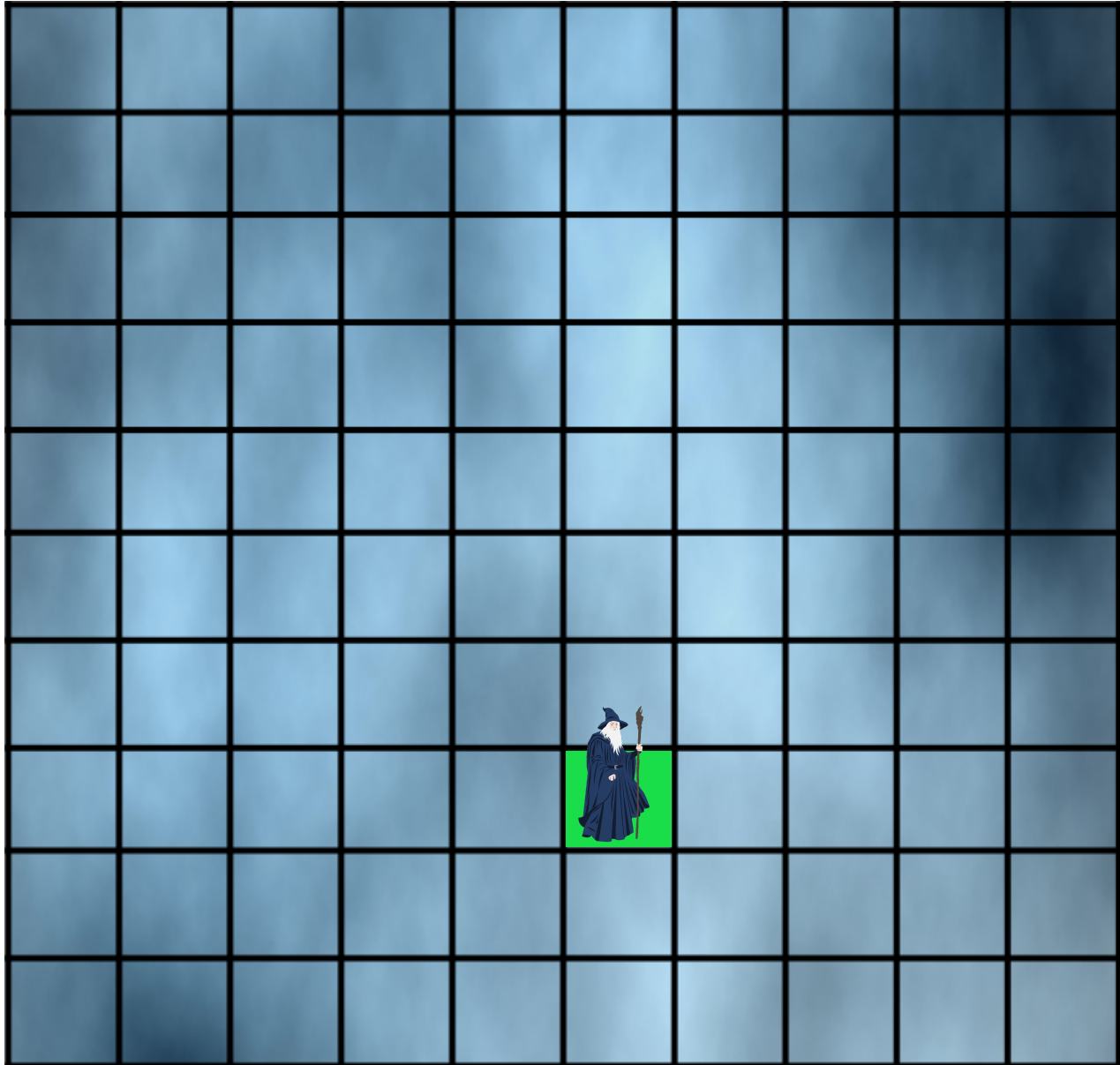
*Après un mauvais mélange, le sorcier a fait apparaître un épais brouillard bleuté dans tout le laboratoire.*

Fais disparaître cette fumée en retrouvant le grimoire magique, en **plaçant le sorcier** sur la bonne **case** et en cliquant sur le bouton "**VERIFICATION**" pour contrôler ta réponse.



Place le personnage sur la bonne case puis vérifie :

VERIFICATION





Remue-méninge

10

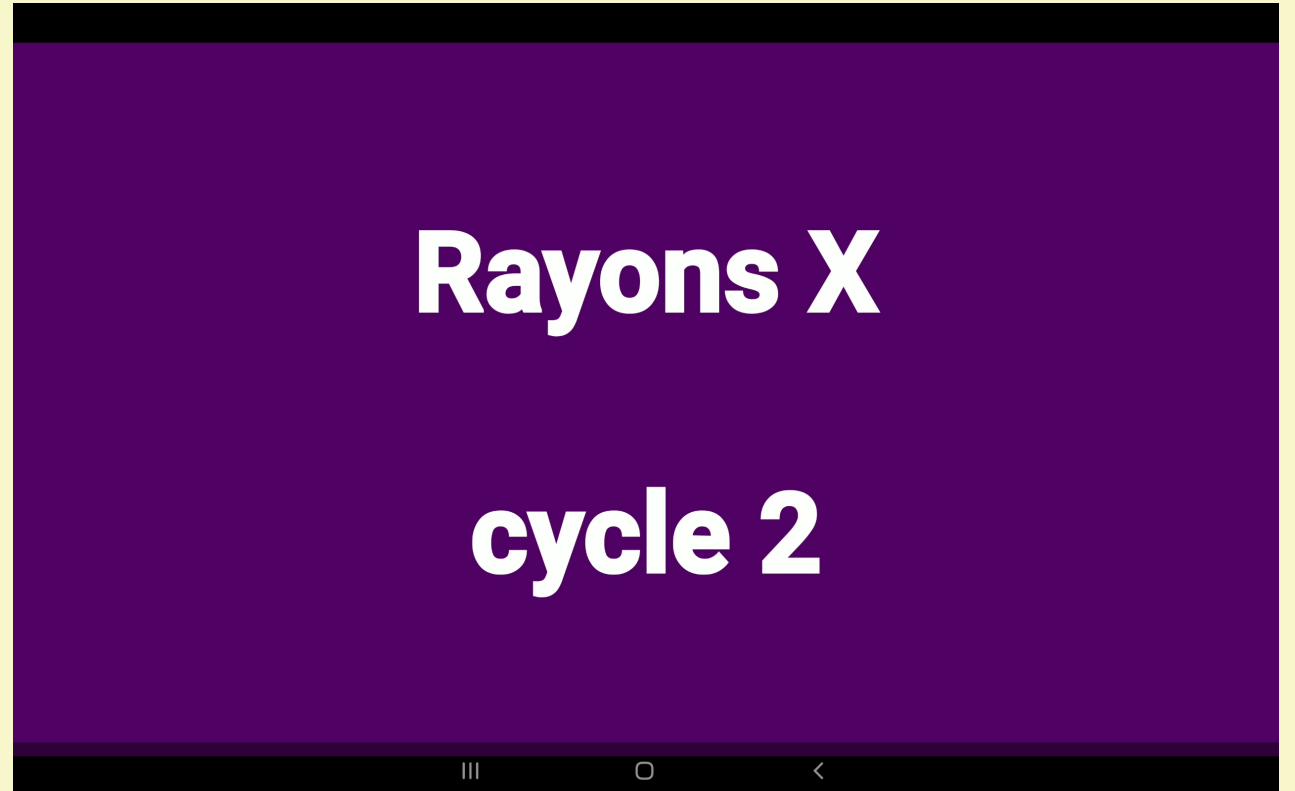
Avec la classe, regardez cette vidéo.

Reproduisez ce tour.

**Et tentez de le comprendre pour le refaire dans votre famille.**



# Le Rayon X



**Fiche explicative pour l'enseignant.e**

*activité proposée par la DSDEN29 lors de la semaine des mathématiques en 2020*



# Maths alors !

# Maths et Magie : c'est mathémagique !

Notre mascotte Josette a rencontré un vrai magicien, elle était toute timide. Il lui a montré un tour avec des chiffres, des nombres et des opérations.



**MAURICE DOUDA** le grand magicien habite près de Poitiers. C'est un champion de France de magie et sa spécialité : **les cartes à jouer.**

Son spectacle le plus connu s'appelle TRICHEUR, élu meilleur spectacle magique de l'année aux Petits Molières à Paris.



**C'est magique...C'est mathématique !**