Le coin du prof

Maths alors !

1 Du nouveau !

2

Remue-méninge 10

#DSDEN86

MATHebdo

10 PROBLÈMES PAR SEMAINE

3

9

Espace et Géométrie

8

4

7

6

5

Entraînement

Semaine 16 - MS/GS

CC BY NC ND

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'**assoir 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.

Du nouveau ! 1

La fée Mélusine

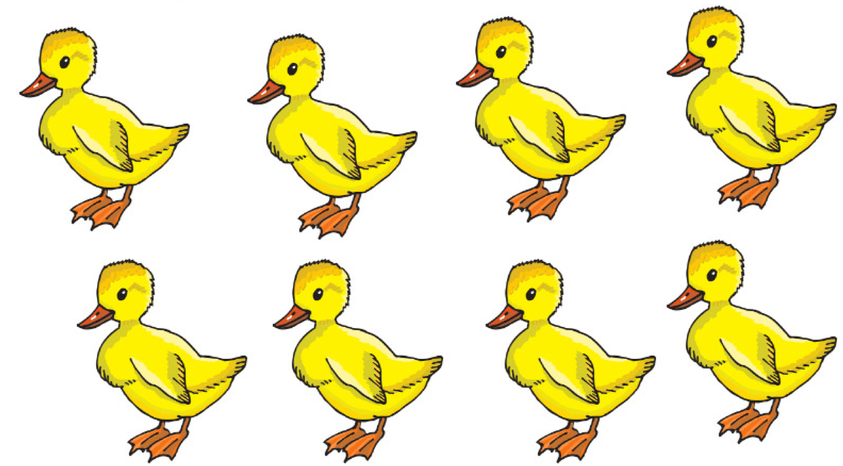
http://www.leslusignanetmelusine.fr

Les 10 enfants vont tous dormir dans la plus grande tour du château. Il y a 5 chambres.
Combien seront-ils dans chaque chambre ? Attention, ils doivent être répartis de manière égale...

Représenter / Modéliser

Du nouveau ! 2

Les canetons



Au marché médiéval, Josette achète ces canetons pour les 4 fermes de son village.

Combien de canetons doit-elle apporter dans chaque ferme ? Attention, chaque ferme doit en obtenir autant.

Représenter / Modéliser

Entraînement 3

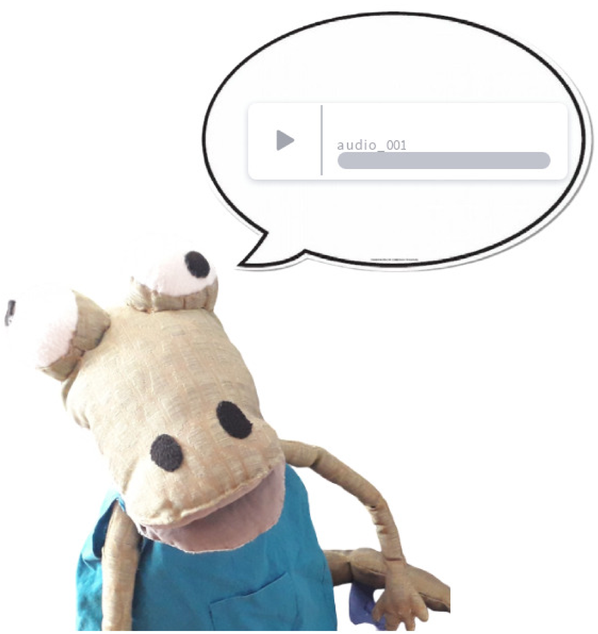
Les troubadours du Moyen-Âge

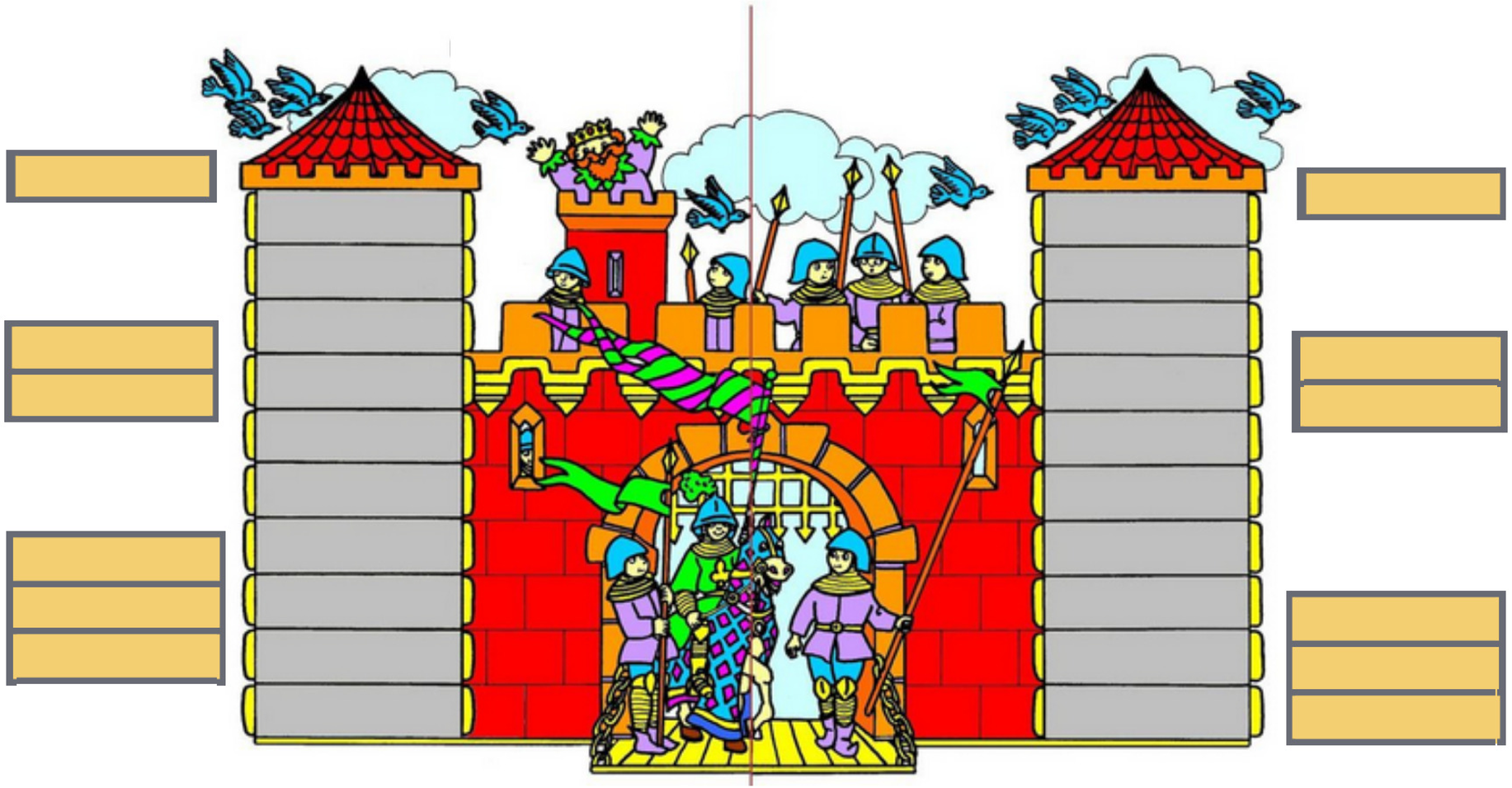
- Combien d'instruments sont dessinés ?
- Combien de boules cela représente ?

Entraînement 4

Les tours du château

CLIQUE !

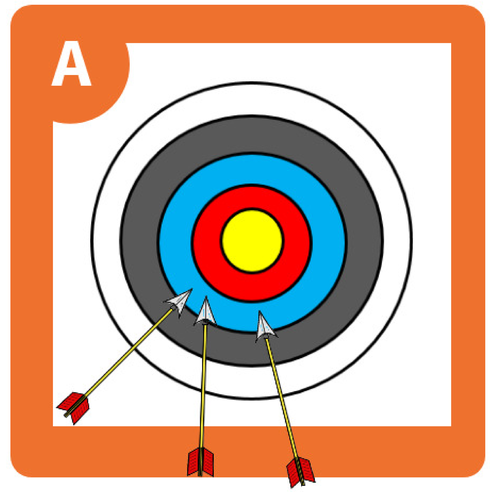


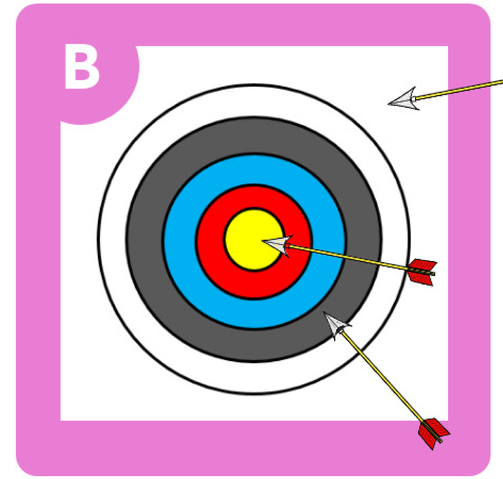


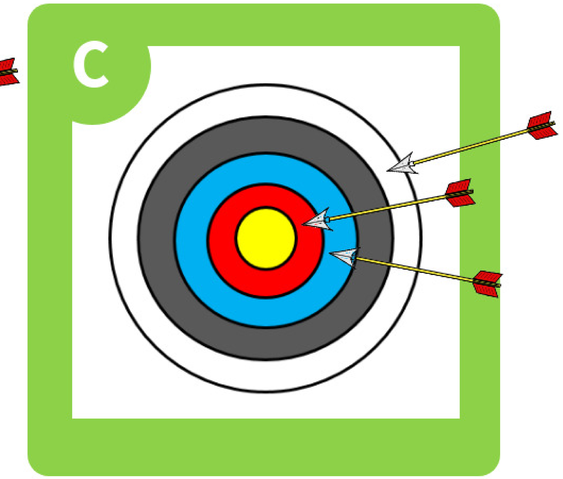
Adaptation du jeu de Lucette Champdavoine

Entraînement 5

Josette des Bois







Trouve combien de points a marqué Josette sur chaque cible.

les points

Représenter / Modéliser

Entraînement 6

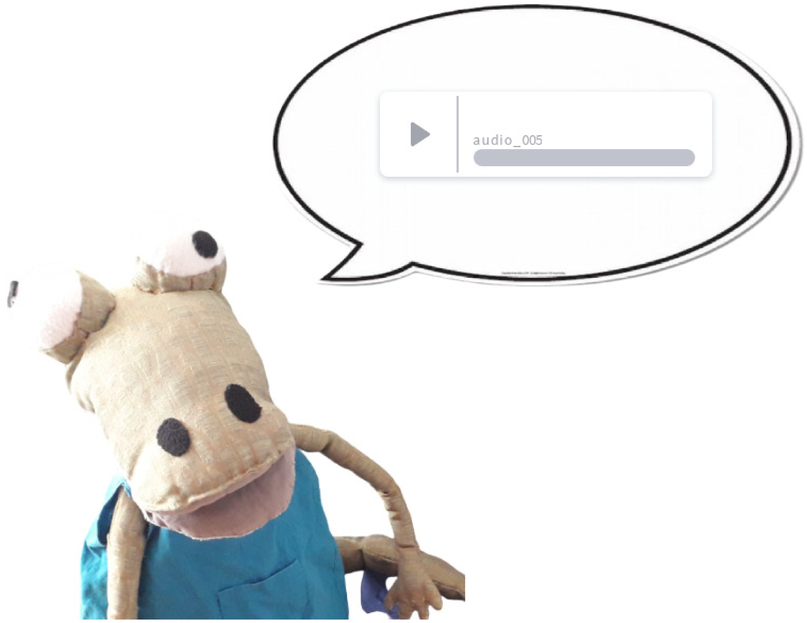
Les chevaliers

audio_006

Merci Stéphanie !

Entraînement 7

Le tournoi des chevaliers



Représenter / Modéliser

Le Logix de Mélusine

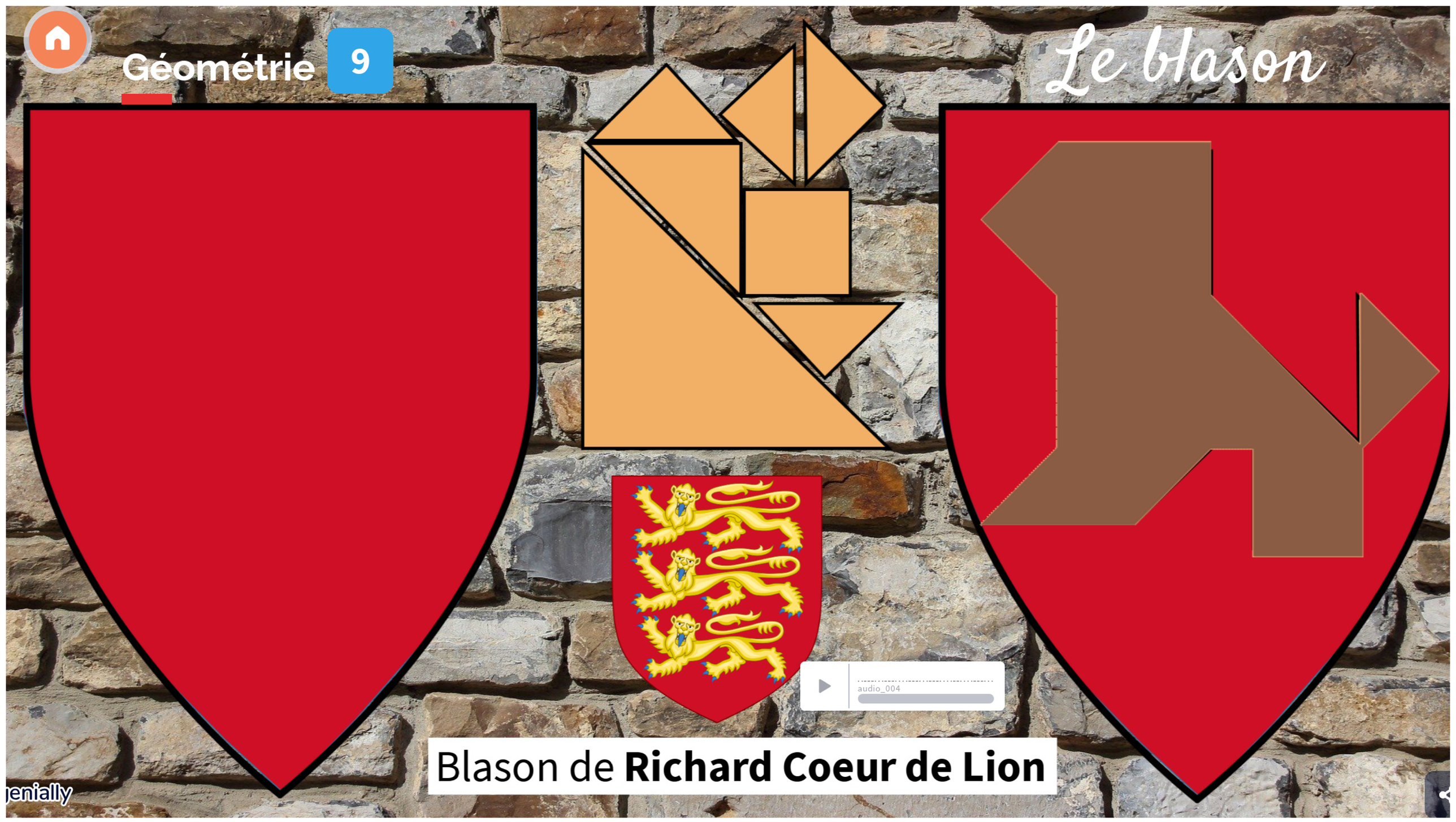
Géométrie 8

Règ

audio

Bravo !

Le blason



Blason de **Richard Coeur de Lion**

genially

Remue-méninge

10

Le bon chevalier

Cette oeuvre vient d'une salle du château de Castelnaud en Dordogne.

Ecoute les affirmations et trouve de quel chevalier il s'agit (le premier, le deuxième, le troisième ou le quatrième)...

audio_007

audio_009

audio_008

audio_010

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.