Le coin du prof

Maths alors !

1 Du nouveau !

2

Remue-méninge 10

#DSDEN86

MATHebdo

10 PROBLÈMES PAR SEMAINE

3

9

Géométrie

8

4

7

6

5

Entraînement

Semaine 9 - MS/GS

Le coin du prof

Enseigner la stratégie "Représenter / Modéliser"

Cette stratégie permet de **mieux comprendre l'histoire mathématique**. On utilise des cubes pour garder une trace des quantités. En associant les cubes unités, on obtient un **train de cubes** représentant une collection de façon modélisée.

Alléger la mémoire de travail

Lors de la modélisation d'un problème, les relations entre **les données sont matérialisées visuellement**, ce qui décharge la mémoire de travail... C'est aussi une présentation stimulante pour les élèves avancés.

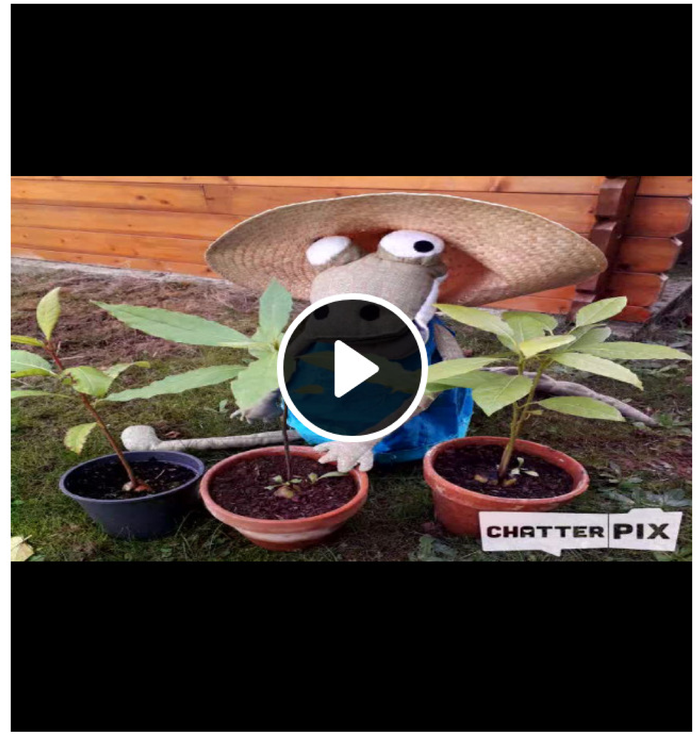
Proposer une aide visuelle au raisonnement mathématique

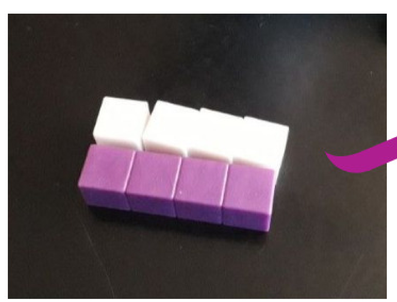
La modélisation leur permettra de prendre du recul sur le problème. C'est un **outil de réflexion et d'analyse à partager** avec leurs camarades et l'enseignant.e.

Du nouveau ! 1

Les plantations de Josette

audio_049





4

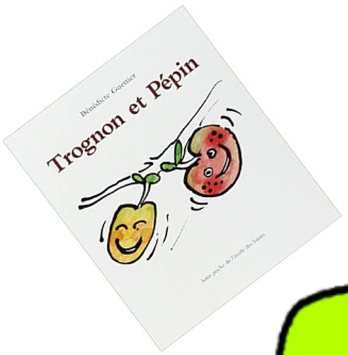
3

Combien y aura-t-il d'arbres en tout sur le terrain ?

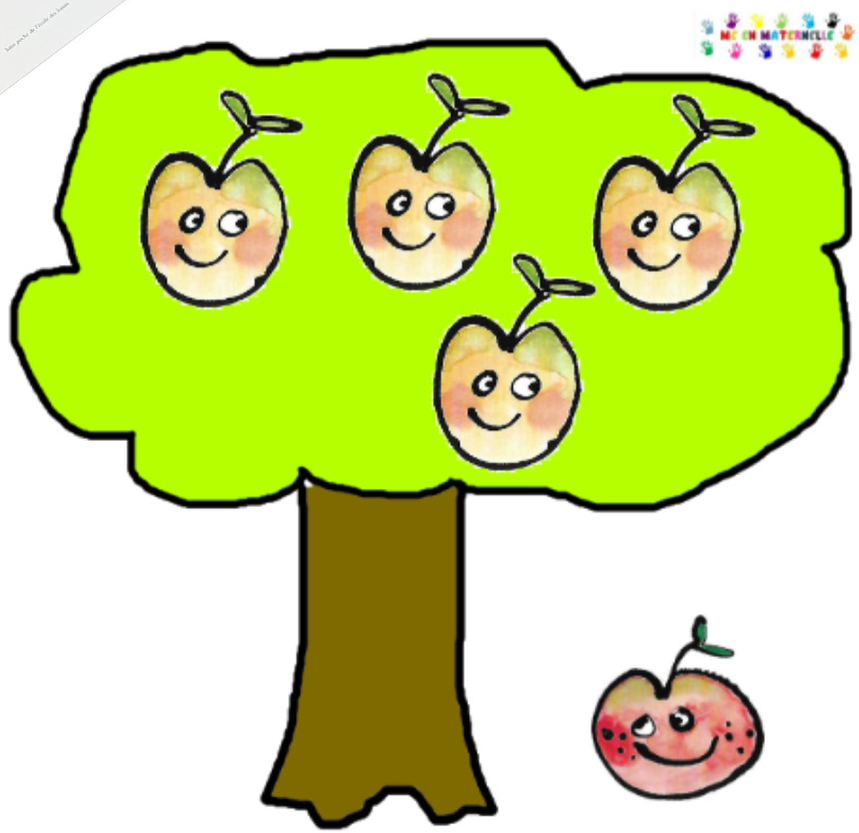
solution ici...

Du nouveau 2

Trognon et Pépin

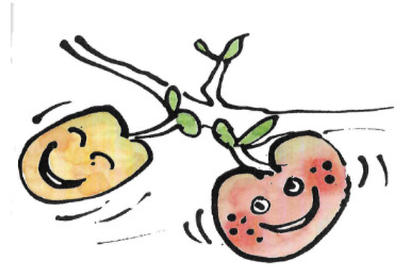


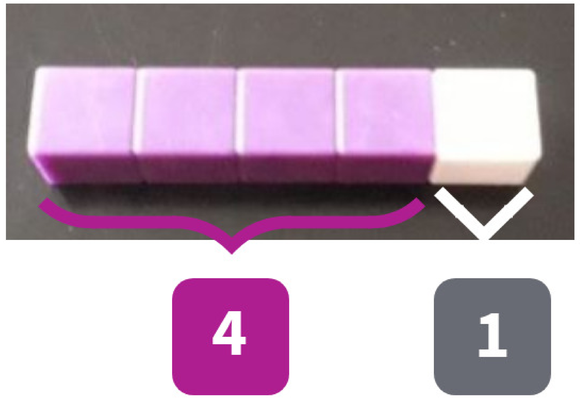
Combien y a-t-il de pommes sur cette image ?



images : www.enmaternelle.fr

audio_046



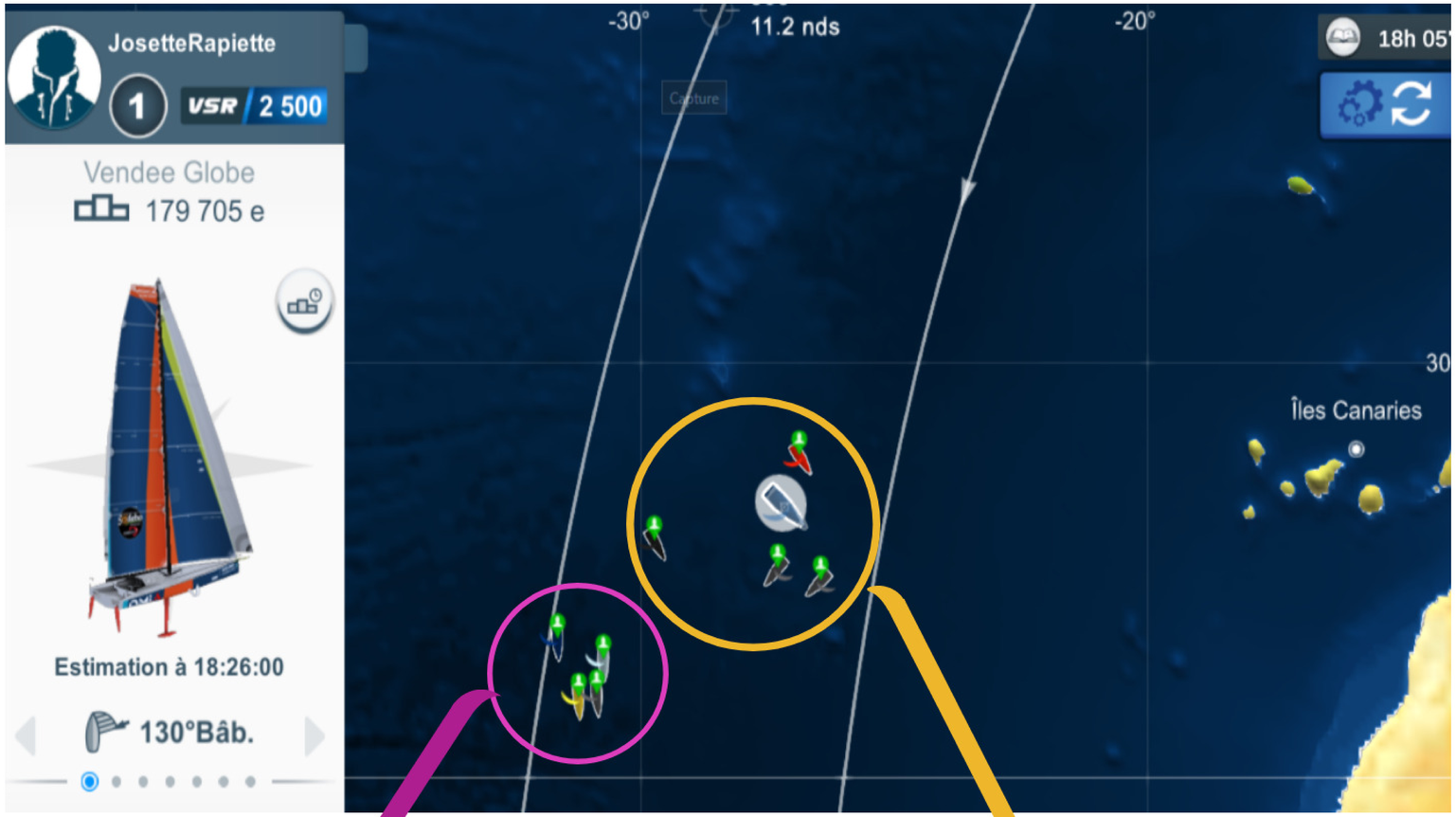


Le sais-tu ?

Réponse...

Entraînement 3

Le Vendée Globe



Voici deux groupes de bateaux. Tu peux représenter ces groupes avec des réglettes...

Trouve combien il y a de bateaux en tout sur cette image.

Représenter, modéliser

Clique ici pour un peu d'aide...

https://www.virtualregatta.com/fr/offshore-jeu/

Entraînement 4

Les réglettes de Josette

Avec les réglettes, trouve toutes les combinaisons pour recomposer les nombres...
Tu peux aussi utiliser des cubes..

4

5

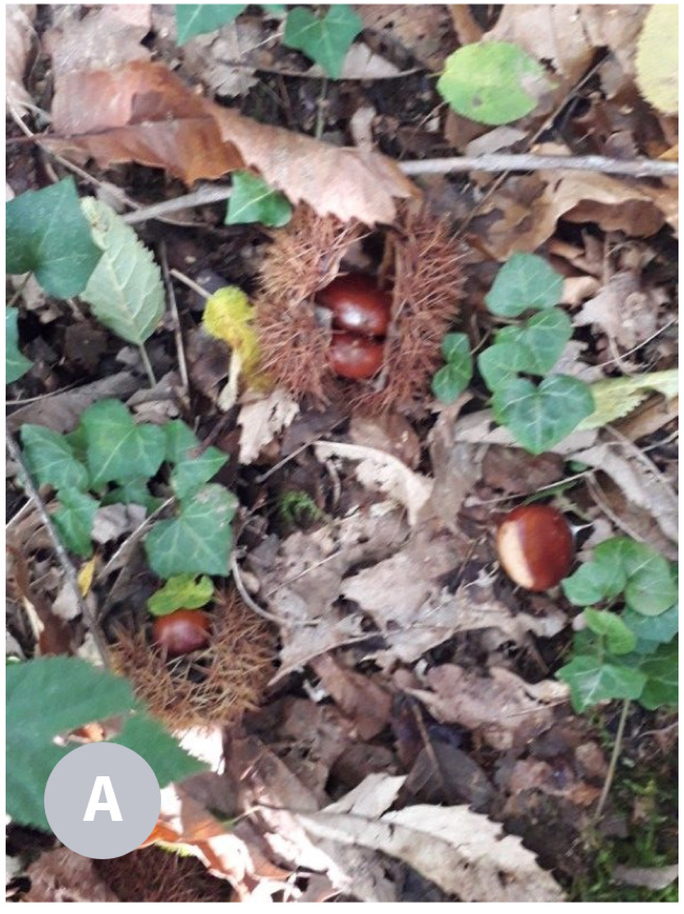
6

Pour aller plus loin avec la classe du lama...

https://laclassedulama.pagesperso-orange.fr/

Entraînement 5

Les châtaignes



Un indice ?

marron ou châtaigne ?

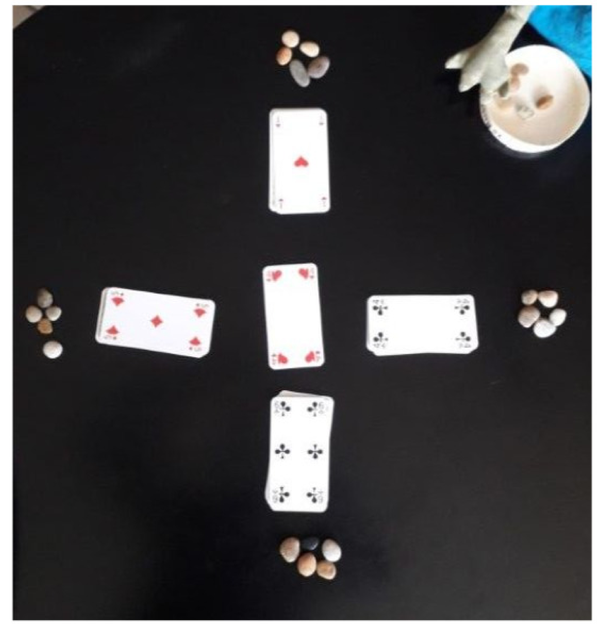
audio_045

Entraînement 6 *Tous contre Josette !*

Matériel : cartes de 1 à 6 et des jetons
Pour 2 à 4 joueurs

Chaque joueur a un tas de cartes faces cachées et 5 jetons (cailloux...)

Josette possède 5 jetons et sa carte est placée au milieu de la table.



Chaque joueur retourne une carte.

- Si elle est plus petite que celle du milieu, le joueur donne un jeton à Josette.
- Sinon, c'est Josette qui lui en offre un. Si les cartes son égales, il n'y a pas d'échange de jetons.

On peut changer la carte de Josette à chaque tour si on le souhaite...

La partie s'arrête quand un joueur n'a plus de jeton. Celui qui en a le plus gagne la partie.

Entraînement 7

Installe-toi dehors et prépare 9 cerceaux. Ajoute des images différentes dans chacun d'eux.

Tu peux aussi tracer un grand carré de 9 cases à la craie.

On peut sauter de case en case horizontalement ou verticalement.

1) Place-toi sur la case .

Suis le chemin des flèches. Sur quelle case arrives-tu ?

2) Place-toi sur la case .
Suis le chemin des flèches. Sur quelle case arrives-tu ?

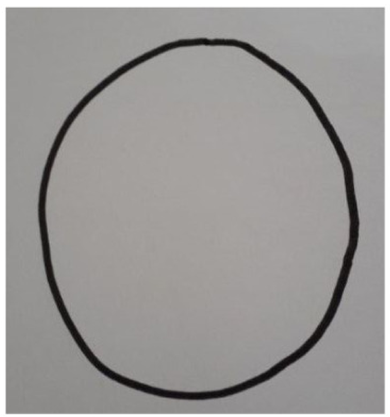
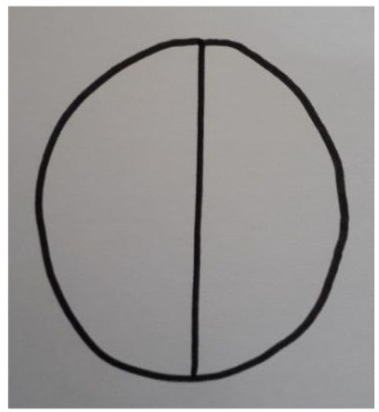
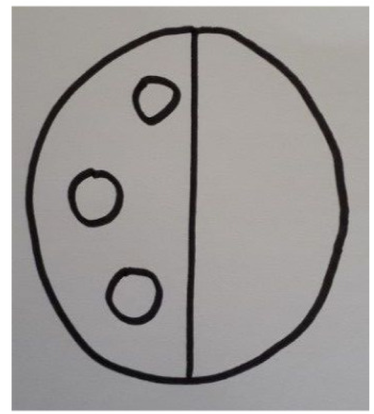
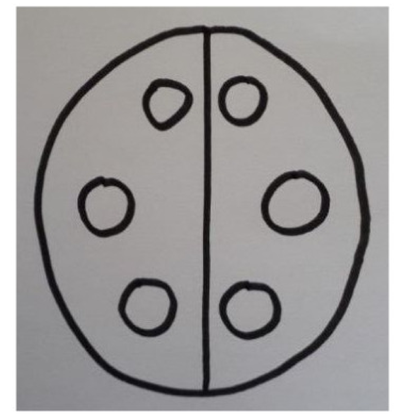
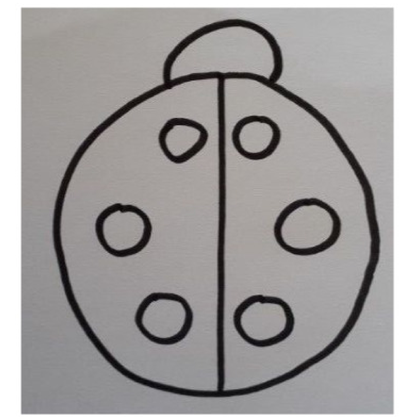
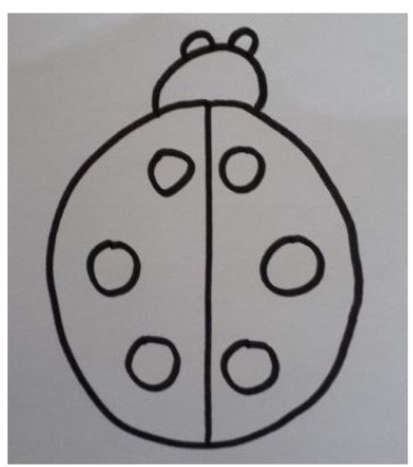
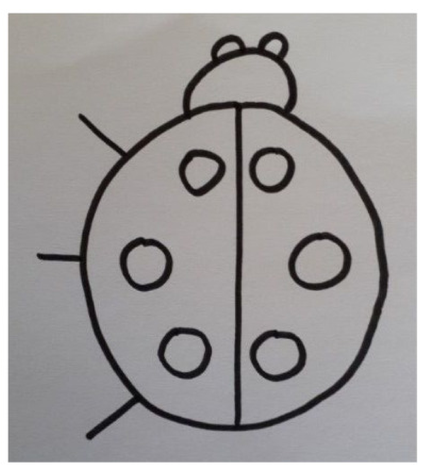
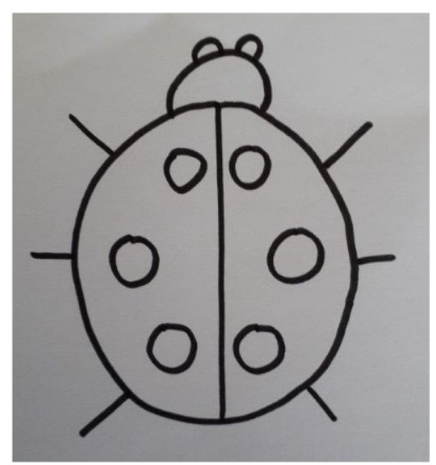
3) Choisis ta case de départ.
Invente ton parcours et propose-le à un camarade.

Géométrie 8

Dessine la coccinelle...

Tu te rappelles de la coccinelle ?

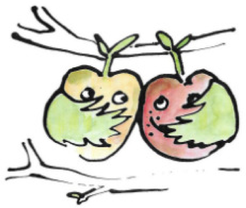
On va la dessiner avec des formes simples et un peu de symétrie...

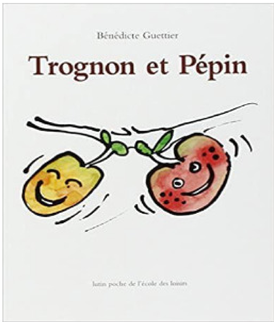









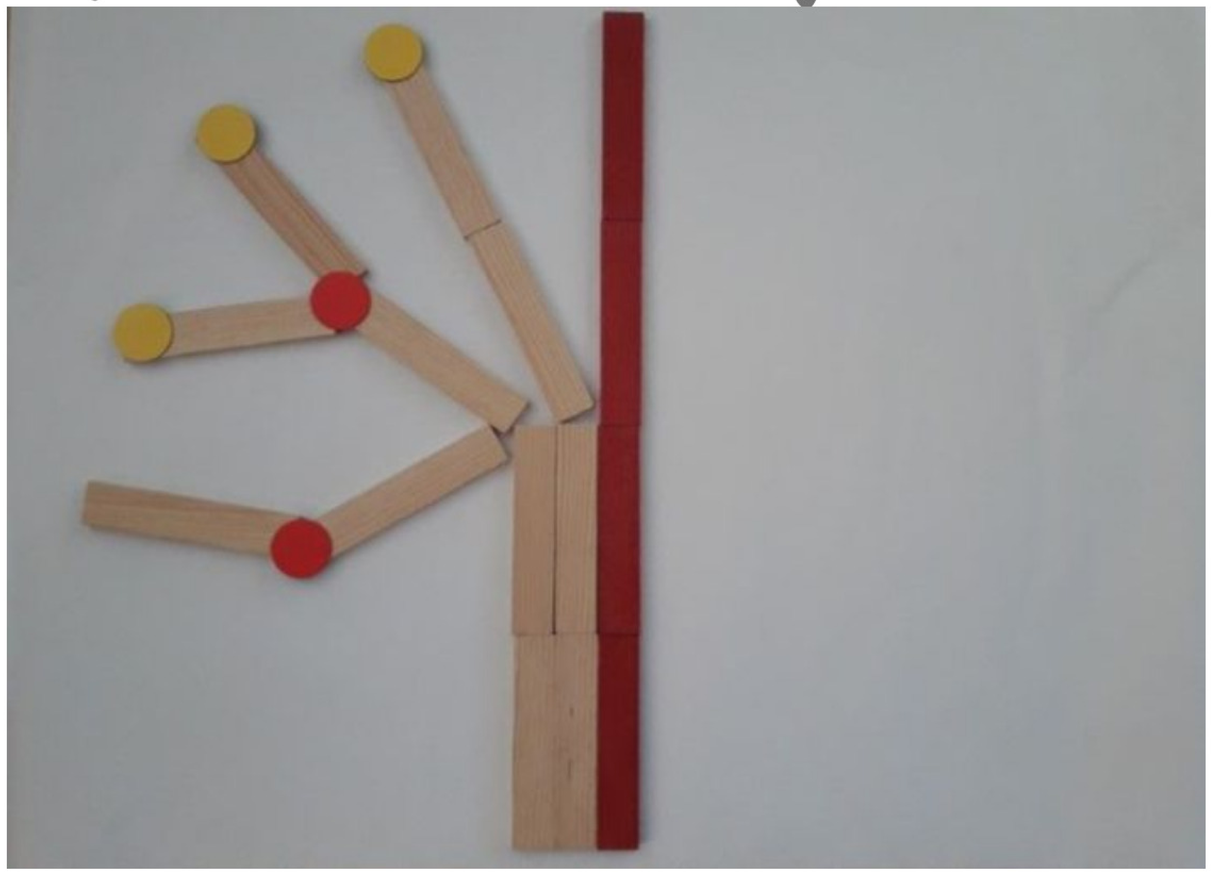
On va la dessiner avec des formes simples et un peu de symétrie...

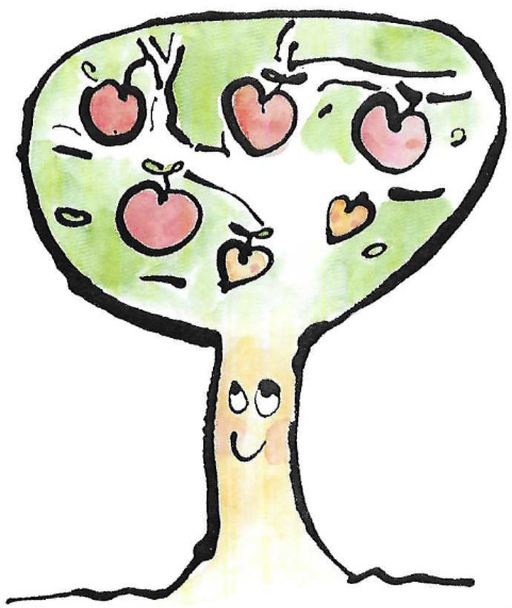
Géométrie 9

Le pommier de Trognon et Pépin









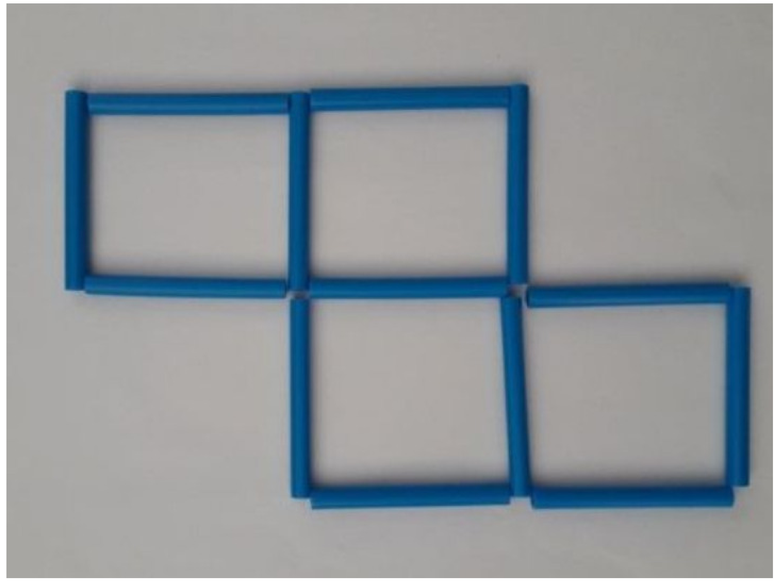
images : www.enmaternelle.fr

Complète le pommier par symétrie.

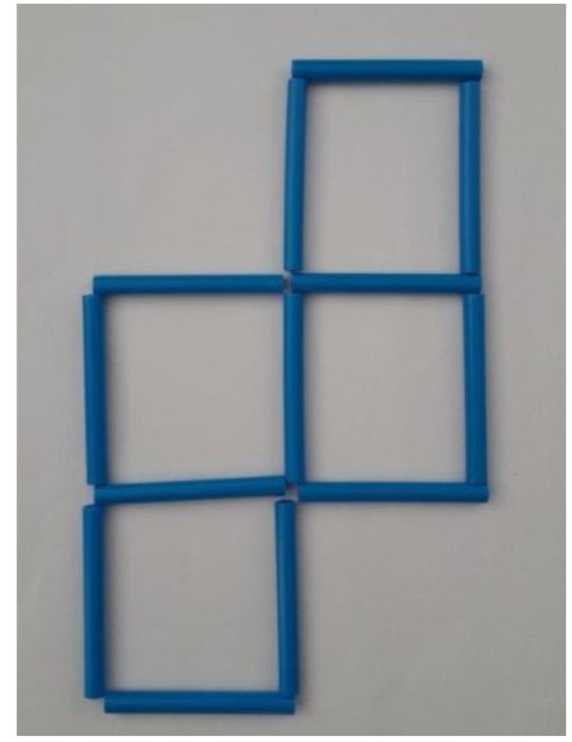
Tu peux inventer un autre arbre !

Clique pour voir le pommier de Josette !

Les casse-têtes de Josette



audio_048



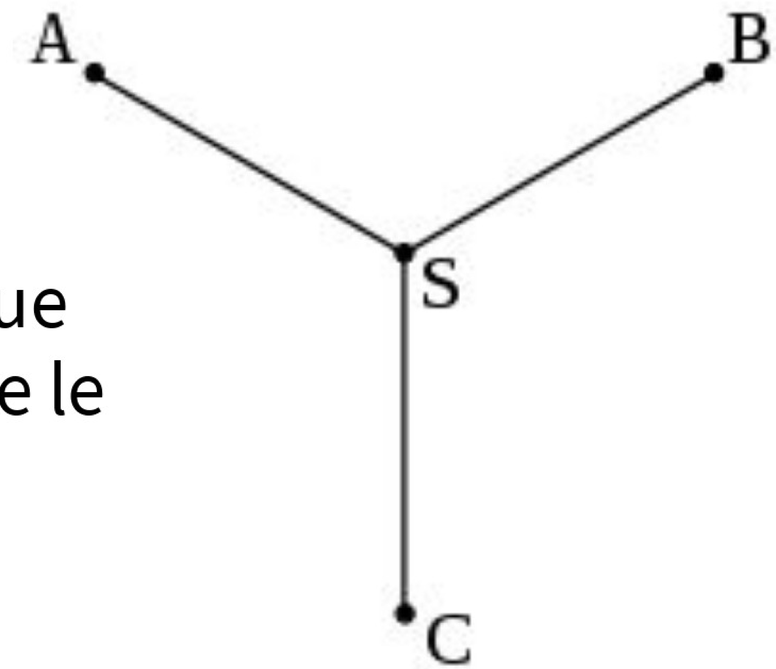
Solution avec 2 baguettes en moins

Solution avec 3 baguettes en moins

L'arbre de Steiner

Wikipedia

Jakob Steiner est un mathématicien suisse, né en 1796 et mort en 1863. Il a été considéré comme le plus grand génie géométrique à son époque.



Quelle construction géométrique permettrait de nous assurer que le point S est à égale distance des points A, B et C ?