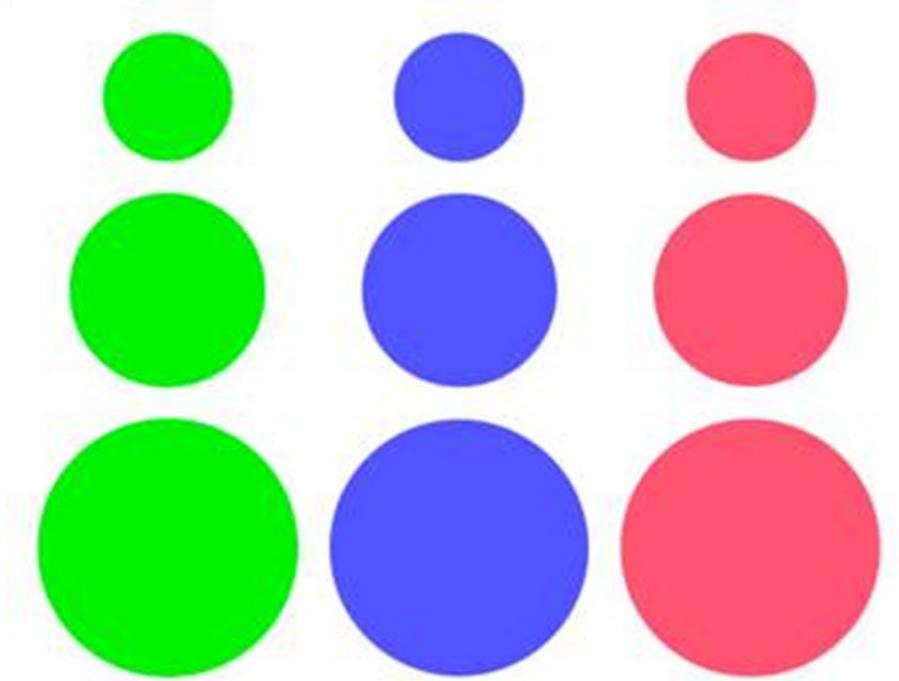


Semaine 6

Tu donnes ta langue aux maths, ou...

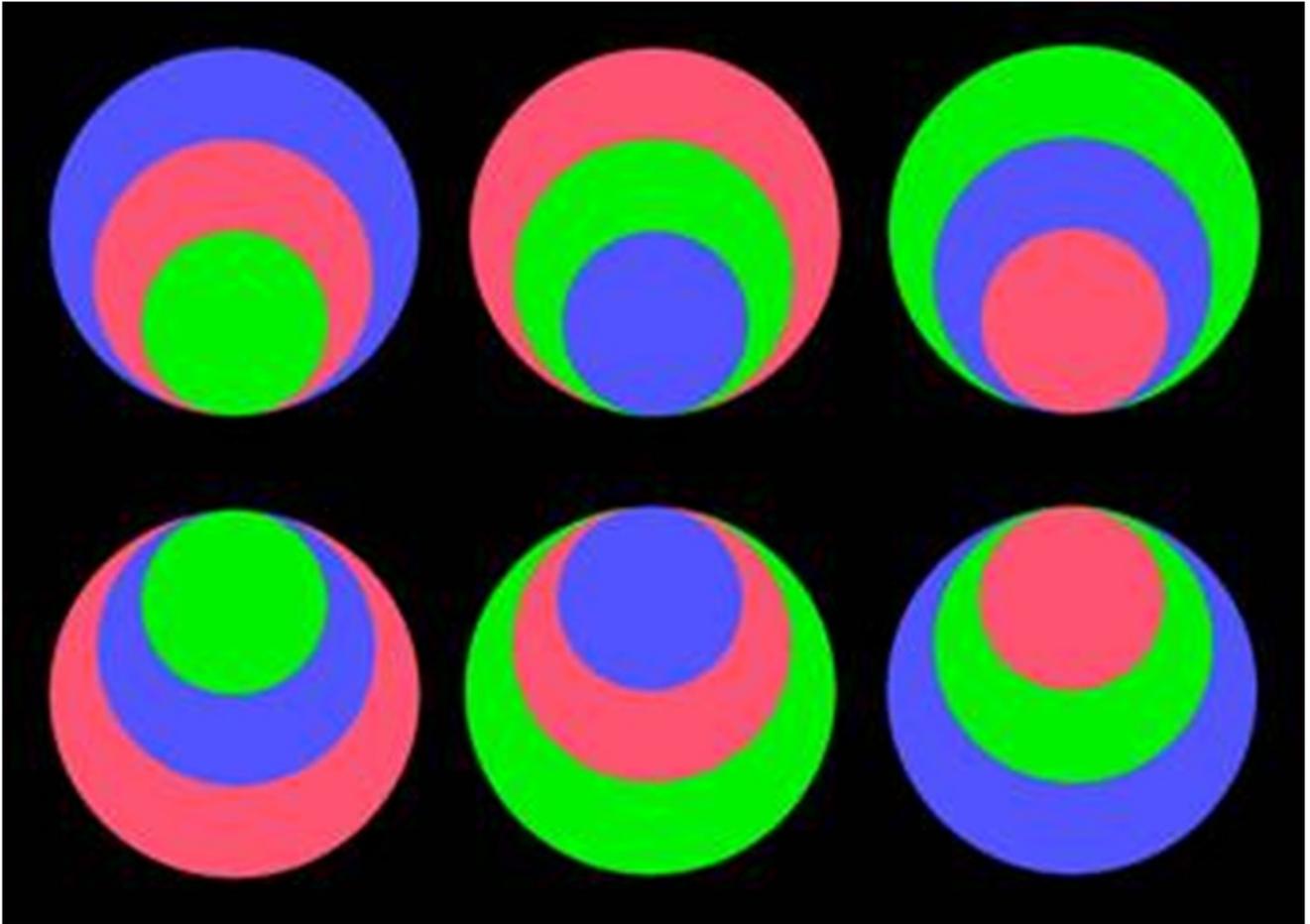
**Niveau 1 et 2**

Regarde cette planche. On y a posé des gommettes en forme de disque, de différentes tailles (grand, moyen, petit) et de trois couleurs différentes (vert, bleu et rose).

Tu dois maintenant réaliser tous les empilements (grand, moyen, petit) de 3 disques de 3 couleurs différentes.

Le grand disque toujours dessous, le moyen au milieu, le petit dessus.

Solution :



Source : Françoise Cerquetti Aberkane.

Niveau 2 et 3

L'éléphant et les girafes :



En se rendant à un point d'eau, un éléphant croisa 6 girafes. Chaque girafe transportait 3 singes sur son dos. Chaque singe avait 2 oiseaux sur l'épaule.

Combien d'animaux se rendaient au point d'eau ?

Solution :

Un seul : l'éléphant. En effet, l'éléphant **croisa** les girafes. Cela signifie que les autres animaux (girafes, singes et oiseaux) partaient du point d'eau.

Niveau 2 et 3

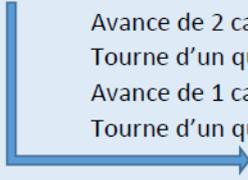
Algorithme et Positions Séance01 : Place le bateau

Exercice : Le bateau qui est sur le quadrillage va appliquer les consignes de l'algorithme. Sur cette feuille, dessine le bateau dans sa position finale.

Algorithme :

REPETE 2 FOIS

- Avance de 2 cases
- Tourne d'un quart de tour à droite
- Avance de 1 case
- Tourne d'un quart de tour à gauche



Remarque1 : Le bateau avance dans le sens de la marche (voir flèche)



Remarque 2 : Le cas du bateau qui tourne d'un quart de tour à droite

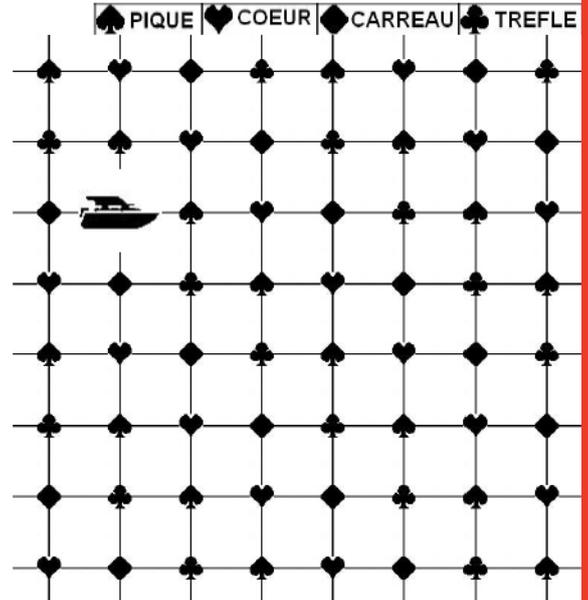


devient

Remarque 2 : Le cas du bateau qui tourne d'un quart de tour à gauche



devient



Algorithme et Positions Séance02 : Place le plongeur

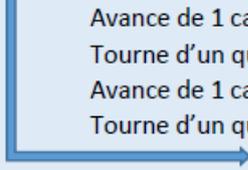
Exercice : Le plongeur qui est sur le quadrillage va appliquer les consignes de l'algorithme. Sur cette feuille, dessine le plongeur dans sa position finale.

Algorithme :

Avance de 1 cases

REPETE 3 FOIS

- Avance de 1 case
- Tourne d'un quart de tour à droite
- Avance de 1 case
- Tourne d'un quart de tour à gauche



Avance de 2 cases

Remarque1 : Le plongeur avance dans le sens de la flèche.



Remarque 2 : Le cas du plongeur qui tourne d'un quart de tour à droite



devient

Remarque 3 : Le cas du plongeur qui tourne d'un quart de tour à gauche



devient

