

Semaine 7 Tu donnes ta langue aux maths, ou...



Niveau 1

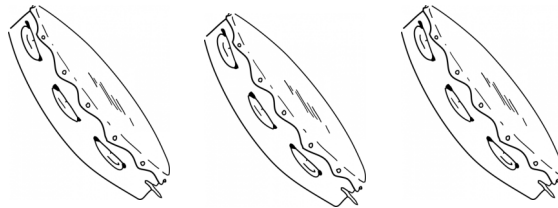
Le maître ou la maîtresse va faire des collections de différents objets (dans des boîtes, des sacs, sur des dessins...).

Tu dois faire deviner à tes camarades le nombre d'éléments de chaque collection (ils peuvent répondre en montrant avec les doigts, en donnant le nom du nombre, en montrant le bon chiffre...). Pour leur faire deviner, tu peux :

- Frapper dans tes mains ou sur un tambourin (ou un autre objet qui fait du bruit) ;



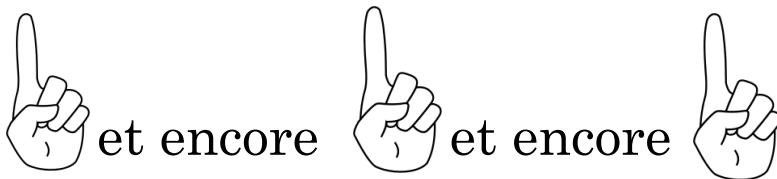
ou



- Dessiner dans le dos des camarades (des points, des traits...);



- Montrer avec tes doigts ;



et encore

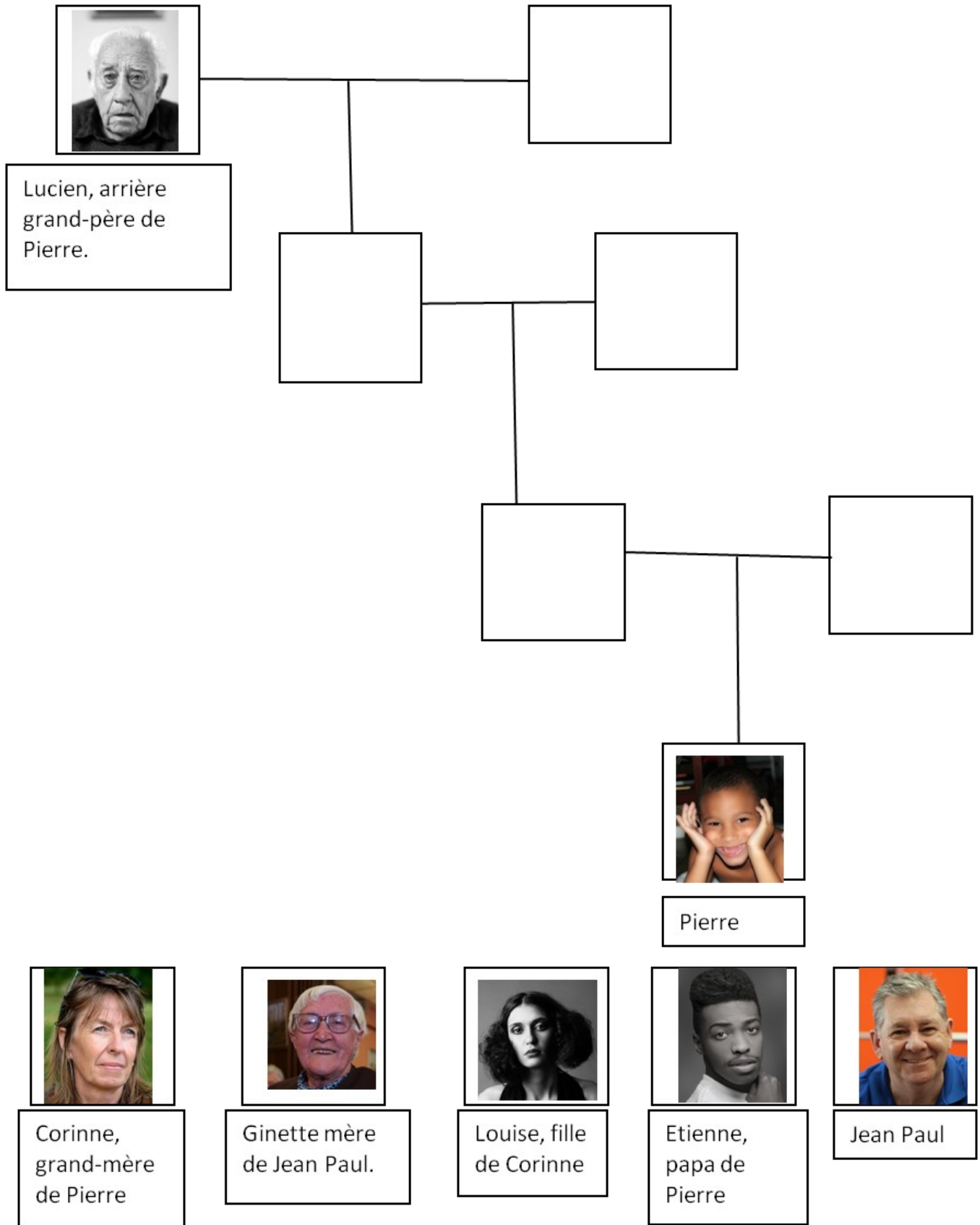
et encore

- ...

Niveau 2

L'arbre généalogique de Pierre

A toi de reconstituer la famille de Pierre.



Images pixabay. Idée maths : <http://matoumatheux.ac-rennes.fr/num/logique/CP/arbgene1.htm#CP>

Niveau 3

Quand les Tooks voyagent au Moyen-Age...

Tu connais déjà les Tooks, qui n'ont que 4 doigts ce qui fait qu'ils ne comptent pas comme nous qui en avons 10. Mais pourquoi n'utiliser que les doigts de nos mains ?

Il y a fort longtemps, les gens comptaient en base 20, car nous avons dix doigts aux mains mais aussi aux pieds ! Ils faisaient des paquets de 20 au lieu de faire des paquets de 10 comme nous. Cela s'appelle le système **vigésimal (ou vicésimal)**. C'est-à-dire qu'ils comptaient jusqu'à 20, puis repartaient sur vingt-et-un, vingt-deux, ..., vingt-neuf, vingt-dix, vingt-onze, vingt-douze, vingt-treize, vingt-quatorze, vingt-quinze, ..., deux vingts, deux vingt et un, deux vingt-deux, deux vingt-trois, ...

Un	Deux	Trois	Quatre	Cinq	Six	Sept	Huit	Neuf	Dix	Onze	Douze	Treize	Quatorze	Quinze	Seize	Dix-sept	Dix-huit	Dix-neuf	Vingt
●	● ●	● ● ●	● ● ● ●	● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●



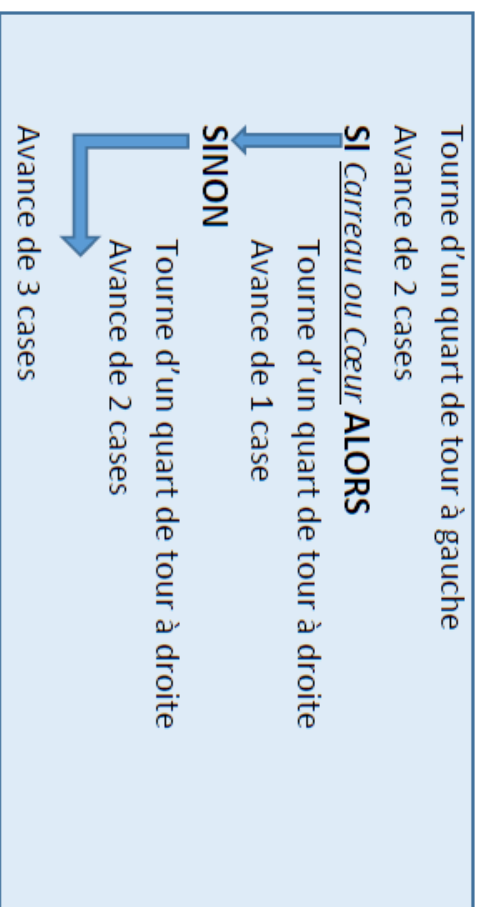
Vingt et un	Vingt et deux	Vingt et trois	Vingt et quatre	Vingt et cinq	Vingt et six	Vingt et sept	Vingt et huit	Vingt et neuf	Vingt et dix	Vingt et onze	Vingt et douze	Vingt et treize	Vingt et quatorze	Vingt et quinze	Vingt et seize	Vingt et dix-sept	Vingt et dix-huit	Vingt et dix-neuf	Deux vingts
■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
●	● ●	● ● ●	● ● ● ●	● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	■

1. Il nous en reste d'ailleurs des traces aujourd'hui, dans notre numération. Saurez-vous les retrouver ?
2. Un hôpital parisien s'appelle l'hôpital des quinze-vingt.... Pourquoi, selon toi ?
3. Des pays francophones, la Belgique et la Suisse, ont complètement abandonné le système vigésimal. Quelles sont donc les différences avec notre façon de compter ?

Algorithme et Positions Séance03 : Place le vélo

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

Algorithme :



Remarque1 : « SI Carreau ou Cœur » signifie « SI le vélo est positionné sur un Carreau ou bien un Cœur »

Remarque2 : Si le vélo est positionné sur un carreau ou un cœur alors il faut exécuter les instructions qui sont entre ALORS et SINON et ne pas exécuter les instructions qui sont entre SINON et la flèche horizontale.

Remarque3 : Si le vélo n'est pas positionné sur un carreau ou un cœur alors il ne faut pas exécuter les instructions qui sont entre ALORS et SINON et il faut exécuter les instructions qui sont entre SINON et la flèche horizontale.

