

Mettre en scène les Mathématiques

Semaine 3: Les mathématiques peuvent nous faire rire! Si, si!

Raymond DEVOS

(1922 -2006)



Mesdames et messieurs..., je vous signale que je vais parler pour ne rien dire. (...)

Mais, me direz-vous, si on parle pour ne rien dire, de quoi allons-nous parler ?

Eh bien de rien ! De rien !

Car rien... ce n'est pas rien !

La preuve, c'est qu'on peut le soustraire.

Exemple :

Rien moins rien = moins que rien !

Si l'on peut trouver moins que rien, c'est que rien vaut déjà quelque chose !

On peut acheter quelque chose avec rien !

En le multipliant !

Une fois rien... c'est rien !

Deux fois rien... ce n'est pas beaucoup !

Mais trois fois rien !... Pour trois fois rien, on peut déjà acheter quelque chose... et pour pas cher !

Maintenant, si vous multipliez trois fois rien par trois fois rien :

Rien multiplié par rien = rien.

Trois multiplié par trois = neuf.

Cela fait : rien de neuf.

Maths & EPS

Dans le cadre de la mise en scène des maths et de le l'EPS, nous vous invitons à jouer à divers jeux de quilles (bowling et molkky)



Le principe sera de favoriser le calcul mental en prenant appui sur le nombre ou la valeur des quilles. Les élèves devront disposer d'une feuille de route pour marquer leurs scores intermédiaires.

Cycle 1 : Le bowling est un jeu bien adapté pour ce cycle.

Jeu de 3 à 5 quilles pour les PS/MS, 6 à 10 pour les GS. Un seul lancer par joueur.

Après avoir joué à ce jeu en EPS, proposer des problèmes pour rechercher les compléments :

Il y avait 5 quilles au début du jeu. Il en reste 2 debout. Combien de quilles sont tombées ?

On peut favoriser la réussite des élèves les moins à l'aise en utilisant des bancs pour créer un couloir. Ainsi la boule rebondira contre les bancs et sera redirigé vers les quilles en cas de mauvais lancer.

Prolongement Molkky : A la différence du bowling, c'est une quille qui est lancée pour renverser les autres et non une boule. Chaque quille possède une valeur. On peut proposer un prolongement avec des quilles valant de 1 à 4 points.

Pour le comptage des points, on pourra utiliser une feuille comme ci-dessous :

Lancers	1er lancer	2e lancer	3ème lancer
Nombre de points			

