

Mettre en scène les Mathématiques

Semaine 6: question de proportions...

Marcel PAGNOL

(1895 -1974)

CÉSAR (à Marius) - Eh bien, pour la deuxième fois, je vais te l'expliquer, le picon-citron-curaçao. Approche-toi ! Tu mets d'abord un tiers de curaçao. Fais attention : un tout petit tiers. Bon. Maintenant, un tiers de citron. Un peu plus gros. Bon. Ensuite, un BON tiers de Picon. Regarde la couleur. Regarde comme c'est joli. Et à la fin, un GRAND tiers d'eau. Voilà.

MARIUS - Et ça fait quatre tiers.

CÉSAR - Exactement. J'espère que cette fois, tu as compris.

MARIUS - Dans un verre, il n'y a que trois tiers.

CÉSAR - Mais, imbécile, ça dépend de la grosseur des tiers.

MARIUS - Eh non, ça ne dépend pas. Même dans un arrosoir, on ne peut mettre que trois tiers.

CÉSAR - Alors, explique-moi comment j'en ai mis quatre dans ce verre.

MARIUS - Ça, c'est de l'Arithmétique.



La bataille au fleuret

Le but de ce jeu est une bataille de maîtrise des faits numériques. Les joueurs s'affrontent en binômes. Chacun tire une carte faits numériques (contour bleu) et une carte grandeurs des nombres (les résultats) (contour rouge).

A tour de rôle, ils s'interrogent sur les faits numériques en jeu.

Ex : joueur 1 tire : « les doubles » ; « nombres de 1 à 20 »

Joueur 2 tire : « table de 5 » ; « nombres de 1 à 30 »

La joute peut commencer :

Joueur 1 : « double de 7 ? »

Joueur 2 : « 14. 5X6 ? »

Joueur 1 : « 30. double de 9 ? »...

Chaque joueur a 5 secondes pour répondre. S'il dépasse ce temps ou s'il se trompe, il a perdu.

Les cartes se trouvent sur la page suivante.

Un arbitre par binômes peut permettre de gérer les désaccords et veiller aux bons respects des règles.

On peut organiser des affrontements par poules de 4 élèves qui sont à la fois juges et joueurs.

NB : les cartes « grandeurs des nombres » indiquent les résultats et non pas les nombres utilisables.

La première planche est destinée au cycle 1 ; la deuxième planche aux cycles 2 et 3.

La dernière planche est vierge pour pouvoir en créer d'autres. Les élèves peuvent en imaginer.

Bons Duels à tous.

Semaine 6

MATHS EN SCENE. Semaine des Mathématiques 2020

Un de plus

Et encore un

Un de moins

Nombres
de 1   3

Nombres
de 1   5

Nombres
de 1   10

deux de plus

Et encore deux

deux de moins

Semaine 6

MATHS EN SCENE. Semaine des Mathématiques 2020

Le double de

La moitié de

Table de

Nombres
de 1 à 10

Nombres
de 1 à 20

Nombres
de 1 à 50

Le quart de
(le résultat doit
être un entier)

+ 9 / - 9

La dizaine la
plus proche

Semaine 6

MATHS EN SCENE. Semaine des Mathématiques 2020
