



ACADÉMIE
D'AMIENS

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
de l'Oise



Document d'accompagnement



6ème



La semaine des mathématiques 2023

Préambule :

Il est préférable de résoudre ces énigmes en binôme, mais ce n'est pas une obligation.

Une différenciation sera nécessaire pour certains élèves. Ne pas hésiter à donner des indices, des aides intermédiaires.

Nous vous souhaitons à tous une excellente semaine des mathématiques !

Note de service n° 2018-052 du 25-4-2018

La résolution de problèmes, au centre de l'activité mathématique, engage les élèves à chercher, émettre des hypothèses, élaborer des stratégies, confronter des idées pour trouver un résultat. Qu'elle soit proposée individuellement ou collectivement en invitant les élèves à collaborer avec leurs pairs, la tâche de résolution de problèmes permet aux élèves d'accéder au plaisir de faire des mathématiques.



Les guides fondamentaux pour enseigner

La résolution de problèmes mathématiques au cours moyen

Les guides fondamentaux pour enseigner

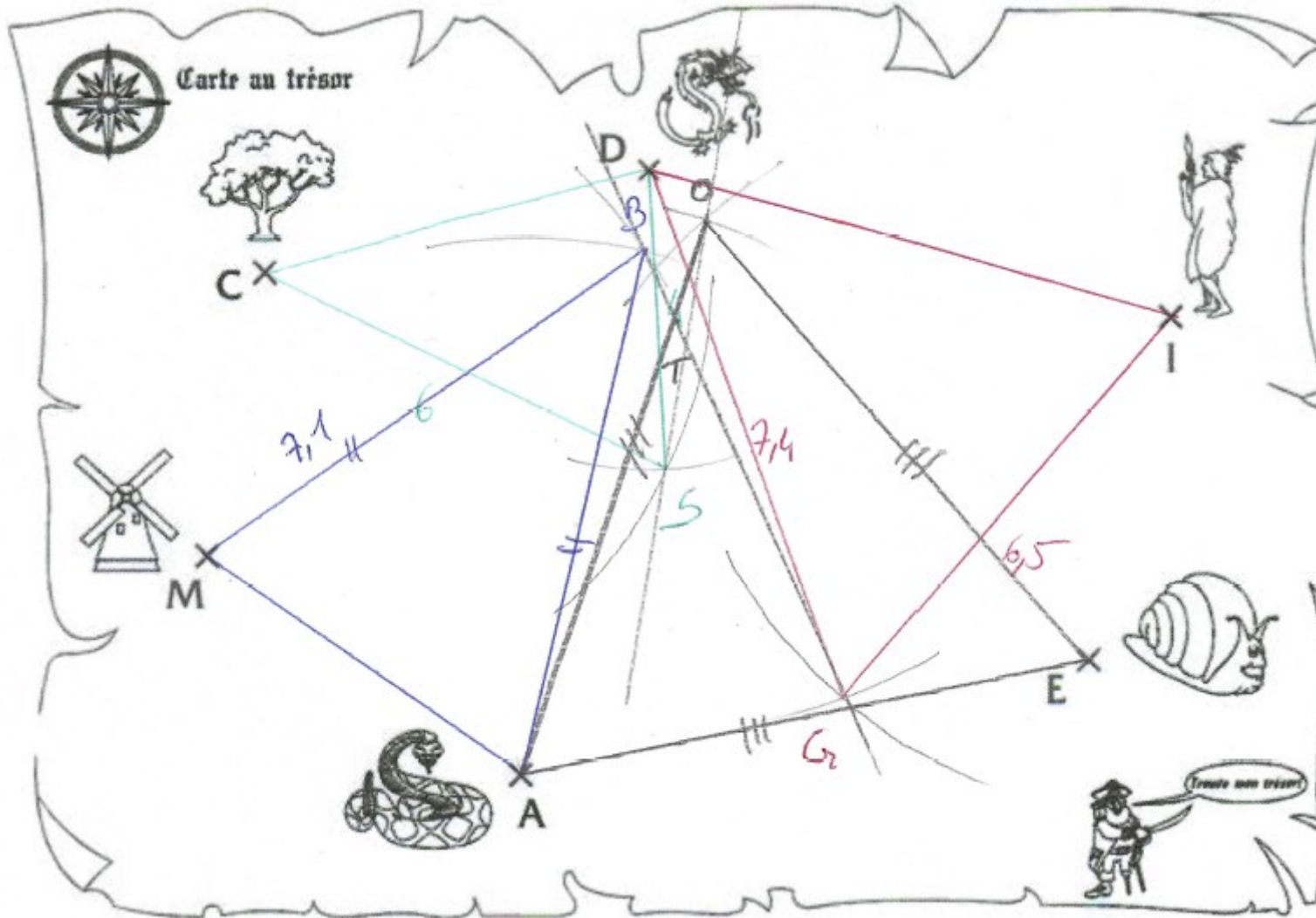
La résolution de problèmes mathématiques au collège



Compétences travaillées	Domaine du socle
<p>CHERCHER</p> <ul style="list-style-type: none"> - prélever et organiser les informations nécessaires à la résolution de problèmes à partir de supports variés : textes, tableaux, diagrammes, graphiques, dessins, schémas, etc - s'engager dans une démarche, observer, questionner, manipuler, expérimenter, émettre des hypothèses, en mobilisant des outils ou des procédures mathématiques déjà rencontrées, en élaborant un raisonnement adapté à une situation nouvelle ; - tester, essayer plusieurs pistes de résolution 	2, 4
<p>MODÉLISER</p> <ul style="list-style-type: none"> - utiliser les mathématiques pour résoudre quelques problèmes issus de situations de la vie quotidienne ; - reconnaître et distinguer des problèmes relevant de situations additives, multiplicatives, de proportionnalité ; - reconnaître des situations réelles pouvant être modélisées par des relations géométriques (alignement, parallélisme, perpendicularité, symétrie) ; - utiliser des propriétés géométriques pour reconnaître des objets. 	1, 2, 4
<p>REPRÉSENTER</p> <ul style="list-style-type: none"> - utiliser des outils pour représenter un problème : dessins, schémas, diagrammes, graphiques, écritures avec parenthésages, etc. ; - produire et utiliser diverses représentations des fractions simples et des nombres décimaux ; - analyser une figure plane sous différents aspects (surface, contour de celle-ci, lignes et points) ; - reconnaître et utiliser des premiers éléments de codages d'une figure plane ou d'un solide ; - utiliser et produire des représentations de solides et de situations spatiales. 	1, 5

Compétences travaillées	Domaine du socle
<p>RAISONNER</p> <ul style="list-style-type: none"> - résoudre des problèmes nécessitant l'organisation de données multiples ou la construction d'une démarche qui combine des étapes de raisonnement ; - en géométrie, passer progressivement de la perception au contrôle par les instruments pour amorcer des raisonnements s'appuyant uniquement sur des propriétés des figures et sur des relations entre objets ; - progresser collectivement dans une investigation en sachant prendre en compte le point de vue d'autrui ; - justifier ses affirmations et rechercher la validité des informations dont on dispose. 	2, 3, 4
<p>CALCULER</p> <ul style="list-style-type: none"> - calculer avec des nombres décimaux et des fractions simples de manière exacte ou approchée, en utilisant des stratégies ou des techniques appropriées (mentalement, en ligne, ou en posant les opérations) ; - contrôler la vraisemblance de ses résultats ; - utiliser une calculatrice pour trouver ou vérifier un résultat. 	4
<p>COMMUNIQUER</p> <ul style="list-style-type: none"> - utiliser progressivement un vocabulaire adéquat et/ou des notations adaptées pour décrire une situation, exposer une argumentation ; - expliquer sa démarche ou son raisonnement, comprendre les explications d'un autre et argumenter dans l'échange. 	1, 3

La semaine des mathématiques 2023

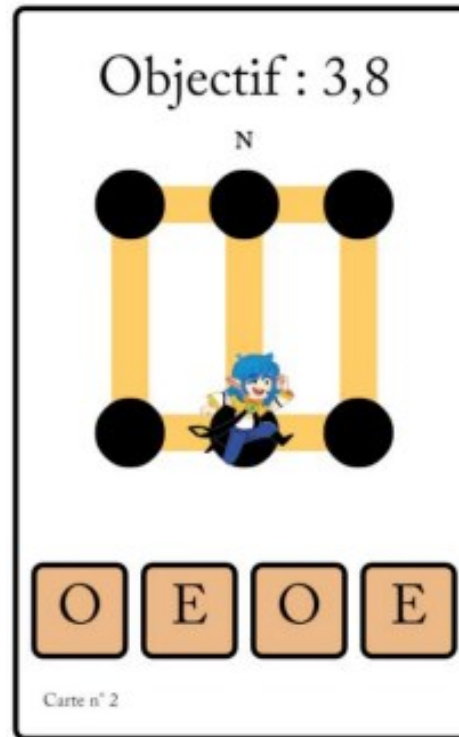


Jour 1 > la carte au trésor



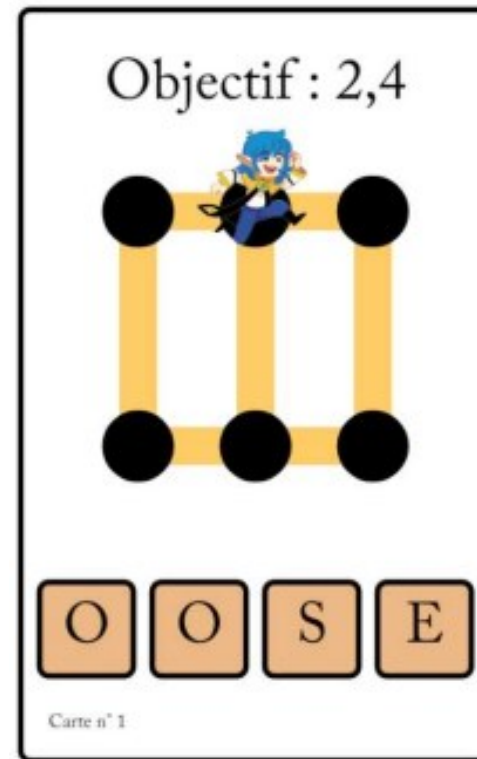
La semaine des mathématiques 2023

Jour 2 > le bon chemin



La semaine des mathématiques 2023

Jour 2 > le bon chemin



La semaine des mathématiques 2023

Jour 3 > la carte du restaurant



Faire représenter la situation à l'aide
des schémas en barre.



80,60 euros					
D	D	S	S	S	S

55,20 euros			
D	S	S	S

110,40 euros							
55,20 euros				55,20 euros			
D	S	S	S	D	S	S	S
D	D	S	S	S	S	S	S
80,60 euros						S	S

29,80	
S	S

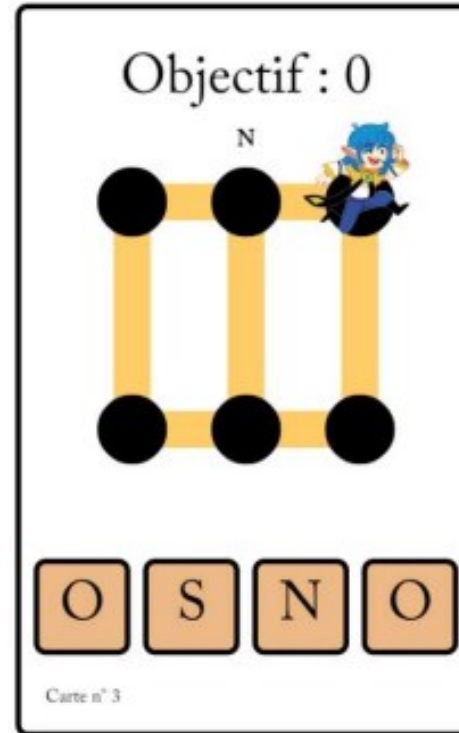
Donc le menu « Saveurs » vaut 14,90 euros

55,20 euros			
D	S	S	S
D	44,70 euros		

Donc le menu « Dégustation » vaut 10,50 euros

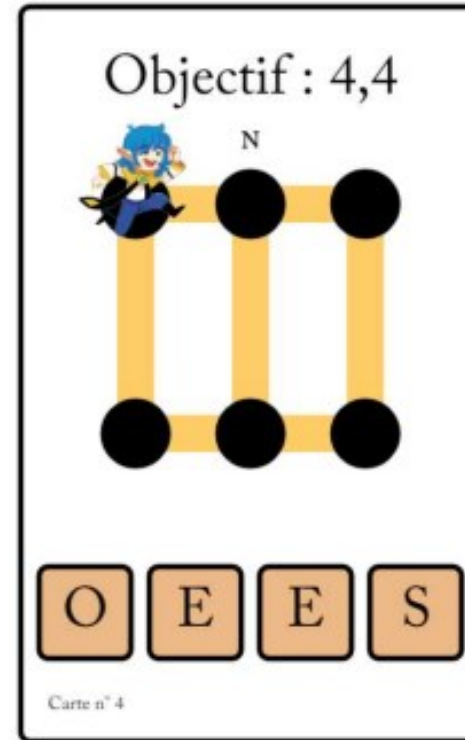
La semaine des mathématiques 2023

Jour 4 > le bon chemin



La semaine des mathématiques 2023

Jour 4 > le bon chemin



INFORMATION:

Vous trouverez d'autres cartes sur le site :

https://www.hatier-clic.fr/miniliens/mie/9782401090125/22ma6_c03_ex90_jeu.pdf