

quand est cliqué

demander Chois un nombre et attendre

mettre nombre à réponse

mettre diviseur à 0

supprimer tous les éléments de la liste liste des diviseurs

répéter jusqu'à ce que diviseur = nombre

ajouter 1 à diviseur

si nombre modulo diviseur = 0 alors

ajouter diviseur à liste des diviseurs

dire liste des diviseurs

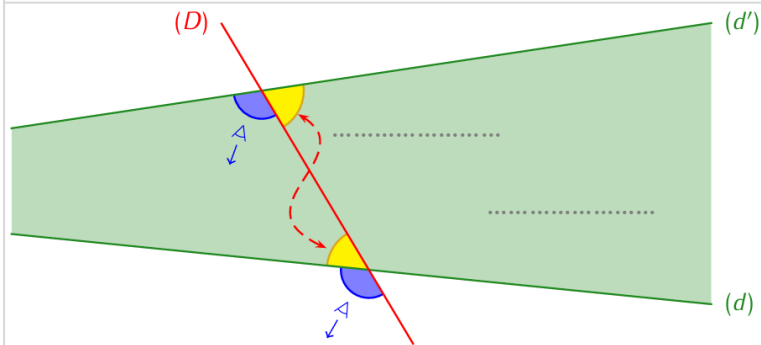
Programme n° 1

- ◇ Choisis un nombre.
- ◇ Multiplie-le par 5.
- ◇ Soustrais 4 à ce produit.
- ◇ Écris le résultat.

Programme n° 2

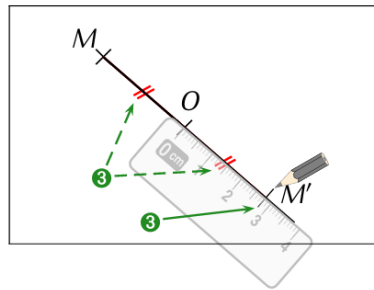
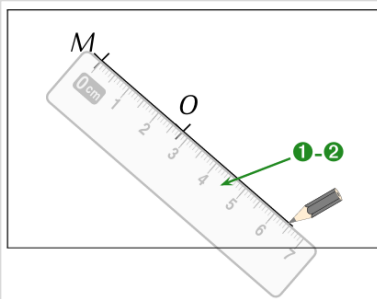
- ☐ Choisis un nombre.
- ☐ Élève-le au carré.
- ☐ Multiplie par 4.
- ☐ Soustrais 10.
- ☐ Écris le résultat.

SÉQUENCE N° 3 : CALCUL LITTÉRAL

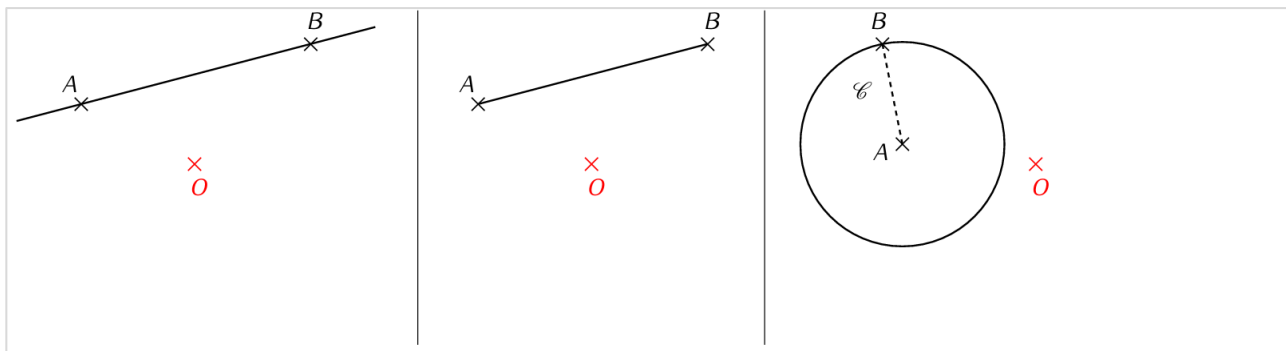


SÉQUENCE N° 1 : ENCHAÎNEMENTS D'OPÉRATIONS

SÉQUENCE N° 4 : ANGLES



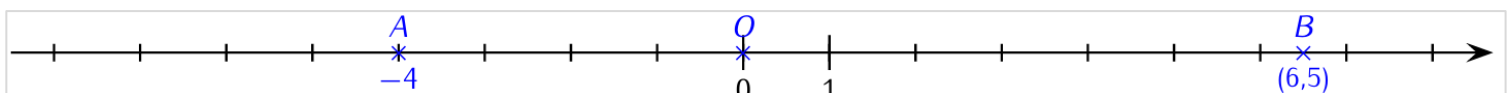
SÉQUENCE N° 2 : SYMÉTRIE CENTRALE



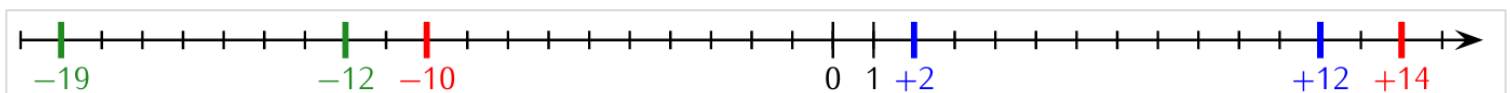
SÉQUENCE N° 2 : SYMÉTRIE CENTRALE



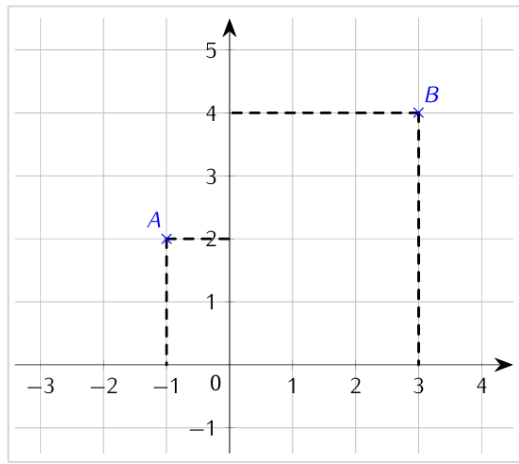
SÉQUENCE N° 5 : NOMBRES RELATIFS



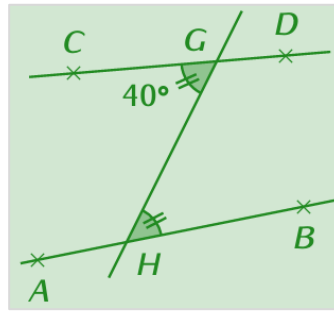
SÉQUENCE N° 5 : NOMBRES RELATIFS



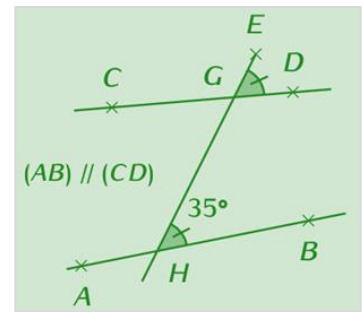
SÉQUENCE N° 5 : NOMBRES RELATIFS



SÉQUENCE N° 5 : NOMBRES
RELATIFS



SÉQUENCE N° 4 : ANGLES



SÉQUENCE N° 4 : ANGLES

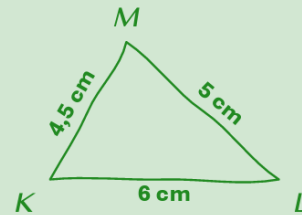


MÉTHODE (construire un triangle quelconque)

On veut tracer le triangle KLM tel que $KL = 6$ cm, $LM = 5$ cm et $KM = 4,5$ cm.

Au brouillon :

Voici une figure à main levée possible correspondant à notre triangle :

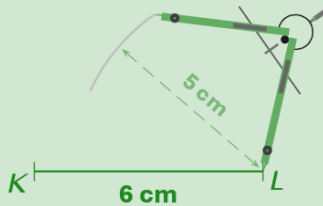


Tracé (les figures sont dessinées ici $2\times$ plus petites) :

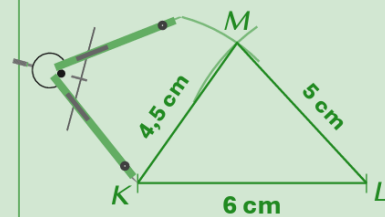
① on trace le segment $[KL]$ de longueur 6 cm (en général, on commence par le plus long) :



② M est situé à 5 cm de L , donc on trace un arc de cercle de centre L et de rayon 5 cm :



③ M est situé à 4,5 cm de K , donc on trace un autre arc de cercle de centre K et de rayon 4,5 cm :



SÉQUENCE N° 6 : ANGLES D'UN TRIANGLE



MÉTHODE (construire un triangle avec deux longueurs et un angle)

Pour construire le triangle ABS tel que $AB = 4,5$ cm, $BS = 4$ cm et $\widehat{ABS} = 99^\circ$, on commence par tracer une figure (en l'absence d'une figure donnée par l'énoncé).

On passe ensuite au tracé en 3 étapes :

① On trace

.....

.....



② On construit

.....

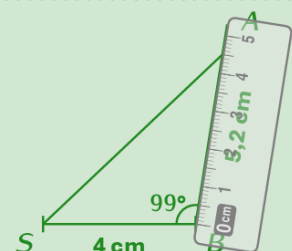
.....



③ On mesure

.....

.....



SÉQUENCE N° 6 : ANGLES D'UN TRIANGLE

MÉTHODE (construire un triangle avec une longueur et deux angles)

Pour tracer le triangle ZAG tel que $AZ = 6,8 \text{ cm}$, $\widehat{GAZ} = 100^\circ$ et $\widehat{AZG} = 31^\circ$, on commence encore par tracer une figure à main levée...

On passe ensuite au tracé en 3 étapes :

① On trace

.....

.....

② On construit

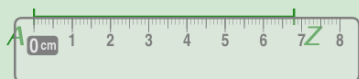
.....

.....

③ On construit

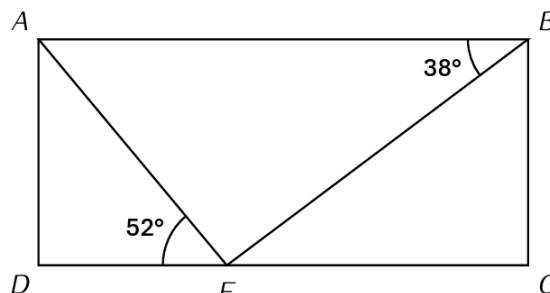
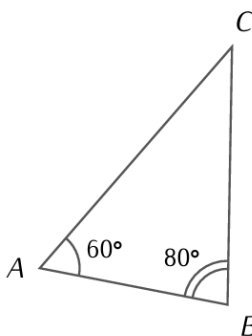
.....

.....



SÉQUENCE N° 6 : ANGLES D'UN TRIANGLE

Énoncé :



SÉQUENCE N° 6 : ANGLES D'UN TRIANGLE

Calcul	Décomposition	1 ^{re} pari	2 ^e pari	Bilan	Résultat du calcul
$(-2) + (+10)$	-2	-2 €	$+10 \text{ €}$	$+8 \text{ €}$	8
$(-10) + (+5)$	-10				
$14 + (-7)$					
$(-4) + (-2)$					
$(-1) + 5$					
$(-2) + (+5)$					
$(-3) + (-4)$					



Calcul	Calcul transformé	1 ^{re} pari	2 ^e pari	Bilan	Résultat du calcul
$(-12) - (+15)$	$(-12) + (-15)$	-12 €	-15 €	-27 €	-27
$(+3) - (-7)$	$(+3) + (+7)$				
$(-4) - (-2)$					
$(-5) - (+1)$					
$(-6) - (+8)$					
$(+3) - (+5)$					
$(-5) - (-7)$					

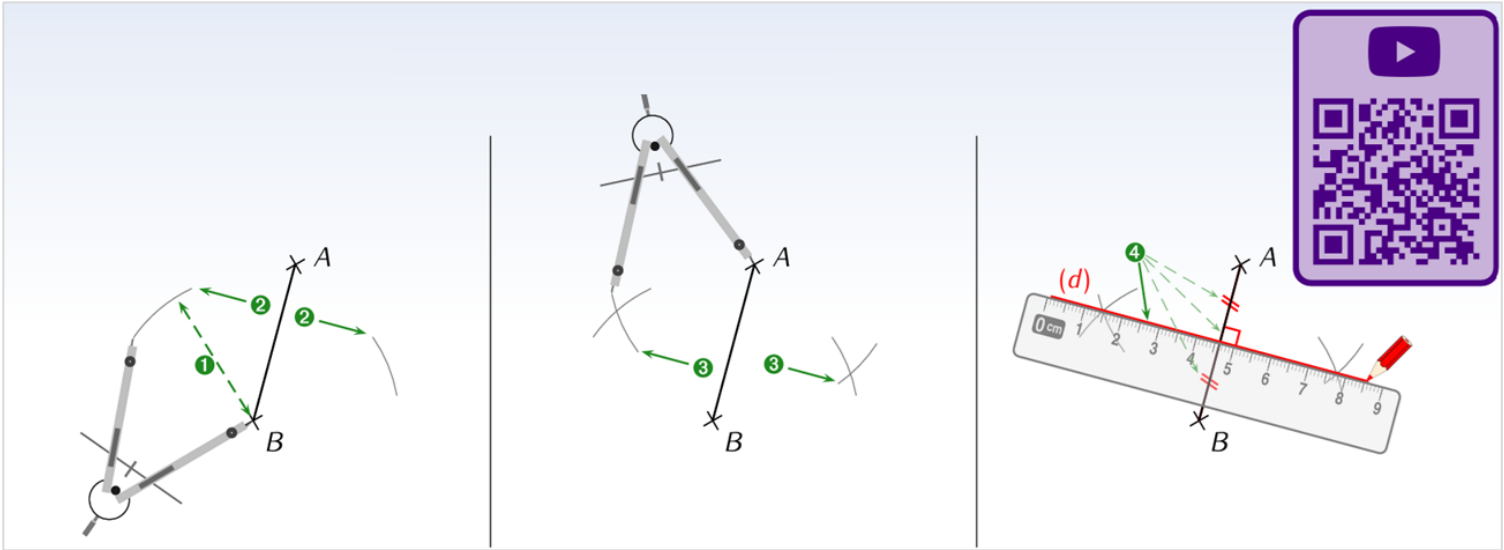
SÉQUENCE N° 7 : OPÉRATIONS SUR LES NOMBRES RELATIFS

Cliquer sur le drapeau vert
Demander "côté du carré" ← réponse
Dire "Aire du carré : " + (réponse × réponse)

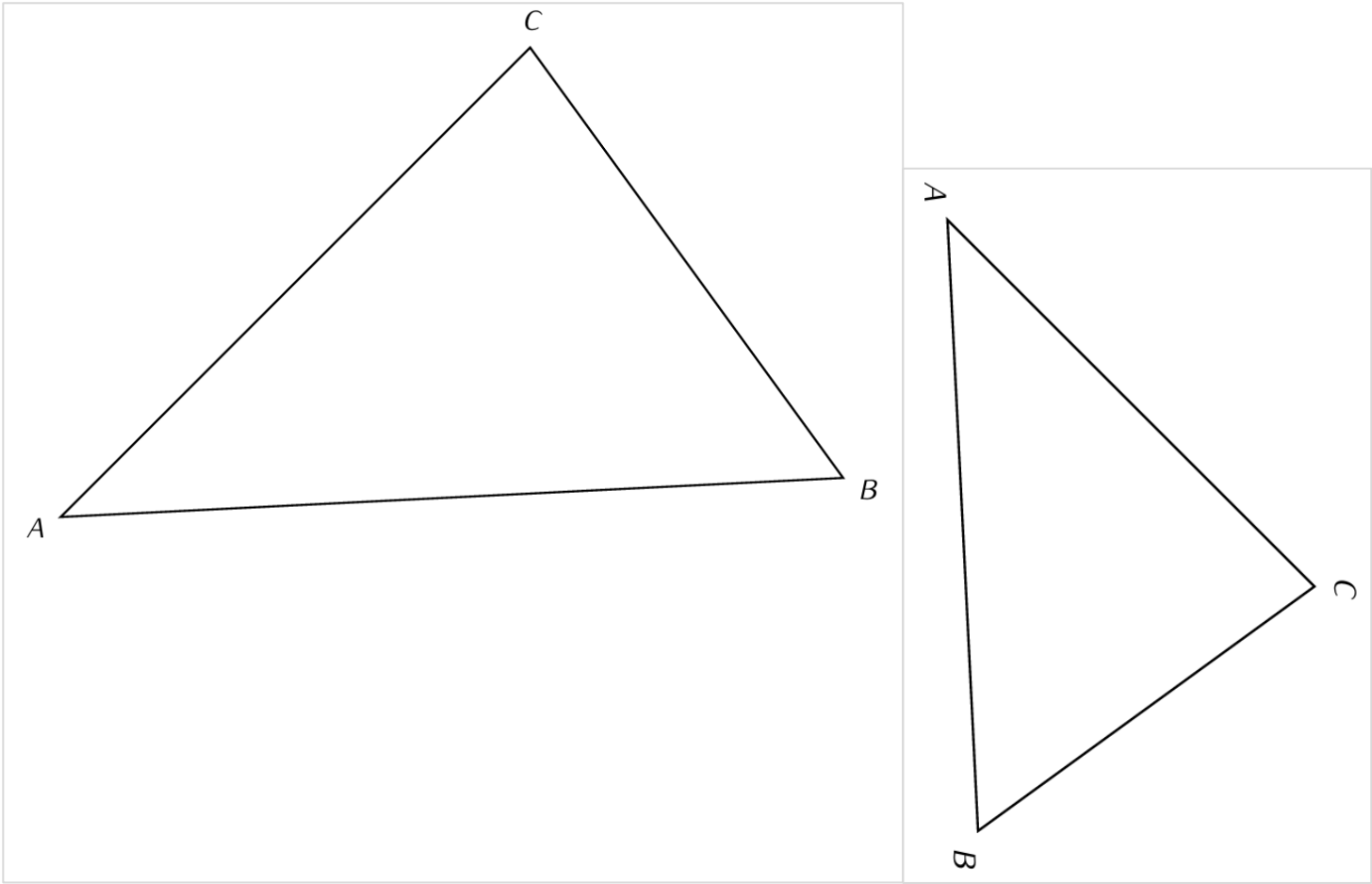


SÉQUENCE N° 20 : PENSÉE INFORMATIQUE

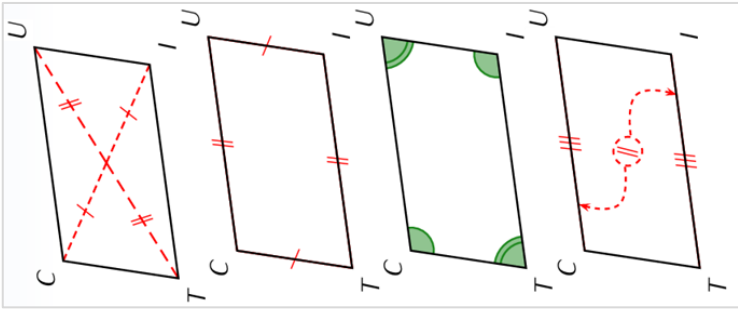
SÉQUENCE N° 7 : OPÉRATIONS SUR LES NOMBRES RELATIFS



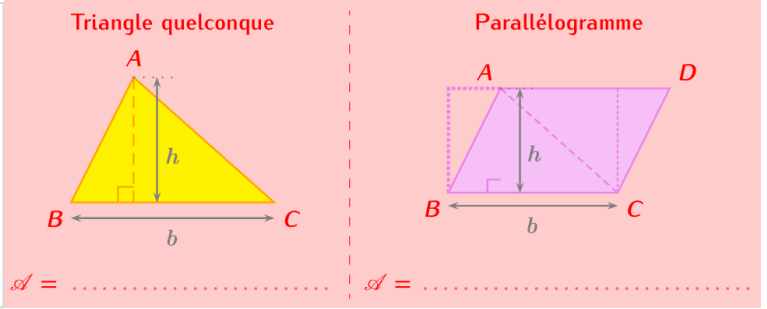
SÉQUENCE N° 8 : DROITES REMARQUABLES D'UN TRIANGLE



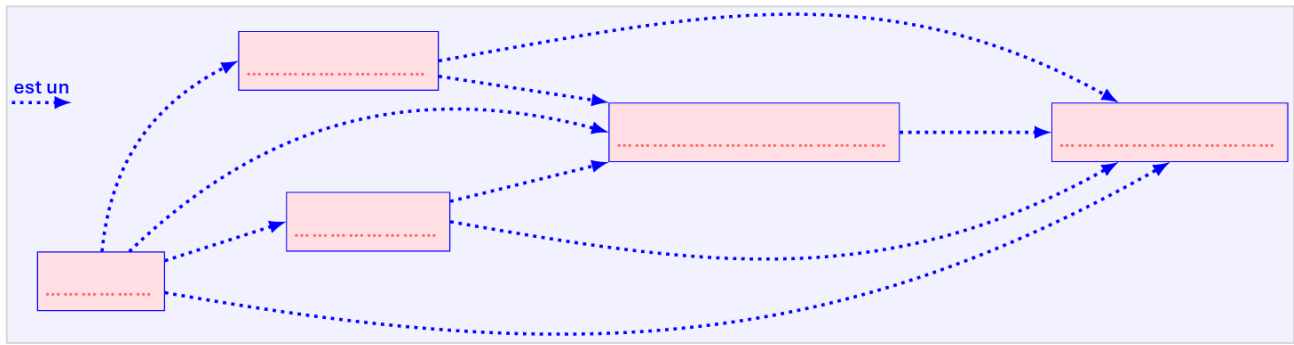
SÉQUENCE N° 8 : DROITES REMARQUABLES D'UN TRIANGLE



SÉQUENCE N° 9 : PARALLÉLOGRAMMES



SÉQUENCE N° 9 : PARALLÉLOGRAMMES



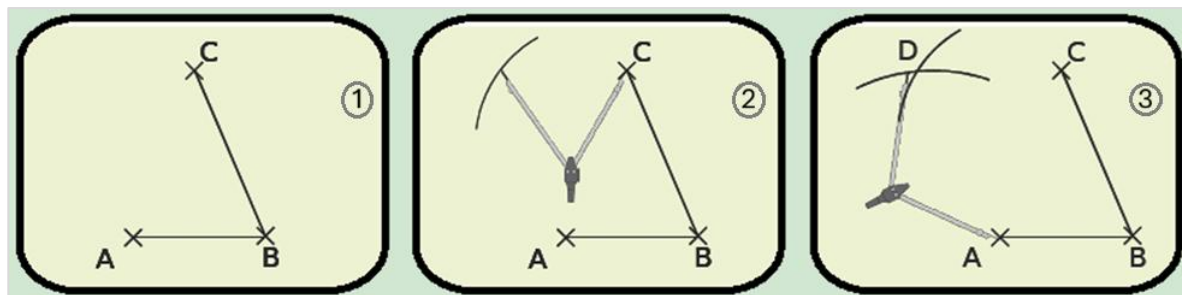
SÉQUENCE N° 9 : PARALLÉLOGRAMMES

Triangle isocèle en F

Triangle équilatéral

Triangle rectangle en A

SÉQUENCE N° 9 : PARALLÉLOGRAMMES



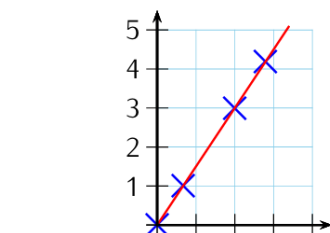
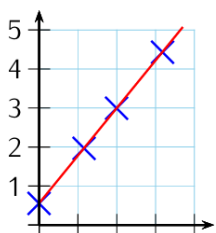
SÉQUENCE N° 9 : PARALLÉLOGRAMMES



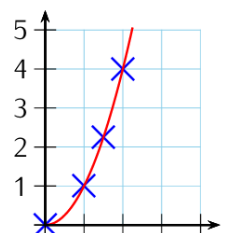
SÉQUENCE N° 9 :
PARALLÉLOGRAMMES

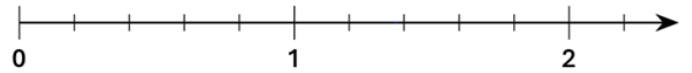
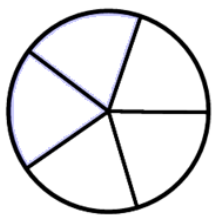
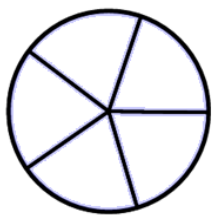
Nombre de SMS	1	2	5	8	10	Nombre de BD	3	5	11
Prix payé en €	0,15	0,30	0,75	1,20	1,50	Prix payé	7,50	9	18

SÉQUENCE N° 10 : PROPORTIONNALITÉ



SÉQUENCE N° 10 : PROPORTIONNALITÉ





SÉQUENCE N° 11 : FRACTIONS

A	B	C	D	E																								
On a demandé à 20 élèves de cinquième (c'est la population) de donner leur couleur préférée :	On a demandé aux élèves d'une classe combien ils avaient de téléphones chez eux. Voici les réponses :	Alain Provist jette un dé classique et note le numéro à chaque lancer. Il lance ce dé 30 fois :	Voici les notes (sur 10) obtenues au dernier contrôle de la classe d'Olive Rogne :	Un élève a demandé à 25 personnes à l'arrêt de bus quel était leur sport favori :																								
<table><tr><td>B</td><td>V</td><td>J</td><td>B</td><td>R</td><td>B</td></tr><tr><td>O</td><td>J</td><td>V</td><td>V</td><td>B</td><td>O</td></tr><tr><td>B</td><td>V</td><td>O</td><td>B</td><td>R</td><td>J</td></tr><tr><td></td><td>V</td><td>B</td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	B	V	J	B	R	B	O	J	V	V	B	O	B	V	O	B	R	J		V	B				1-0-1-2-2-4-1-5-1-3-0-2-3-1-0-3-3-4-2-1-1-0-2-2-3	3-1-6-2-2-1-4-5-1-4-6-3-2-3-3-5-5-6-1-2-6-1-2-1-4-3-3-4-3-6	6-7-2-4-7-4-10-7-4-4-10-2-5-5-4-6-6-7-6-7	football → 8 ; basket → 4 ; rugby → 2 ; gymnastique → 6 et danse → 5
B	V	J	B	R	B																							
O	J	V	V	B	O																							
B	V	O	B	R	J																							
	V	B																										

SÉQUENCE N° 12 : STATISTIQUES

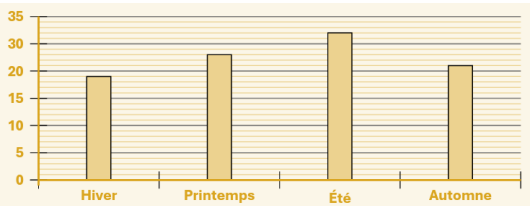
B →

Nombre de téléphones	0	1	2	3	4	5	Total
Effectifs	4						
Fréquence (écriture fractionnaire)	$\frac{4}{25}$						
Fréquence (écriture décimale)	0,16						
Fréquence (pourcentage)	16						

C →

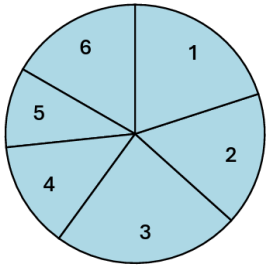
Numéro sur le dé	1	2	3	4	5	6	Total
Effectifs							
Fréquence (écriture fractionnaire)	$\frac{6}{30}$						
Fréquence (écriture décimale)							
Fréquence (pourcentage)							

SÉQUENCE N° 12 : STATISTIQUES



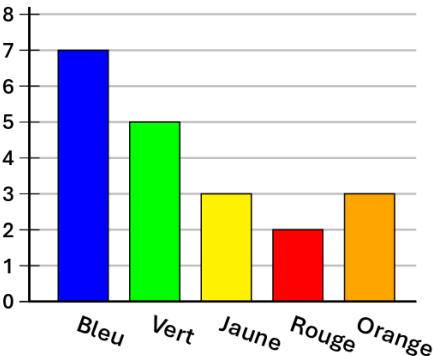
SÉQUENCE N° 12 : STATISTIQUES

Lancer d'un dé

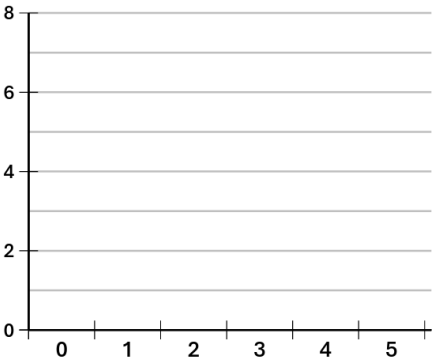


SÉQUENCE N° 12 : STATISTIQUES

Nombre de téléphones



SÉQUENCE N° 12 : STATISTIQUES

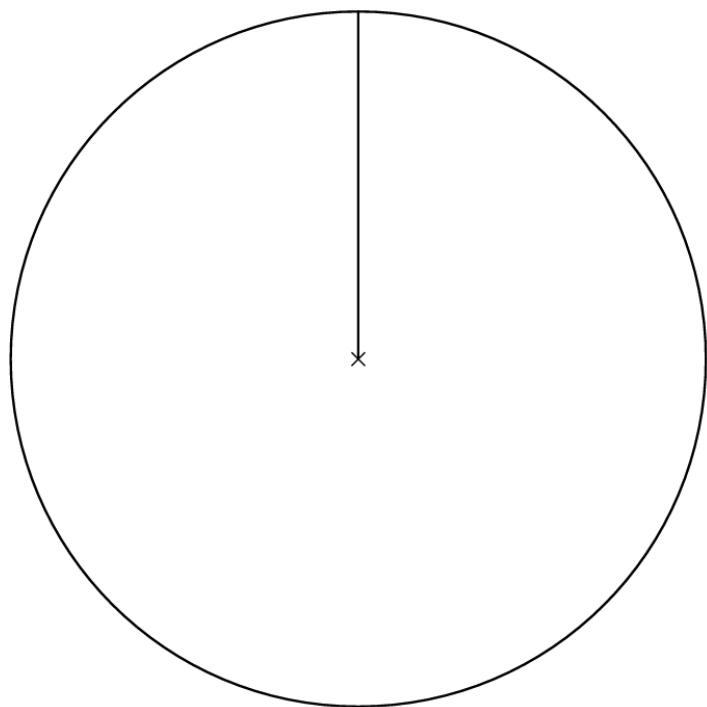


SÉQUENCE N° 12 : STATISTIQUES

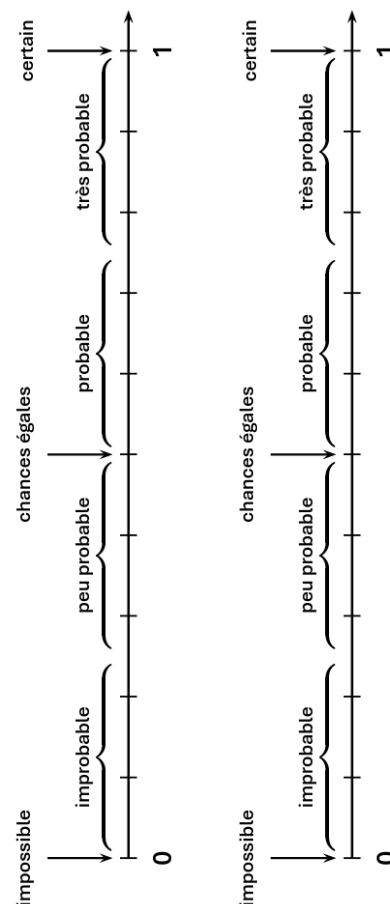
↑
E

SÉQUENCE N° 12 : STATISTIQUES

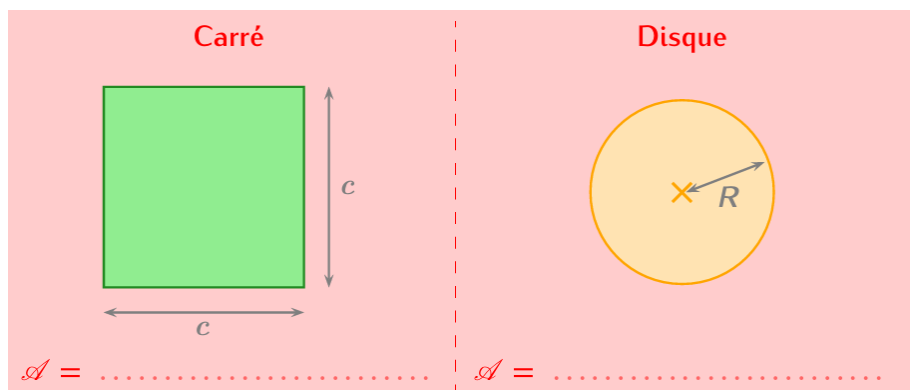
Idées de cadeaux de Noël



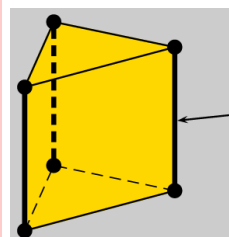
SÉQUENCE N° 12 : STATISTIQUES



SÉQUENCE N° 16 :
PROBABILITÉS



SÉQUENCE N° 15 : INTRODUCTION AUX PUISSANCES



SÉQUENCE N° 18 :
ESPACE

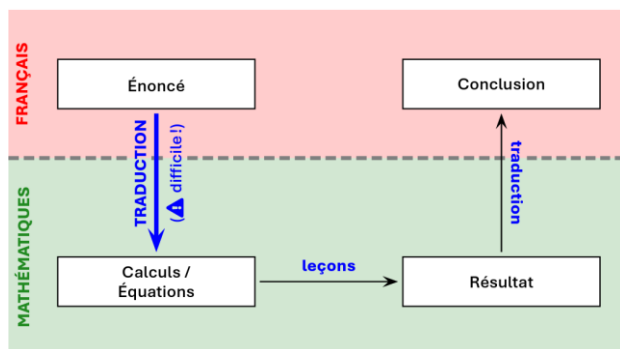
100 lancers :

Issue	1	2	3	4	5	6	Total
Effectif	12	18	15	18	16	21	100
Fréquence	0,12	0,18	0,15	0,18	0,16	0,21	1

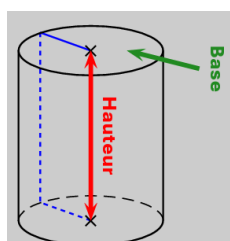
10 000 lancers :

Issue	1	2	3	4	5	6	Total
Effectif	1 735	1 616	1 632	1 661	1 694	1 662	10 000
Fréquence	0,1735	0,1616	0,1632	0,1661	0,1694	0,1662	1

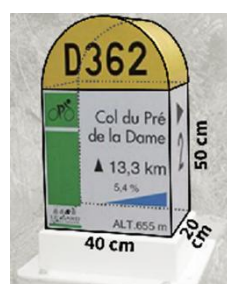
SÉQUENCE N° 16 : PROBABILITÉS



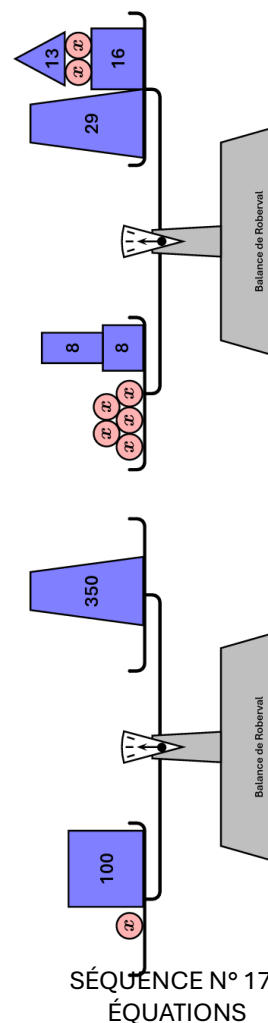
SÉQUENCE N° 17 : ÉQUATIONS



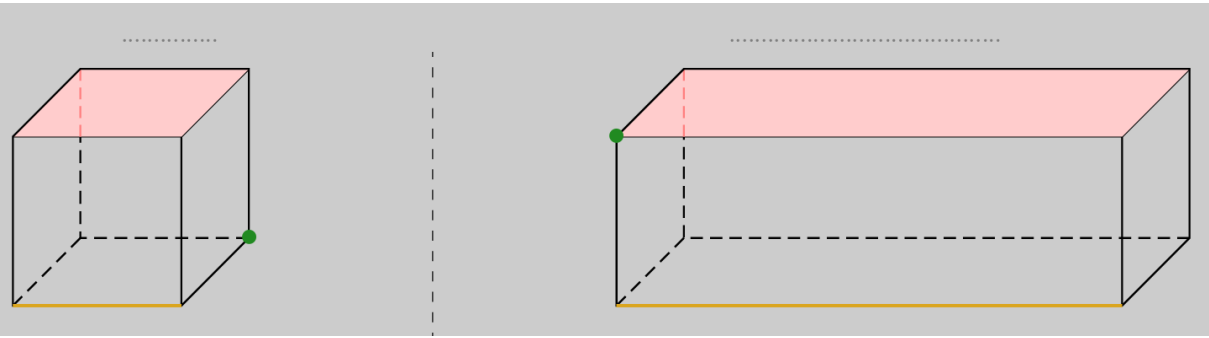
SÉQUENCE N° 18 :
ESPACE



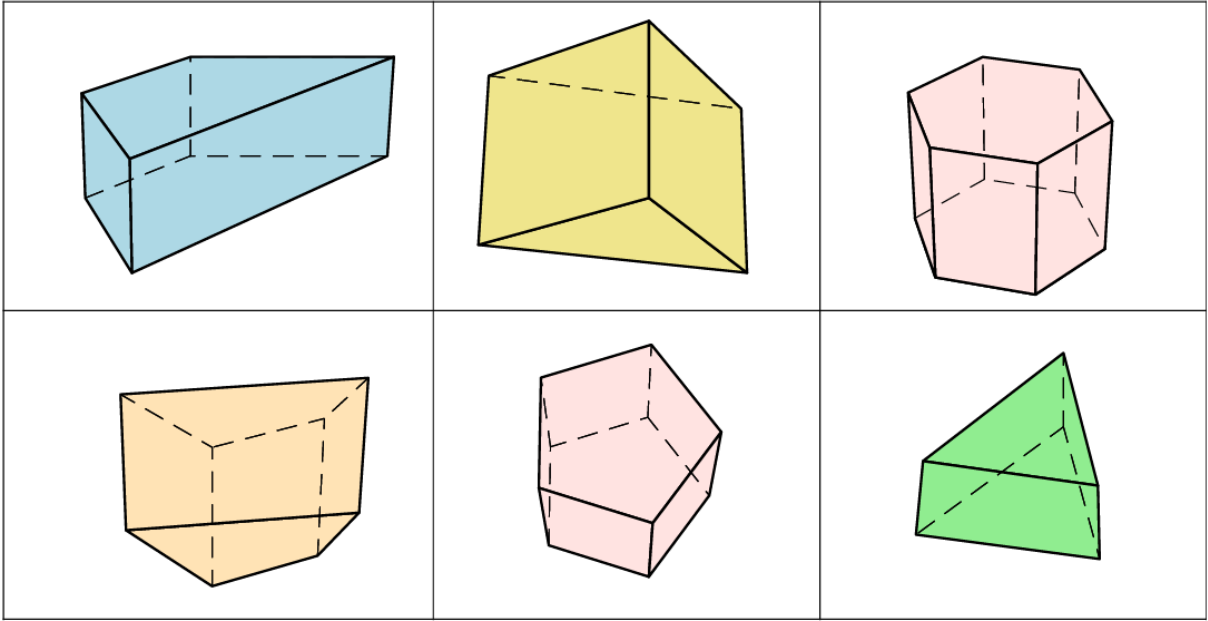
SÉQUENCE N° 18 :
ESPACE



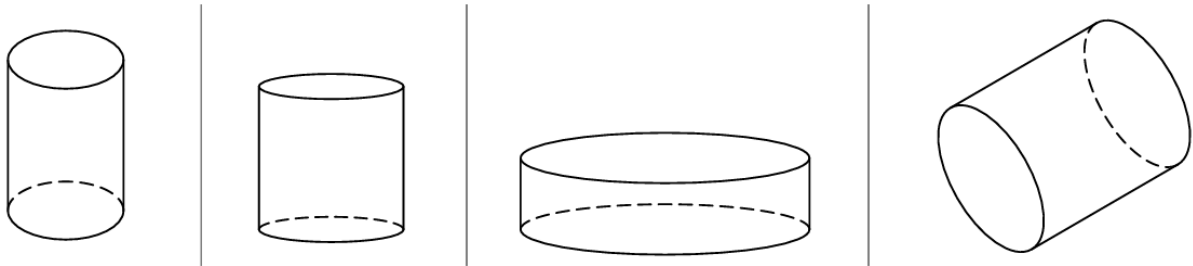
SÉQUENCE N° 17 :
ÉQUATIONS



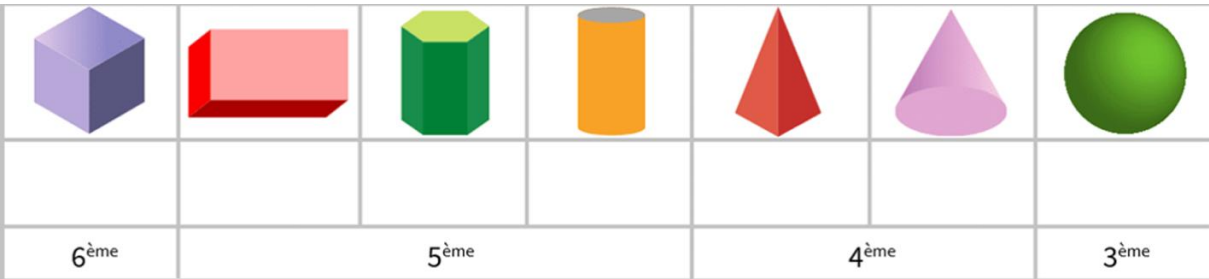
SÉQUENCE N° 18 : ESPACE



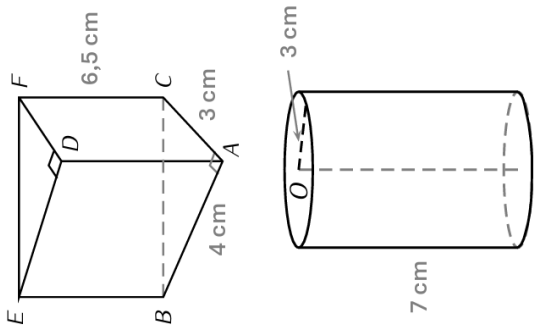
SÉQUENCE N° 18 : ESPACE



SÉQUENCE N° 18 : ESPACE

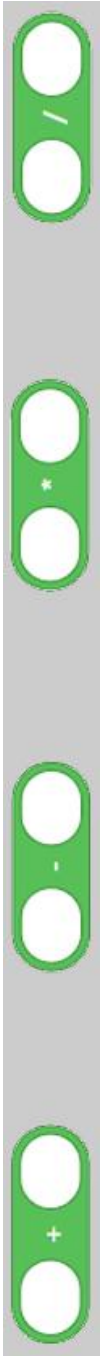
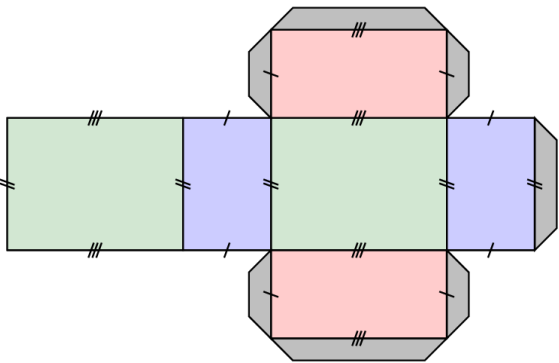


SÉQUENCE N° 18 : ESPACE

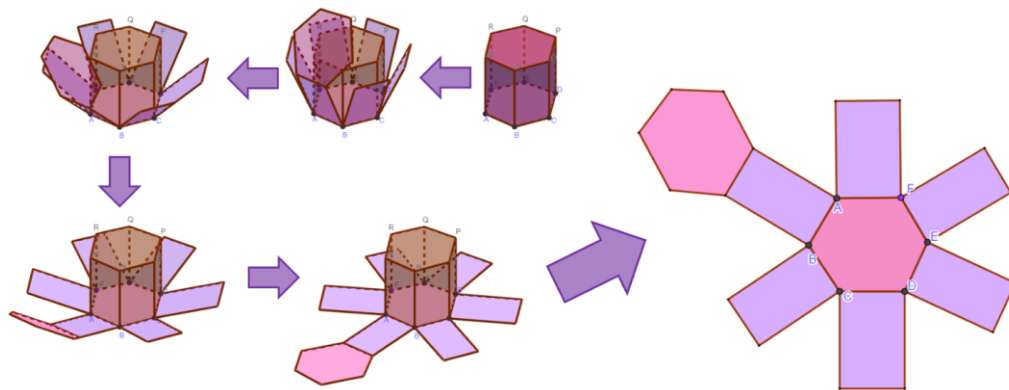


SÉQUENCE N° 18 : ESPACE

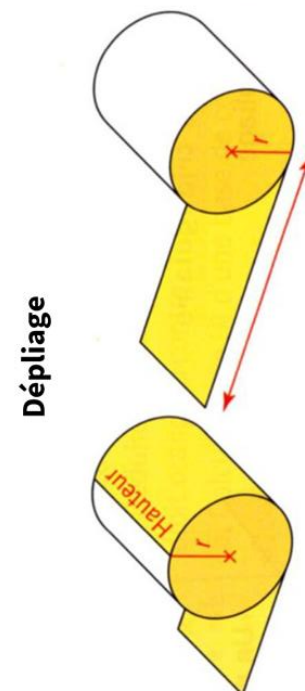
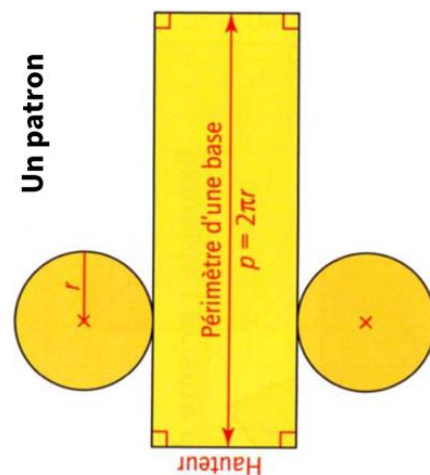
SÉQUENCE N° 18 :
ESPACE



SÉQUENCE N° 20 :
PENSÉE INFO.



SÉQUENCE N° 18 : ESPACE



quand  est cliqué

avancer de 50 pas

tourner  de 90 degrés

avancer de 50 pas

tourner  de 90 degrés

avancer de 50 pas

tourner  de 90 degrés

avancer de 50 pas

tourner  de 90 degrés

⇒

quand  est cliqué

répéter 4 fois

avancer de 50 pas

tourner  de 90 degrés



SÉQUENCE N° 18 :
ESPACE

SÉQUENCE N° 20 : PENSÉE INFORMATIQUE

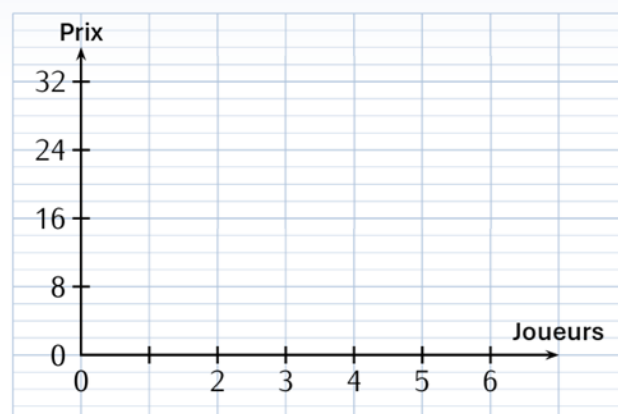
Scratch	Langage mathématique
dire 90 + 10	⇒
dire 3 + 7 * 5	⇒
dire 3 + 7 * 5	⇒
dire 4 + 6 * 10 - 8	⇒
dire 4 + 6 * 10 - 8	⇒

SÉQUENCE N° 20 : PENSÉE INFORMATIQUE

par un tableau de valeurs :

Nombre de joueurs	2	3	4	5	6
Prix (€) par personne	25	22	20	19	18

par un graphique cartésien :



SÉQUENCE N° 19 : INTRODUCTION AUX FONCTIONS