

# Mathématique

## 1. ère semaine

FRAN	MATH	ENVIR	ALL AII t3	ACM	E.MUSI	E.PHY
------	------	-------	------------	-----	--------	-------

### 1.1 Géométrie

- Coder et décoder un point

- . Exercice de codage et décodage sur la carte au 1 :500'000

Ç pour comprendre	✋ pour s'entraîner	• Pour réguler
Æ P.8 ex:2(cahier horizontal)	Æ P.10 ex :5	Æ P.10 ex:6
Æ AideMém 13	Æ	Æ P9 ex :3

- Construire et utiliser un système de coordonnées (axes, quadrants, bissectrices)

- . Cours au TN 30 min.

Ç pour comprendre	✋ pour s'entraîner	• Pour réguler
Æ T1F4	Æ T1f3	Æ P.11 ex :7
<sup>a</sup> p.7 ex :1	<sup>a</sup> T1f3	<sup>a</sup> T1f1

- Utiliser un système de repérage dans l'espace 3D

- . Cours : coder la position d'un objet dans « l'espace classe ».

Ç pour comprendre	✋ pour s'entraîner	• Pour réguler
<sup>a</sup> P.12 ex :9 (noter 5 coord.)	<sup>a</sup> T1f5 a)	<sup>a</sup> P.11 ex:8
<sup>a</sup> T1f7(ancien fichier)	<sup>a</sup> AM26	<sup>a</sup> p.44 ex:11

### 1.2 Opérations

Æ Calc 1) a-b
<sup>a</sup> Calc1) a-b-c

## 2. ème semaine

FRAN	MATH	ENVIR	ALL AII t3	ACM	E.MUSI	E.PHY
------	------	-------	------------	-----	--------	-------

### 2.1 Géométrie

- Coder et décoder un point sur un axe de coordonnées

- . Dessiner un robot, une construction sur un réseau et coder les points pour un camarade.

Ç pour comprendre	✋ pour s'entraîner	• Pour réguler
Æ T1F9	Æ T1F8	Æ
Æ AM 25-26-27-28	🖨 Repérage 300pts	Æ T1F6
<sup>a</sup> T1f2	<sup>a</sup> AM27	<sup>a</sup>
<sup>a</sup> T8f10	<sup>a</sup> 🖨 Repérage Niv.2 (150 points donner coord) et (150 points → placer le point)	

### 2.2 Opérations

- Maîtriser les tables de multiplication X4 X8

- . Apprendre seul par cœur
  - . Réciter à un camarade
  - . 🖨 :Multibal ⇔ Multiskate

Æ Calc 9) a-
<sup>a</sup> Calc 12 a-b-c-d

### 2.3 Atelier

⇔ Livre 5P	⇔ livre 6P
👤 P.9 ex:4 « la tour	👤 P.13 Ex :2 course sur un quadrillage
👤 P.12 ex :10 « cavalier »	👤 P.14 ex :14 les 2 magots