

Edito

Voici le numéro 2 ! Chaque édito proposera un site intéressant pour découvrir les mathématiques autrement.

Le site du jour : le site de vulgarisation du laboratoire de mathématiques de l'Université de Rouen :
<http://www.univ-rouen.fr/LMRS/Vulgarisation/>

Vous y trouverez des énigmes, jeux, des regards ludiques et des expériences autour des mathématiques.

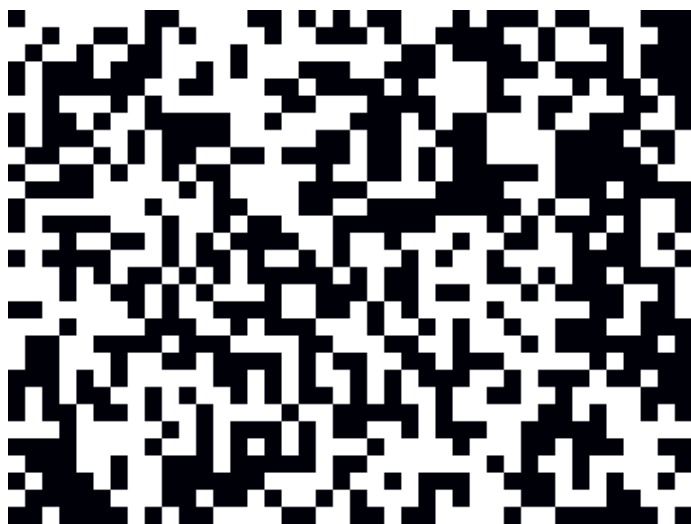


Les 10 000 carrés de Morellet

Maternelles

Le **point de départ** de cette activité est une oeuvre d'Art de F. Morellet intitulée 10000 petits carrés noirs et blancs.

Il s'agit en fait d'une toile de 1 m² quadrillée par des carreaux de 1 cm². Ces petits carrés de 1 cm de côté sont peints de manière aléatoire en noir ou en blanc.



Ce qui est intéressant c'est le procédé utilisé pour décider de la "couleur" des différentes cases. Il ouvre un annuaire au hasard, si le numéro du premier abonné de la page de droite est pair, il peint la case en noir, s'il est impair il le laisse en blanc.

Démarche :

Il s'agit de faire évoluer une pratique d'artiste et se l'approprier.

En utilisant une règle de jeu à partir d'un dé, les élèves vont remplir un quadrillage à partir de 6 couleurs.

⇒ [Accéder au document détaillé.](#)





Jeu des colliers

CP/CE1

But du jeu : gagner des perles pour faire le collier le plus long possible

Règle du jeu :

Les perles sont gagnées si on arrive juste sur les cases des dizaines : 1 perle sur le 10, 2 perles sur le 20, 3 perles sur le 30.....etc.....

Pour gagner les perles : chaque enfant à tour de rôle lance le dé et obtient de 1 à 6 points. Il donne alors au maître un ou deux tickets pour compléter le score et essayer de placer son pion sur une des cases gagnantes. Par exemple, un enfant qui a obtenu 6 points en lançant son dé doit donner au maître ou bien le ticket « 4 », ou bien 2 tickets « 2 ».

Le gagnant est celui qui a obtenu le plus grand collier.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
JEU DES COLLIERS														16	
37	36	35	34					27	26	25	24	23			17
38			33				28				22	21	20	19	18
39				32	31	30	29								
40															
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	
														56	
														70	
70	69	68	67	66	65	64	63	62	61	60	59	58	57		

⇒ [Télécharger la fiche détaillée du jeu, le plateau et le matériel.](#)



Voyages en train

du CE2 à la 5^{ème}

En Transalpie des trains quittent Mathépolis toutes les heures sonnantes (00 minute) en direction de Géocity. D'autres trains quittent aussi Géocity toutes les heures sonnantes en direction de Mathépolis.

La durée du trajet est exactement de 10 h pour tous les trains.

Pendant son trajet, combien chaque train croise-t-il de trains roulant en sens inverse ?



Problème APMEP -

⇒ [télécharger le problème et une aide si nécessaire](#)

Numéro 2