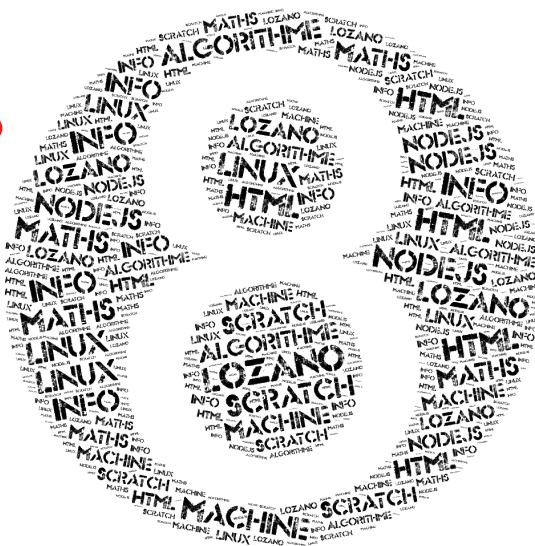


PROJET PLURIDISCIPLINAIRE

MATHS / FRANÇAIS

Imaginer, c'est hausser
le réel d'un ton.
Gaston Bachelard



LABYRINTHES

Auteurs

Isabelle MILLERAND

André STEFF

Sébastien LOZANO

isabelle.millerand@ac-nancy-metz.fr & andre.stef@univ-lorraine.fr & sebastien.lozano@ac-nancy-metz.fr

Mis à jour le 26 octobre 2023

Fichiers sources disponibles à la demande

Tapuscrit : Sébastien LOZANO

Compilation LuaL^AT_EX préférable

Remerciements

Merci à :

↪ Christophe POULAIN pour son paquet ProfCollege, ses échanges constructifs et son aide précieuse en \LaTeX ;

↪ ...

↪ ...

Sommaire

Remerciements	ii
Sommaire	ii
I Introduction	1
1 Présentation du projet	1
II ...	3
1 ...	3
2 Part1Chap2	6

INTRODUCTION

1 PRÉSENTATION DU PROJET

1.1 La nuit du jeu 2023 fait germer une idée

Lors de **la nuit du jeu mathématique de juin 2023** à Frouard, André STEFF animait un atelier autour du labyrinthe. Isabelle MILLERAND séduite par l'activité s'est imaginée la mise en place d'un projet autour de ce thème en 6^e, niveau dans laquelle elle aborde les textes mythologiques. Elle propose alors à Sébastien LOZANO de s'occuper de l'aspect mathématique de la chose.

...

1.2 Objectifs et liens avec les programmes

Notions abordées

~> ...

~> ...

~> ...

~> ...

Compétences développées

Chercher Domaines du socle : 2, 4	Tester, essayer, valider, corriger une démarche. (C2) Extraire des informations, les organiser, les confronter à ses connaissances. (C3)
Représenter Domaines du socle : 1, 5	Utiliser les représentations des nombres. (C2) Produire et utiliser les représentations des nombres. (C2) Passer d'un mode de représentation à un autre. (C4)
Raisonner Domaines du socle : 2, 3, 4	Raisonner collectivement. (C2) Justifier, argumenter. (C2)
Calculer Domaines du socle : 4	Calculer avec des nombres. (C2) Contrôler les calculs. (C2) Calculer avec des lettres, des algorithmes... (C4)
Communiquer Domaines du socle : 1, 3	Communiquer pour expliquer, argumenter et comprendre autrui. (C3) Communiquer pour porter un regard critique. (C4)

1.3 Description des temps du projet

Parlons labyrinthe en français

Durée ? Description du contenu ?

...

Parlons labyrinthe en mathématiques

2 séances d'une heure.

Qu'est qu'un labyrinthe ?

Maths et labyrinthe.

Parcourir un labyrinthe.

Algorithme de sortie.

À la fin de la deuxième séance, on précise que c'est leur labyrinthe que l'on va construire.

Il y aura des règles de construction à respecter.

Proposition de labyrinthes

Les élèves auront à concevoir des labyrinthes.

L'activité se fera sous forme de DM navette classe/maison. Non noté !

À l'issue, un labyrinthe sera choisi.

Réalisation du labyrinthe au labo de maths

Une première réalisation se fera dans le laboratoire de maths. Matériel nécessaire ?

Des questions :

— Comment réaliser ce labyrinthe ?

— Ordre de construction ?

— Comment faire des perpendiculaires ?

— Autres problèmes a priori ?

Craie ? Peinture ? Adhésif ?

Réalisation du labyrinthe dans la cour

Craie ? Peinture ? Adhésif ?

1.4 Évaluation de l'activité, intérêts pédagogiques

~> ...

~> ...

~> ...

~> ...

...

1 ...

1.1 ...

2 **PART1CHAP2**

2.1 **Part1Chap2Section1**

2.2 **Part1Chap2Section2**

Table des matières

Remerciements	ii
Sommaire	ii
I Introduction	1
1 Présentation du projet	1
1.1 La nuit du jeu 2023 fait germer une idée	1
1.2 Objectifs et liens avec les programmes	1
1.3 Description des temps du projet	1
1.4 Évaluation de l'activité, intérêts pédagogiques	2
II ...	3
1 ...	3
1.1	3
1.2	4
1.3 Part1Chap1Section2	5
2 Part1Chap2	6
2.1 Part1Chap2Section1	6
2.2 Part1Chap2Section2	6