

FICHE ENSEIGNANT

Niveau concerné

Cycle 4 et Lycée

Durée :

L'activité contient :

Compétences mathématiques :

Chercher	X
Raisonner	X
Modéliser	
Représenter	X
Calculer	
Communiquer	X

Domaines du socle :

Domaine 1	Comprendre, s'exprimer en utilisant le langage mathématique. Lire, interpréter, commenter des graphiques.
Domaine 2	
Domaine 3	
Domaine 4	Analyser, argumenter et mener différents types de raisonnement.
Domaine 5	

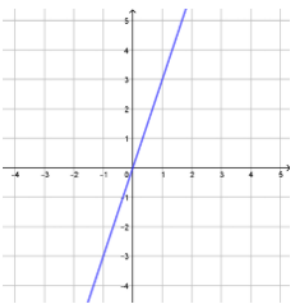
Pré-Requis

Chapitre des fonctions linéaires et affines.

Modalités et matériels

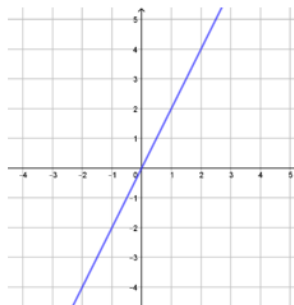
Cartes de jeu (un jeu par groupe de quatre)

J'ai ! ■



Qui a une fonction linéaire dont la représentation graphique a un coefficient directeur égal à 2 ?

J'ai ! ■



Qui a une fonction affine dont la représentation graphique a un coefficient directeur égal à -2 ?

Solution :

■
■
■
■
■
■

■
■
■
■
■
■

Représentations graphiques de fonctions linéaires et affines.

Objectifs

Faire travailler les élèves sur les changements de registre : du langage fonctionnel (fonction linéaire, affine...) au langage graphique (droite, coefficient directeur, ordonnées à l'origine...)
 Créer et entretenir des automatismes.
 Gérer l'hétérogénéité des élèves par le travail de groupe.

Scénario

Les élèves sont répartis par groupe.

Les cartes sont distribuées.

Le premier élève pose la question en bas de la carte « Qui a ? »

L'élève qui a la carte correspondante répond « J'ai » et enchaîne sur sa propre carte.

À la fin, les élèves vérifient que les cartes sont rangées dans le bon ordre à l'aide de la carte réponse.