

Application « Arithmetica » (chapitre 13)

Le logo de l'application :



Ouvrir l'application puis :

« Quizz de démarrage » : activité pour vérifier que vous maîtriser les bases de 6^e, 5^e et 4^e nécessaires au chapitre. Bien à faire en début de chapitre.

« Diviseur d'un nombre » : outils pour permettre d'obtenir des informations sur les diviseurs d'un nombre. (Partie I-B et C du cours)

« Nombre premier » : un outil pour déterminer si un nombre est premier ou non. (Partie II-A- du cours)

« Crible d'Ératostène » : activité pour trouver la liste de tous les nombres premiers entre 1 et 100. (Partie II-A- du cours)

« DiviBox » : jeu pour s'entraîner à appliquer les critères de divisibilité (Partie I-C du cours)

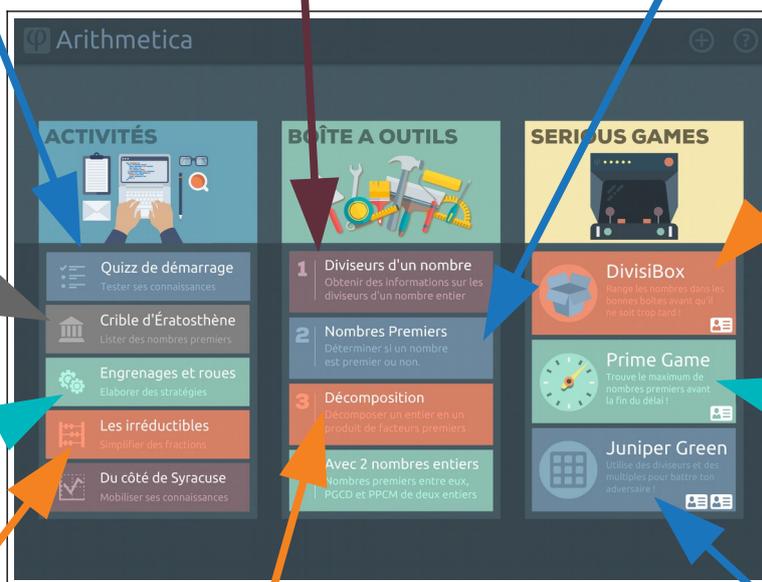
« Engrenages et roues » : activité pour comprendre et s'entraîner sur les problèmes d'engrenages de la fin du chapitre.

« Prime game » : jeu pour s'entraîner à apprendre la liste des premiers nombres premiers (Partie II-A- du cours)

« Les irréductibles » : activité pour s'entraîner à simplifier des fractions (Partie III du cours)

« Décomposition » : outils pour décomposer un nombre entier en produit de facteurs premiers (Partie II-B- du cours)

« Jupiter Green » : jeu pour s'entraîner sur la notion de diviseurs et de multiples. ATTENTION : se joue seulement en mode 2 joueurs ! (Partie I-B- du cours)



MISE EN GARDE

Les activités proposées dans la boîte à outils (colonne du milieu) sont à utiliser de façon raisonnable ! Si vous vous en servez systématiquement pour faire vos exercices sans réfléchir un minimum, le jour de l'évaluation en classe, vous ne saurez pas faire sans... Je vous conseille donc de faire vos exercices avec votre cerveau, et éventuellement votre calculatrice PUIS vous pouvez utiliser les outils de la boîte à outils de l'application pour vous auto-corriger.

C'est à vous de ~~jouer~~ travailler !! :)