

Mode de fonctionnement des Devoirs Maison

Les élèves disposent d'une semaine pour réfléchir, raisonner, résoudre et rédiger leur DM.

- Un DM peut être rendu en avance mais pas en retard (si l'élève est absent, il sera noté Abs dans son relevé de notes).
- Le travail est rendu sur une feuille simple au format A4 présentée selon le modèle suivant :

NOM	Date
Prénom	
Classe	
Mathématiques – DM...	
4 cm	

- L'énoncé n'est pas rendu avec la copie.
- Découper le tableau en fin de page et le coller dans le bandeau de présentation de la copie.

Durant cette semaine, les élèves sont invités à :

- lire l'énoncé et tenter de résoudre l'exercice ;
- venir voir le professeur en cas de difficultés ;
- éventuellement montrer un brouillon à l'enseignant qui pourra donner des conseils.

Il n'est jamais demandé aux parents de résoudre ou rédiger (dicter) le travail. Les exercices donnés sont toujours à la portée des élèves et en lien avec le programme. Il est possible que des explications supplémentaires soient nécessaires, c'est pourquoi les élèves ont sept jours pour y travailler et venir voir leur professeur.

Ces règles seront les mêmes tout au long de l'année et seront régulièrement rappelées aux élèves par oral.

Une correction partielle sera faite en classe et une correction complète sera disponible sur <http://lecalvemath.free.fr>.

3° \

Travail à rendre, au plus tard, le : **mardi 14 janvier 2025**

Mathématiques – DM2

On considère le script ci-après. Aucune justification n'est demandée.

```

1 quand est cliqué
2 effacer tout
3 s'orienter à 90
4 aller à x: -200 y: -160
5 demander rang (nb entier positif) et attendre
6 mettre rang à réponse
7 si rang > 8 alors
8   mettre rang à 8
9 stylo en position d'écriture
10 motif rang 384
11 relever le stylo
12 définir motif rang taille
13 si rang > 0 alors
14   répéter 3 fois
15     avancer de taille
16     tourner de 120 degrés
17     motif rang - 1 taille / 2

```

- On prendra 1 cm pour 48 px. Tracer la figure obtenue lorsqu'on donne :
 - rang = 1 ;
 - rang = 2 ;
 - rang = 3.
- Où est le lutin à la fin du script ?
- Comment s'appelle ce type de figure ?
- On veut modifier le script pour obtenir la figure ci-contre.

Quelle(s) instruction(s) faut-il modifier ?

Comment ?

Figures	/3
Emplacement du lutin	/1
Type de figure	/2
Modifications du script	/2
Respect des consignes	/2

