

Résoudre un problème

CE1/CE2

Compétences visées :

Chercher

- S'engager dans une démarche de résolution de problèmes en observant, en posant des questions, en manipulant, en expérimentant, en émettant des hypothèses
- Tester, essayer plusieurs pistes proposées par soi-même, les autres élèves ou le professeur.

Raisonner

- Anticiper le résultat d'une manipulation, d'un calcul, ou d'une mesure.
- Tenir compte d'éléments divers (arguments d'autrui...) pour modifier ou non son jugement.
- Prendre progressivement conscience de la nécessité et de l'intérêt de justifier ce que l'on affirme.

Communiquer

- Utiliser l'oral et l'écrit, argumenter des raisonnements.

Calculer avec des nombres entiers

Défi 1 / 4
CARTES

Matériel

Diaporama de présentation de l'activité
Photocopies de la suite ci-dessous

Objectif :

- Observer et comprendre la règle de l'algorithme ; trouver la carte manquante.

Déroulement / consigne

Travail par petits groupes de 2 ou 3 élèves.

- Afficher la première diapositive du diaporama, observer et lire (ou écouter) la consigne.
- Expliquer ce qu'est une suite logique (ex : « Sur chaque ligne, les cartes ne sont pas posées au hasard, elles se suivent en respectant une règle qu'il faut trouver »)
- Distribuer les photocopies ou travailler sur l'ardoise ; laisser chercher ; argumenter
- Apporter une aide si nécessaire (diapo 2)

Activité de l'élève

Les élèves nomment les cartes utilisées et leur valeur (l'as vaut 1).

Les élèves reformulent la consigne, le but de l'activité.

Les élèves peuvent travailler seul, par binôme ou par 3.

Ils font des essais qu'ils valident ou pas.

Une aide est proposée pour les élèves qui ont du mal à démarrer au bout d'un moment (diapositive 2).

VALIDATION : comparer la solution et l'argumentation des différents groupes.

Avec la diapositive 3 de la présentation, découvrir le code de déplacement sur la carte au trésor.

Solution du lundi : déplacement de 7 cases vers le bas.

