

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.

Communiquer

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

Calculer avec des nombres entiers

Défi 2 / 4

CARTES

Matériel

Diaporama de présentation de l'activité

Plusieurs jeux de cartes pour la classe ou imprimer et découper les cartes ci-dessous.

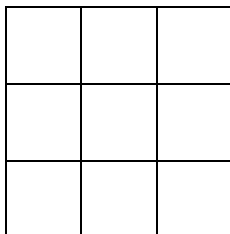
Objectif :

- Placer les cartes données en respectant des contraintes spatiales et numériques.

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 disposition de 3 X 3 ; repérer les lignes et les colonnes (et les coins).



- Expliciter le critère de réussite (« *Comment on saura que l'on a réussi ?* »)
- Distribuer le matériel ; laisser chercher ; vérifier par le calcul.
- Apporter une aide si nécessaire

Activité de l'élève

Les élèves nomment les cartes utilisées et leur valeur.

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

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

Ils procèdent par étapes en écoutant bien les contraintes et 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 des différents groupes et vérifier par le calcul et par le respect des contraintes.

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

Solution du mardi : déplacement de 4 cases vers la droite.

