

Résolution de problèmes		DEFI NOMBRE		GS CP	
<u>Compétences visées :</u>  <b>Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul</b> - Il résout des problèmes du champ additif (addition et soustraction) en une ou deux étapes. - Il modélise ces problèmes à l'aide de schémas ou d'écritures mathématiques.				<b>Séance 1</b> <b>15/20 minutes</b>	
				<b>Matériel</b> <ul style="list-style-type: none"><li>Jeux de cartes de 54 cartes Optionnel : kaplas / feuilles/ ardoises</li><li>Vidéoprojecteur ou photocopies de la situation.</li></ul>	
<u>Objectifs :</u> <ul style="list-style-type: none"><li>S'engager dans une activité de recherche</li><li>Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques.</li></ul>					
Etapes		Activité de l'enseignant -e		Consigne	
Ouverture / lancement		- Présenter le défi		Nous allons résoudre un défi :	
Représentation mentale de la situation		- Répondre aux questions des élèves		Une classe a commencé à fabriquer un château de cartes de 4 étages. Combien de cartes la classe doit encore utiliser pour finir le château?	
Recherche		- Relancer, reformuler, vérifier - Proposer du matériel (cartes, kaplas) - Dessiner le château (ardoise ou feuille)		- Pour trouver la réponse, vous pouvez construire le château ou le dessiner.	
Modélisation de la situation				- Pour présenter votre réponse, vous écrivez une phrase sur la feuille ou le papier.	
				<u>Modalité</u> : coin regroupement ou espace atelier	
				- Écouter la consigne	
				- Questionner l'enseignant	
				<u>Modalité</u> : Groupe entier ou groupe atelier (en fonction du nombre d'élèves)	
				<u>Lieu</u> : classe	
				- Manipuler	
				- Échanger	
				- schématiser	
Etapes		Activité de l'enseignant -e		Consigne	
Mise en commun		- Synthétiser les réponses des élèves - Verbaliser, <b>Valider (1 réponse possible)</b>		- Nous devons maintenant déterminer quel déplacement nous allons faire sur la carte au trésor.	
				<u>Modalité</u> : Groupe entier	
				- Expliciter ses réponses	

Observations / Bilan