

Résolution de problèmes		LES DUOS DE CARTES Par groupe de 4/5		GS - CP
<u>Compétences visées :</u> <ul style="list-style-type: none"><li>- S'engager dans une démarche de résolution de problèmes en observant, en posant des questions, en manipulant, en expérimentant, en émettant des hypothèses avec un temps de recherche autonome (CHERCHER)</li><li>- Comparer des collections.</li><li>- Réaliser des additions simples</li><li>- Résoudre des problèmes portant sur des quantités</li></ul>			Séance 1 20 minutes	
			Matériel <ul style="list-style-type: none"><li>• Un jeu de carte par groupe (enlever les habillés)</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>				
Etapas	Activité de l'enseignant -e	Consigne	Activité de l'élève	
<b>Ouverture / lancement</b>  <b>Représentation mentale de la situation</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Présenter la situation problème</li><li>- Répondre aux questions des élèves</li></ul>	Nous allons devoir résoudre le problème suivant :  <b>4 joueurs se partagent équitablement ces cartes. A la fin chaque joueur doit avoir 2 cartes de couleur différente tout en ayant le même nombre total de points ?</b> <b>Quelle carte ne va pas être distribuée ?</b>  Attention, il faut bien prendre en la double consigne.	<u>Modalité :</u> Groupe entier <ul style="list-style-type: none"><li>- Lire/écouter l'énoncé</li><li>- Questionner l'enseignant sur l'énoncé du problème</li></ul>	
<b>Recherche</b>  <b>Modélisation de la situation</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Relancer, reformuler, vérifier</li><li>- Proposer du matériel pour modéliser, vérifier : cartes à jouer)</li><li>- guider si besoin les élèves sur l'écart entre chaque carte et sur la couleur de chacune.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- La réponse est unique et correspond à une seule carte. La bonne carte donnera un indice pour la résolution de l'énigme de la semaine.</li></ul>	<u>Modalité :</u> La présentation du problème peut être faite en groupe classe, en affichant la situation problème au vidéoprojecteur La recherche peut s'effectuer d'abord individuellement sans matériel (notamment pour les CP) puis par groupe de 4/5 élèves pour permettre la manipulation de cartes et la validation de ce qui a été anticipé. <u>Lieu :</u> en îlot	

Etapes	Activité de l'enseignant -e	Consigne	Activité de l'élève
Mise en commun	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Synthétiser les réponses des élèves</li> <li>- Verbaliser, <b>Valider en respectant la double contrainte.</b></li> </ul> <p>➔ Choisir les réponses erronées pour faire verbaliser ce qui ne va pas par les élèves eux-mêmes</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Chaque groupe doit avoir choisi une carte et une seule. Les élèves du groupe doivent donc se mettre d'accord sur la carte à présenter au reste de la classe.</li> </ul>	<p><u>Modalité</u> : Groupe entier</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Expliciter/verbaliser ses réponses</li> </ul>
Observations / Bilan			

4 joueurs se partagent ces cartes de façon à avoir chacun deux cartes représentant **le même nombre de points total**.  
Les deux cartes doivent être **de couleur différente**.  
Quelle carte va-t-il rester?

Indice pour la carte au trésor: déplace toi du nombre indiqué sur la carte en t'aidant de la direction donnée par le symbole:

←    
 ↑    
 ↓    
 →