

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.
- Trouver toutes les solutions possibles en mettant en place une stratégie.

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.

Espace et géométrie : représenter une construction.

Calcul : situation de partage

Défi 4 / 4
Château de CARTES

Matériel

Diaporama de présentation de l'activité
Cartes (jeu de 32 cartes : ôter les cartes de 2 à 6).
Ardoises ou brouillon

Objectif :

- Trouver toutes les possibilités de compositions de nombres à partir de chiffres.

Déroulement / consigne

Travail par petits groupes de 2 ou 3 élèves.

ATTENTION :

1. La construction de château étant difficile, il n'est pas conseillé de la faire réaliser aux élèves mais plutôt de la représenter.

2. Il n'y a pas de carte sur le socle

Temps 1 : comprendre la construction et la représenter

- Afficher la première diapositive du diaporama, observer et lire la consigne.
- Faire représenter le château de façon schématique
- Répondre aux premières questions pour mieux comprendre.

Temps 2 : Le défi.

- Les élèves cherchent en groupe.
- Travailler sur l'ardoise. Ils représentent le château. laisser chercher ; argumenter
- Apporter une aide si nécessaire.

Activité de l'élève

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.

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

Avec la diapositive 2 de la présentation, découvrir le code de déplacement sur la carte au trésor.

CODE de Déplacement à conserver : 4 vers le bas.