

Solution et notes pour l'enseignant

- ⇒ Il est conseillé de proposer un problème par semaine durant la période.
- ⇒ Pour chaque problème, l'enseignant s'assurera, après une lecture collective ou individuelle, que tout le monde a bien compris la consigne, en faisant verbaliser et reformuler l'énoncé, sans entrer dans la démarche de résolution du problème.
- ⇒ La recherche de solutions est conseillée en groupes (composés de 2 à 4 élèves, si possible). Toute la classe cherche, en même temps, une solution à un même problème, sans s'interdire de recourir à du matériel ou au schéma.
- ⇒ L'enseignant prévoit un temps de recherche adapté à la situation et au niveau de ses élèves. Le maître devient observateur et c'est l'occasion, pour lui, de repérer les difficultés de certains élèves, les démarches privilégiées ou non maîtrisées... Il encourage et il valorise les essais des élèves.
- ⇒ La présentation et la confrontation des résultats peuvent suivre la recherche ou être différées.
- ⇒ La validation des propositions de solutions peut utilement se prolonger par une phase de structuration autour des méthodes qui se sont révélées efficaces pour chercher et aboutir à une solution. Cette institutionnalisation peut faire l'objet d'affichages dans la classe, pour que les élèves s'y réfèrent, lors d'autres séances de résolution de problèmes.
- ⇒ Le rallye peut être imprimé en noir et blanc.

Problème 1: Salon de thé

La commande N°1 permet de définir qu'une tasse de thé vaut 2 €

Commande N°2 : 4 tasses de thé font 8 €, donc la tarte aux fruits vaut 4 €

Commande N°3 : 1 tasse de thé 2 € + 2 tartes aux fruits à 8 € font 10 €, 1 citronnade fait donc 1 €

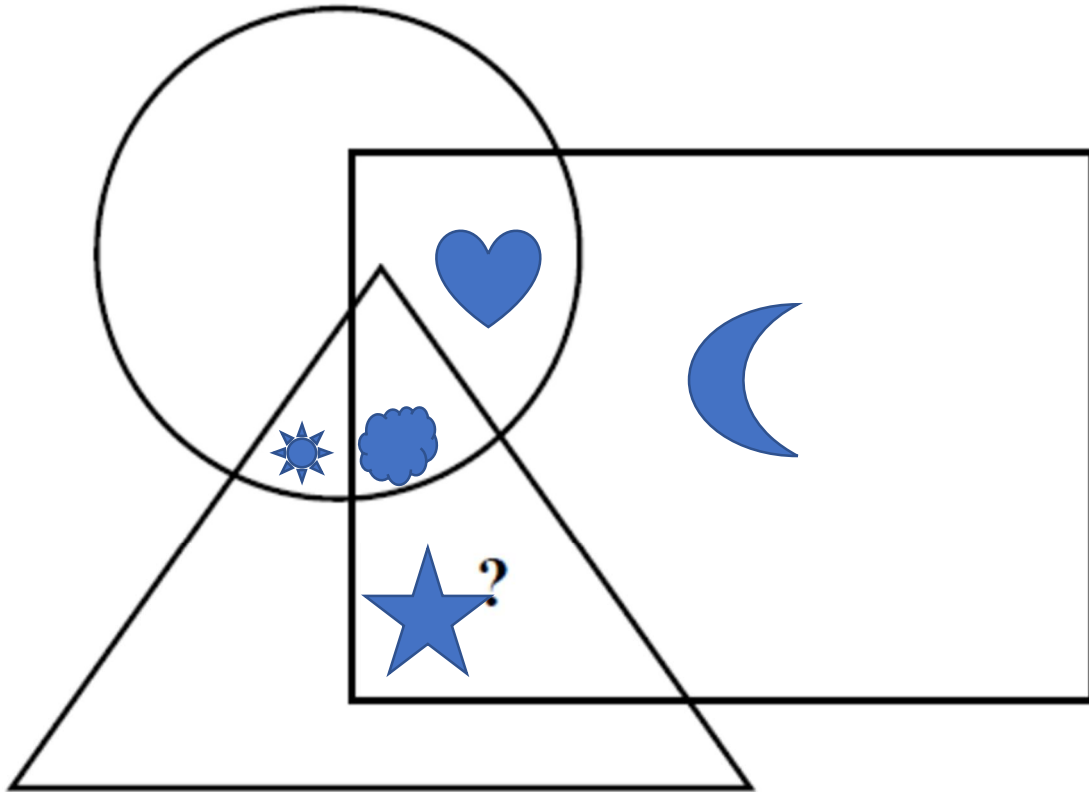
Commande N°4 : 2 tasses de thé font 4 € + 1 tarte aux fruits à 4 € + 1 citronnade à 1 €, ça fait 9 €. Un donut vaut donc 3 €

Commande N°5 : 2 donuts font 6 € + 1 citronnade à 1 €, ça fait 7 €. Une théière vaut donc 5 €

<p><u>Prix des boissons :</u></p> <p>Tasse de thé = 2 €</p> <p>Théière = 5 €</p> <p>Citronnade = 1 €</p> <p><u>Prix des pâtisseries :</u></p> <p>Donut = 3 €</p> <p>Tarte aux fruits = 4 €</p>

Problème 2: A vos crayons

Qu'as-tu dessiné à la place du point d'interrogation ? **une étoile.**



Problème 3: Tour de magie

- J'ai 2 unités de plus que de dizaines. Il faut barrer : 64/28/44/26/31/52/45
- La somme du chiffre de mes dizaines et celui de mes unités est inférieur à 10. Il faut barrer : 57/79/46
- Je suis un nombre impair. Il faut barrer 24.

Le jeu de cartes est caché sous la case 35.

24	57	79	64
28	44	26	35
31	52	45	46

Problème 4: Les constellations

Pour aider les élèves, on peut les amener à faire des estimations.

Il y a 2 façons de faire 26, mais une seule permet d'aller au bout du problème. Attention donc aux élèves qui ne traiteraient pas les constellations dans l'ordre de la consigne.

<i>Cygne : 10 étoiles</i>	<i>Persée : 15 étoiles</i>	<i>Aigle : 9 étoiles</i>
<i>Cassiopee : 5 étoiles</i>	<i>Bélier : 13 étoiles</i>	<i>Capricorne : 8 étoiles</i>
<i>Petite ourse : 7 étoiles</i>	<i>Lyre : 3 étoiles</i>	<i>Dragon : 12 étoiles</i>

$$15 + 13 + 12 = 40 \text{ étoiles}$$

$$10 + 7 + 9 = 26 \text{ étoiles}$$

$$5 + 3 + 8 = 16 \text{ étoiles}$$

Problème 5: L'île du Phare

Le trajet le plus court est :

Briseville => Vierrac => Montigny => Parac => Aurigny => Boisjoli

$$2\text{KM} + 3\text{KM} + 5\text{KM} + 2\text{KM} + 5\text{KM} = 17\text{KM}$$

