

Notes pour les enseignants :

Pour chaque problème, on 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.

Problème 1 : Les pansements

Il faudra que l'enseignant lise le poème plusieurs fois avant de lancer le travail de groupe.

La solution est 35. Il y a donc assez de pansements dans la boîte et il n'en reste aucun.

Obstacles possibles mais intérêt du problème

Les difficultés résident dans la lecture de la comptine (il faut entendre un de plus sur le menton à la ligne 6) et dans la somme de calculs à effectuer à la suite même si ce sont de petits nombres.

Il faut être rigoureux pour ne rien oublier et ne pas compter deux fois les mêmes informations.

Coup de pouce

Il y a beaucoup de lecture. Des élèves de CP à cette période peuvent encore être de petits lecteurs. Il est tout à fait possible de mettre un bon lecteur par groupe ou encore de donner à un groupe une partie du texte.

Problème 2 Quel montage ?

Solution : Emilie a utilisé 5 cubes pour réaliser la première construction.

C'est la construction B qui correspond à l'ajout de trois cubes



Obstacles possibles mais intérêt du problème

Le travail en 3 dimensions : La notion de point de vue et de représentation dans l'espace sont peu sollicitées chez les élèves.

Coup de pouce

La possibilité de construire les assemblages permet aux élèves de changer de point de vue et/ou de vérifier leur proposition.

Problème 3 : Droit au but

Il s'agit de mobiliser dans une situation d'EPS les compétences et procédures de calcul mental, d'entraîner les automatismes sur les faits numériques...

Coup de pouce :

Concernant l'organisation On peut demander aux trois premiers de se mettre d'accord sur la réponse avant le départ et ainsi de suite. Ils auront ainsi tous réfléchi à plusieurs calculs.

Vous pouvez aussi choisir de laisser un temps de réflexion individuelle assez court puis de demander à l'équipe d'intervenir.

Réponse au défi :

Calcul donné par la maitresse	Zone choisie par l'équipe des bleus	Zone choisie par l'équipe des rouges
2+2	4 > 1 point	4 > 1 point
5-2	3 > 1 point	7 > 0 point
10+11	21 > 1 point	21 > 1 point
4+2	6 > 1 point	6 > 1 point
12-1	11 > 1 point	11 > 1 point
3+3+3	6 > 0 point	9 > 1 point
30-2	8 > 0 point	28 > 1 point
10+10+1	21 > 1 point	21 > 1 point

L'équipe des bleus a marqué 6 points et l'équipe des rouges 7 points c'est donc les rouges qui gagnent !

Pour la situation en classe cela permet de mettre en œuvre des situations de calcul mental inversées sur un domaine numérique plus étendu.

Les calculs proposés sont en fin de ce document.

Problème 4 : Les bonbons.

Le bonbon pour empoisonner l'ogre est celui-ci.



Le bonbon magique pour courir plus vite est celui-là.



Obstacles possibles mais intérêt du problème

Il s'agit de travailler les notions de plus lourd que, plus léger que en tenant compte de tous les indices.

Pour la dernière question, l'important est d'amener les élèves à justifier leur réponse, à débattre.

Problème 5 Juste assez

Il est conseillé d'utiliser des jetons pour manipuler et favoriser les essais /erreurs.

Obstacles possibles et intérêt du problème

Les élèves ont deux tâches à réaliser : Bien comprendre la consigne et trouver le placement des jetons qui répond à la fois aux exigences horizontales et verticales.

Solution

	2	4	3	1
1		●		
3	●	●	●	
4	●	●	●	●
2		●	●	

Coup de pouce

Placer un ou deux jetons supplémentaires si besoin.

Proposition de calculs pour le problème 3

2+2	10+11	10-3	3+3+3
5+4	3+3+1	10+10+1	6-2
4+2	12-1	5-2	15+2
10-2	20+8	4+4	7+7+7
10+7	30-2	20-3	18+10
1+1+1	6+5	3+3	6+4+1

Ce n'est qu'une proposition vous pouvez l'adapter en fonction de vos élèves.