

Document d'accompagnement



CP



	Jour 1 : Sudoku	Jour 2 : Les symboles	Jour 3 : La carte au trésor	Jour 4 : Le marchand de glaces
Attendus de fin d'année	(Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations.	-Résoudre un problème du champ additif -Calculer mentalement des sommes -Commencer à savoir utiliser des procédures et des propriétés	(Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations.	Compétence mathématique : Chercher - S'engager dans une démarche de résolution de problèmes en observant, en posant des questions, en manipulant, en expérimentant, en émettant des hypothèses
Compétences mises en œuvre	- Décrire la position d'un objet - Organiser et expliquer sa recherche	-Résoudre des problèmes en utilisant les nombres entiers et le calcul. -Elaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral ou à l'écrit -Mémoriser des faits numériques et des procédures.	-Décoder un message indiquant un déplacement de case en case -Se déplacer sur un quadrillage -Utiliser du vocabulaire spatial	-Trouver un maximum de possibilités -Organiser sa recherche
Type de défi	Problème pour chercher (problème atypique)	Nombres et calculs	Déplacement sur quadrillage	Problème pour chercher (problème atypique)
Matériel	Une feuille pour 2 élèves. Des ciseaux, de la colle	Une feuille par binôme. Crayon à papier	Une feuille pour 2 élèves	Une feuille pour 2 élèves Des jetons rouges, jaunes et verts (de préférence)
Consigne	Remplis la grille avec les symboles. Aucun symbole ne doit apparaître deux fois sur la même ligne, la même colonne ou dans le même carré.	Trouve la valeur de chaque symbole.	Trace le chemin de chaque pirate pour savoir quel pirate deviendra riche.	Cherche le plus possible de cornets différents à 3 boules que tu pourrais acheter chez ce marchand de glace.
Conseils de mise en œuvre	Des tâtonnements seront nécessaires.	Des tâtonnements seront nécessaires. Une fiche d'aide comportant les 4 symboles et une planche	Expliciter le code avant de distribuer les fiches. Faire le point sur le vocabulaire.	Mettre en scène la situation.

	<p>Des étiquettes à découper comportant les 4 symboles sont à disposition.</p> <p>Proposer si besoin de commencer à rechercher le symbole qu'il manque dans la 3^{ème} colonne.</p>	<p>contenant les nombres recherchés est à disposition permettant ainsi d'effectuer les essais.</p> <p>On incitera les élèves à expliciter leurs démarches.</p> <p>La recherche de la valeur du symbole cœur (1^{ère} ligne de calcul) est à privilégier pour débiter ce défi.</p>	<p>Utiliser 3 crayons de couleurs différentes (une couleur par pirate).</p>	<p>Utiliser des jetons de couleurs (jaunes, rouges et verts) pour faciliter la recherche.</p> <p>Garder trace au fur et à mesure des recherches en coloriant les boules sur la fiche élève.</p> <p><u>Précision</u> :</p> <p>Sur la fiche élève, il y a plus de cornets que de trios possibles pour permettre les essais/erreurs.</p>
Réponse			<p>C'est le pirate Junior qui devient riche en accédant au coffre.</p>	<p>Il est possible d'obtenir 10 cornets de 3 boules différentes :</p> <ul style="list-style-type: none"> -3 cornets avec 3 boules de même parfum -6 cornets avec 2 parfums identiques et un troisième parfum. -1 cornet avec tous les parfums différents