

5 jours- 5 défis année scolaire 2014/2015

Documentation pour l'enseignant CP

Les enfants doivent se retrouver dans une situation de recherche, d'essais, d'erreurs, de discussions

Il est important qu'ils puissent manipuler : anticiper et mettre à leur portée tous les outils nécessaires. Les élèves pourront demander ce dont ils ont besoin.

L'enseignant(e) sans orienter la recherche, ni induire les réponses doit être présent(e) et encourageant(e) dans ces phases, favoriser les échanges, les explicitations.

Demander aux élèves d'utiliser un stylo avec la possibilité de barrer, raturer, afin de prendre en compte les recherches essais-erreurs et stratégies utilisées par les différents groupes ou binômes.

Jour 1 : Grandeurs et mesures

Compétences travaillées :

- Connaître et utiliser l'euro.
- Résoudre des problèmes de vie courante.
- Compétences dans le domaine du calcul (trouver la somme, compléter à...)

Aides proposées :

- Lecture collective pour s'assurer de la compréhension de la situation : il est possible de d'utiliser plusieurs fois le même billet ou la même pièce.
- Possibilité de manipuler les reproductions de billets ou de pièces.
- Possibilité d'utiliser une file numérique (aides au calcul pour chercher la différence de 17 à 33 par exemple)

Stratégies possibles

- Poser d'abord les plus grandes valeurs (les plus gros billets) puis compléter avec des pièces .
- Pour la deuxième partie du problème : pose d'abord les plus grosses valeurs en commençant par le billet de 20 euros, puis de 10 euros,...

Jour 2 : Géométrie

Compétences travaillées :

- paver une surface plane
- manipuler des pentaminos pour recouvrir exactement une surface plane.

Aides proposées :

- Penta veut dire cinq. Un pentamino est une figure composée de 5 carrés accolés par un de leur côté (référence au domino - deux carrés accolés)
- Avoir la possibilité de découper et de manipuler les pentaminos (changer l'orientation d'un pentamino)
- Eventuellement, en cas de difficulté persistante, donner un début de solution en positionnant un des pentaminos.

Stratégies possibles

- Faire des essais- erreurs
- Dans la première ligne de la figure, il y a 4 carrés : trouver deux pentaminos qui s'imbriquent en ayant une première rangée de 4 carrés.

Jour 3 : Numérations et opérations

Compétences travaillées :

- Produire et reconnaître les décompositions additives des nombres inférieurs à 20 ("table d'addition")
- Calculer mentalement des sommes.
- Lire ou compléter un tableau

Aides proposées :

- Pour la bonne compréhension de la consigne, il est possible de traiter collectivement la première lettre du message.
- Bien préciser que le message doit vouloir dire quelque chose.

Stratégies possibles

- Procéder lettre par lettre. Si on tombe sur un symbole qui n'est pas une lettre, rechercher une autre manière d'obtenir le nombre qui apparaît dans la case à décoder.
- S'assurer au fur et à mesure qu'on obtient un message qui a du sens (mot après mot)

Jour 4 : gestion des données

Compétences travaillées :

- Organiser les informations d'un énoncé.
- Savoir déduire des informations d'un message.

Aides proposées :

- Lire ou faire lire les informations des élèves. Montrer le lien avec les pictogrammes utilisés.
- Il est possible de barrer les maisons après chaque information.

Stratégies possibles

- Procéder par élimination des maisons après chaque renseignement donné.
- Reformuler des informations autrement : « Il n'y a pas de petits carreaux » veut dire que la maison a de grandes fenêtres.

Jour 5 : gestion des données/ le petit train

Compétences travaillées :

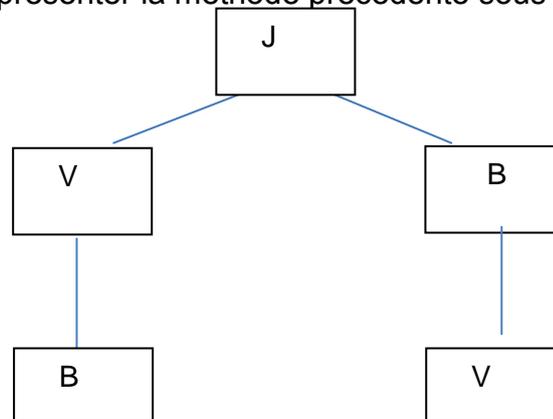
- Organiser les informations d'un énoncé.

Aides proposées :

- Proposer éventuellement des carrés de 3 couleurs (jaune, vert, bleu) qui pourront être manipulés
- **Veiller à ne pas avoir deux fois le même train.**

Stratégies possibles

- Commencer par trouver méthodiquement, tous les trains dont le premier wagon est jaune (fixer la première couleur) et ainsi de suite avec les autres couleurs.
- Il est possible de représenter la méthode précédente sous forme d'arbre de tri



Si la première couleur est fixée, il y a 2 trains différents. En tout, il y a $2 \times 3 = 6$ solutions.