



Groupe :

Manche



#### Préconisations

Pour chaque problème, il est nécessaire de fournir du matériel de manipulation aux élèves :

- Matériel de la classe et de récupération
- Matériel fourni en annexe à agrandir si besoin

#### Organisation possible dans les ateliers

Problèmes : 2 et 3 en présence de l'ATSEM

Problèmes : 1 et 4 en présence de l'enseignant

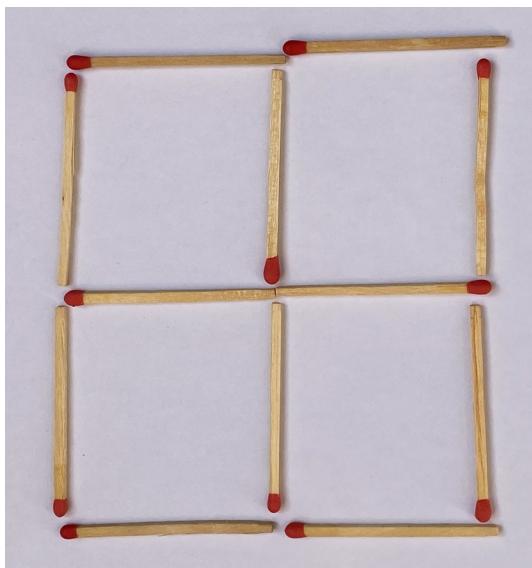
Problèmes : 5 et 6 en autonomie

#### Validation

L'adulte devra compléter la fiche de synthèse des scores (fin du document) dès que la réponse du groupe aura été validée (voir critères page 7).

1

Reproduire les modèles avec le matériel mis à disposition.



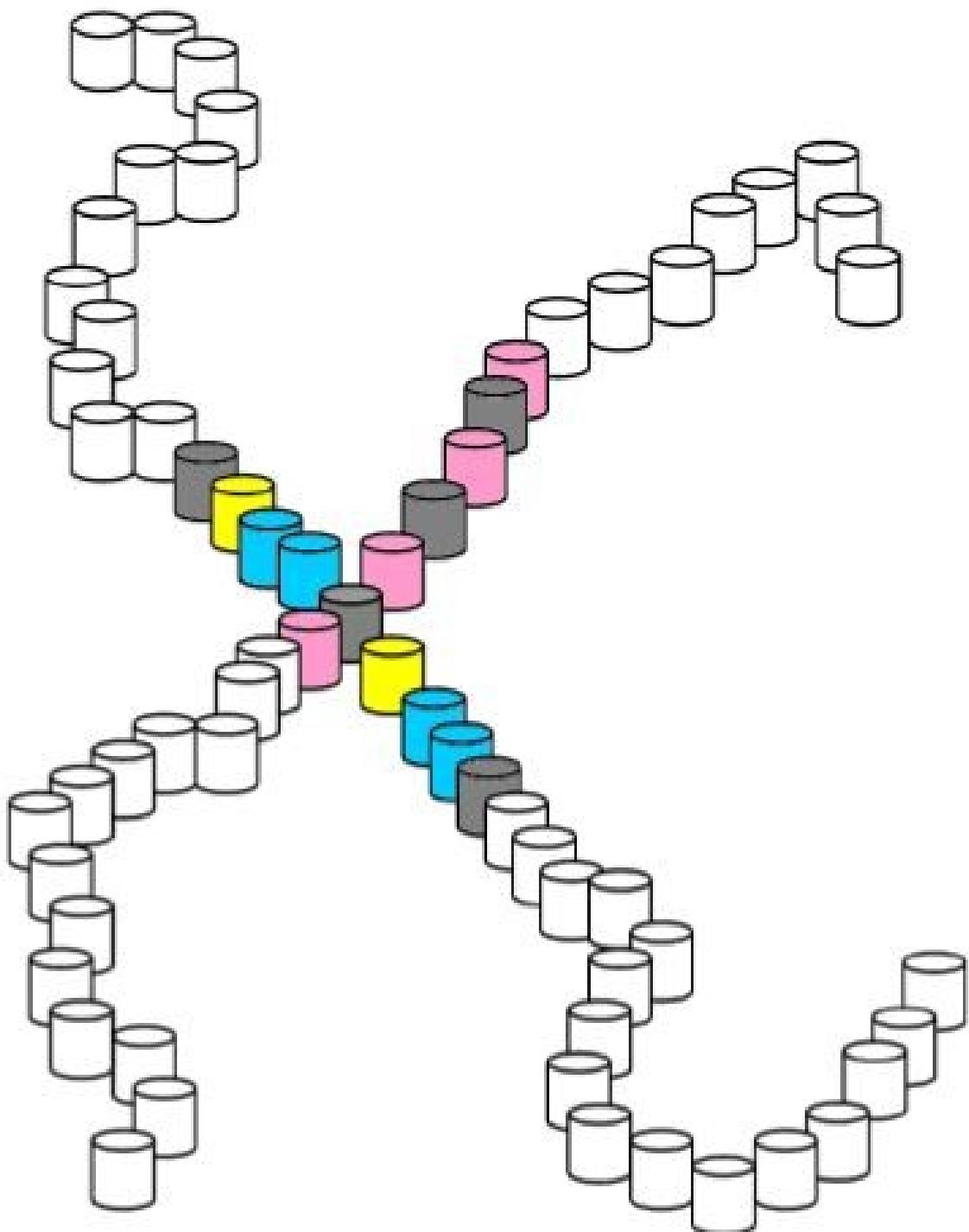
Déplacer 3 allumettes pour obtenir 3 carrés.

*Matériel : fournir des allumettes ou bûchettes ou bâtonnets de glace de même longueur.*

Groupe :

2

Colorier pour continuer les frises.



Matériel à distribuer aux élèves :  
1 couleur de feutre par élève

Il est possible d'agrandir l'algorithme en A3.

Source  
<http://yvan.raymond.pedagog.free.fr/fiches%20pour%20l%E9ve/math/domainesalgorithmes.htm>

3

Groupe :

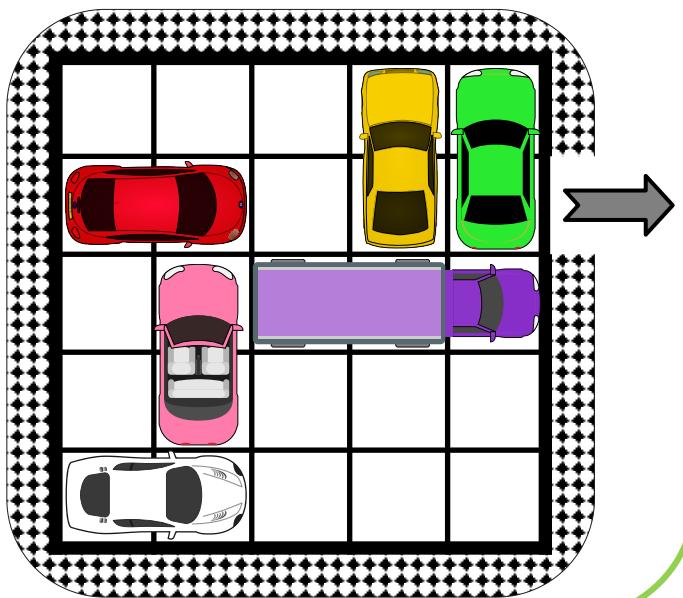
## MATERIEL EN ANNEXE

*Le matériel de l'entraînement de la semaine 1 peut être réutilisé :*

Aider la voiture rouge à sortir de l'embouteillage en la guidant jusqu'à l'ouverture située à droite.

Les voitures n'ont pas le droit de tourner, d'être changées de ligne ou de colonne.

Les voitures ne peuvent qu'avancer ou reculer.



4

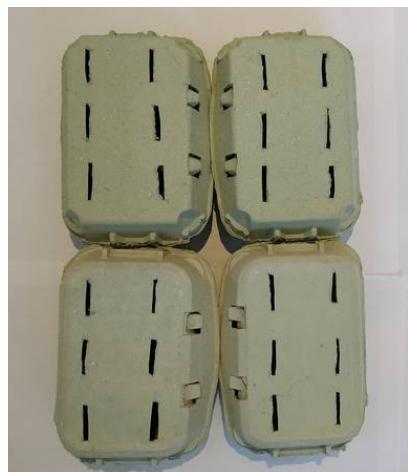
### La boîte à œufs

Les boîtes sans couvercle ne sont pas visibles par l'ensemble du groupe.

A tour de rôle pour chaque élève du groupe. Un élève reçoit 2 jetons. Il les place dans la boîte sans couvercle. L'un après l'autre, il décrit les emplacements au reste du groupe



Le reste du groupe place les jetons au bon endroit à travers les fentes du couvercle.



Quand tous les élèves ont placé leurs jetons dans la boîte sans couvercle, on valide en comparant les 2 boîtes.

Matériel :

4 boîtes de 6 œufs avec couvercle (une fente par emplacement)

4 boîtes de 6 œufs sans couvercle

2 fois 8 jetons de couleurs différentes

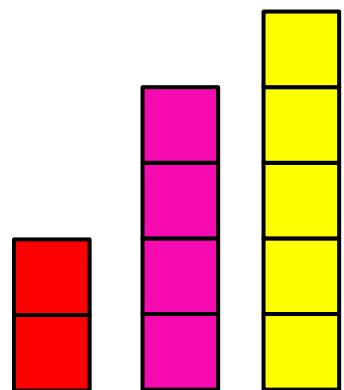
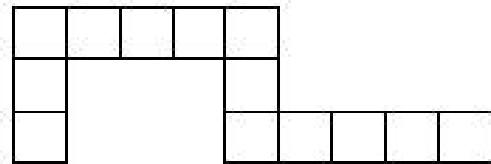
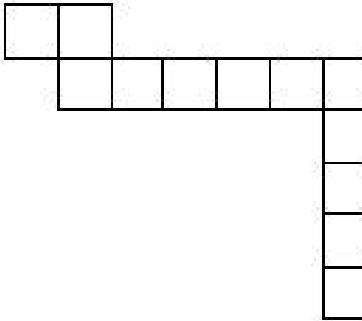
Boîtes organisées en 6 x 4

## Groupe :

5

# MATERIELLEN ANNEXE

Recouvrir le chemin en utilisant le moins de réglettes possible parmi les suivantes.



*Matériel : mettre à disposition des élèves toutes les réglettes rouges, roses et jaunes.*

6

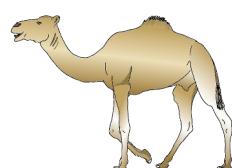
# MATERIELLEN ANNEXE

Dans un troupeau il y a des chameaux (2 bosses) et des dromadaires (1 bosse).

On compte 12 têtes et 20 bosses.

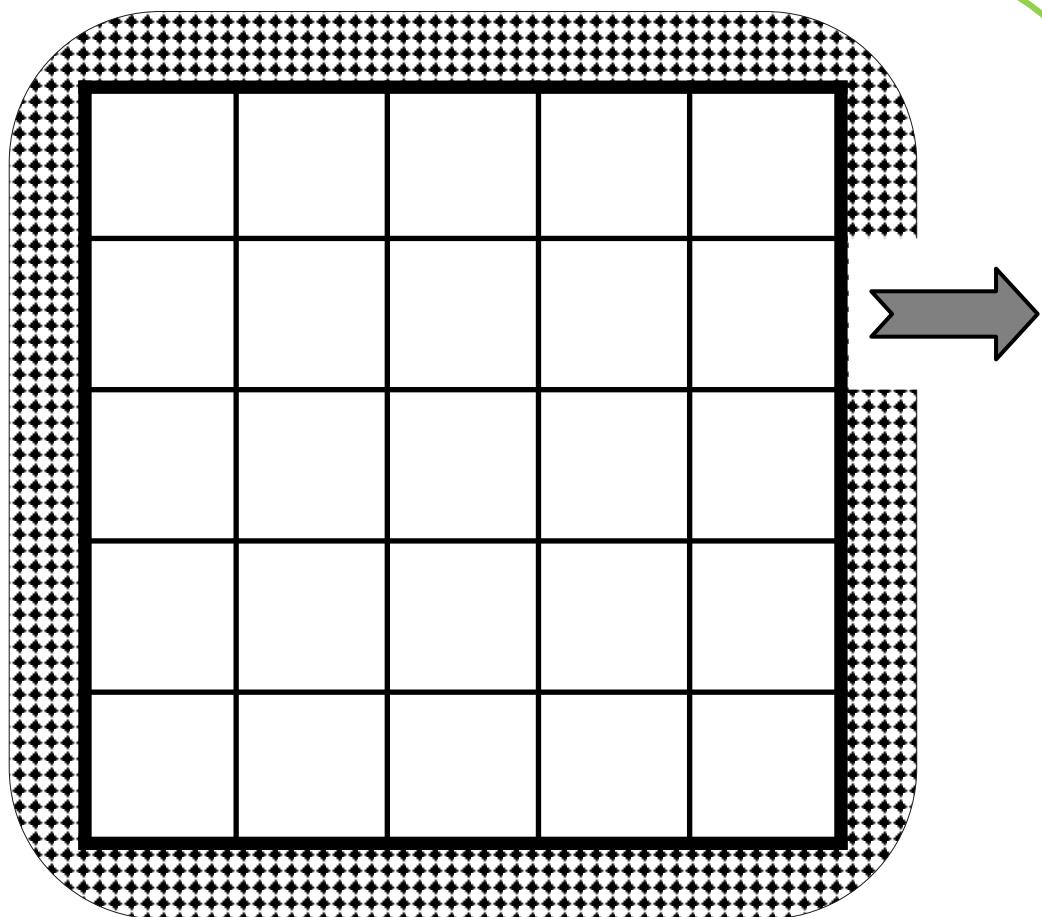


## Combien y a-t-il de dromadaires ?



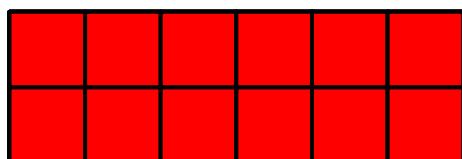
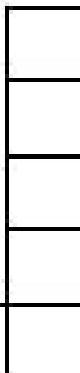
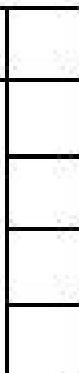
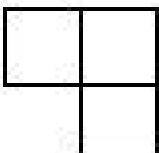
# ANNEXES

3

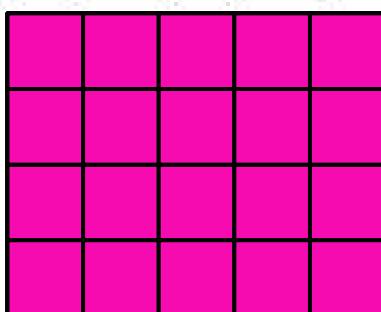


*Pour éviter que les voitures ne glissent sur le support, les fixer avec de la « Patafix ».*

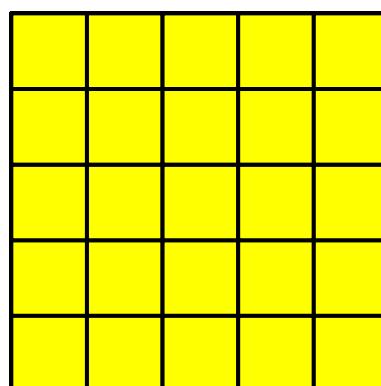
Vous pouvez utiliser les bandes de l'entraînement.



bandes de 2

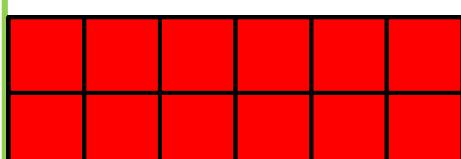
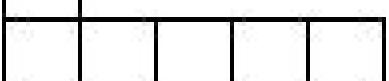
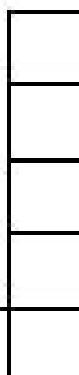
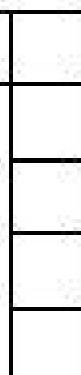
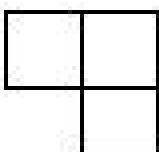


bandes de 4

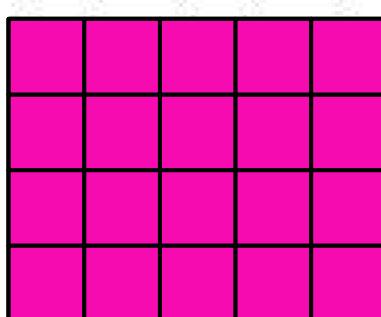


bandes de 5

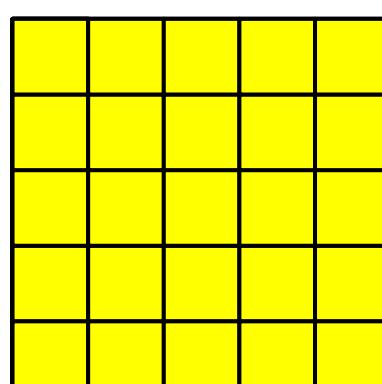
Vous pouvez utiliser les bandes de l'entraînement.



bandes de 2



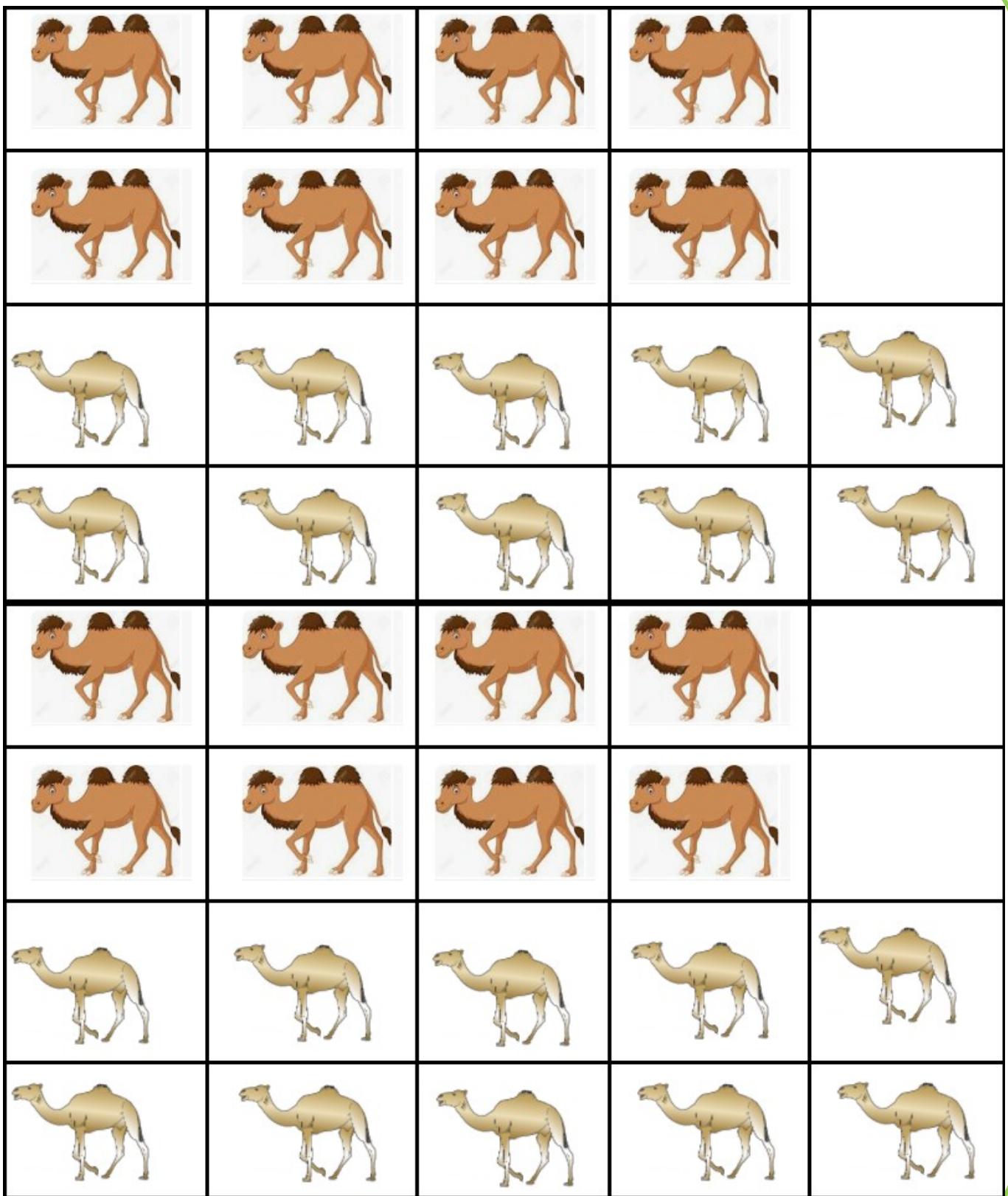
bandes de 4



bandes de 5

# ANNEXES

6



# CORRECTION

## RAPPEL :

Pour tous les problèmes, la correction est à prévoir de la manière suivante:

- Si la réponse donnée est juste cochez A dans l'application en ligne.
- Si la réponse donnée est erronée cochez B dans l'application en ligne.

**1** La réponse est juste si les élèves réussissent le défi.

**Attendu de fin de cycle :** Reproduire un assemblage à partir d'un modèle, savoir nommer quelques formes planes.

**2** La réponse est juste si les deux suites sont continuées sans erreur.

**Attendu de fin de cycle :** Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.

**3** La réponse est juste si les élèves arrivent à faire sortir la voiture rouge en respectant les contraintes de déplacement.

**Attendu de fin de cycle :** Réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).

**4** La réponse est juste si au moins 6 jetons sont correctement placés.

**Attendu de fin de cycle :** Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.

# CORRECTION

## RAPPEL :

Pour tous les problèmes, la correction est à prévoir de la manière suivante:

- Si la réponse donnée est juste cochez A dans l'application en ligne.
- Si la réponse donnée est erronée cochez B dans l'application en ligne.

5

La réponse est juste si le chemin est recouvert avec 8 réglettes.

Attendu de fin de cycle : Ranger des objets selon un critère de longueur.

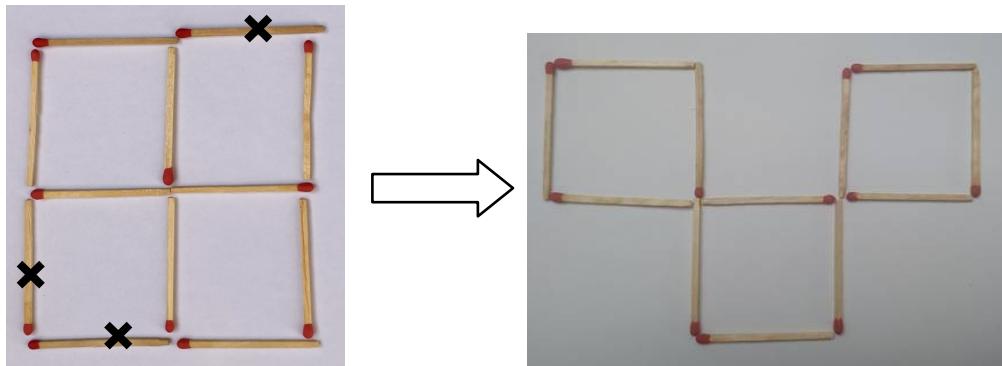
6

La réponse est juste si les élèves trouvent 4 dromadaires et 8 chameaux.

Attendu de fin de cycle : Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.

# CORRECTION

1





# Fiche synthèse des scores pour la saisie des réponses

## MANCHE

Indiquez ci-dessous, pour chaque groupe, les résultats aux problèmes.

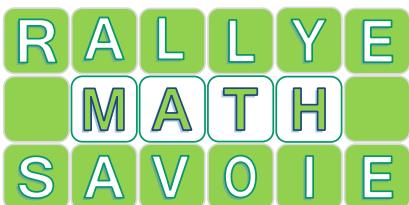
*La saisie des scores est à faire dans l'application en ligne.*

### RAPPEL :

Pour tous les problèmes, la correction est à prévoir de la manière suivante:

- Si la réponse donnée est juste : attribuez le score 1 et cochez A dans l'application en ligne.
- Si la réponse donnée est erronée : attribuez le score 0 et cochez B dans l'application en ligne.

	PB 1	PB 2	PB 3	PB 4	PB 5	PB 6
Gr 1						
Gr 2						
Gr 3						
Gr 4						
Gr 5						
Gr 6						
Gr 7						
Gr 8						
Gr 9						
Gr 10						



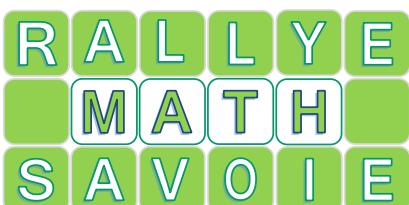
## Fiche synthèse par groupe des scores pour la saisie des réponses

### MANCHE

Groupe :

.....

	PB 1	PB 2	PB 3	PB 4	PB 5	PB 6
Groupe .....						



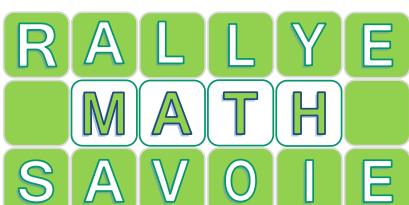
## Fiche synthèse par groupe des scores pour la saisie des réponses

### MANCHE

Groupe :

.....

	PB 1	PB 2	PB 3	PB 4	PB 5	PB 6
Groupe .....						



## Fiche synthèse par groupe des scores pour la saisie des réponses

### MANCHE

Groupe :

.....

	PB 1	PB 2	PB 3	PB 4	PB 5	PB 6
Groupe .....						