

Groupe :



Entraînement 2/6

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

Problème 1 : en autonomie

Problème 2 : en présence de l'ATSEM

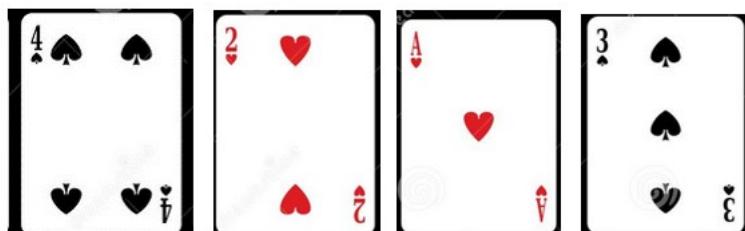
Problème 3 : en présence de l'enseignant

Validation

L'adulte devra compléter la fiche de synthèse des scores dès que la réponse du groupe aura été validée.

1

2 élèves jouent aux cartes. Voici les cartes qu'ils ont devant eux :



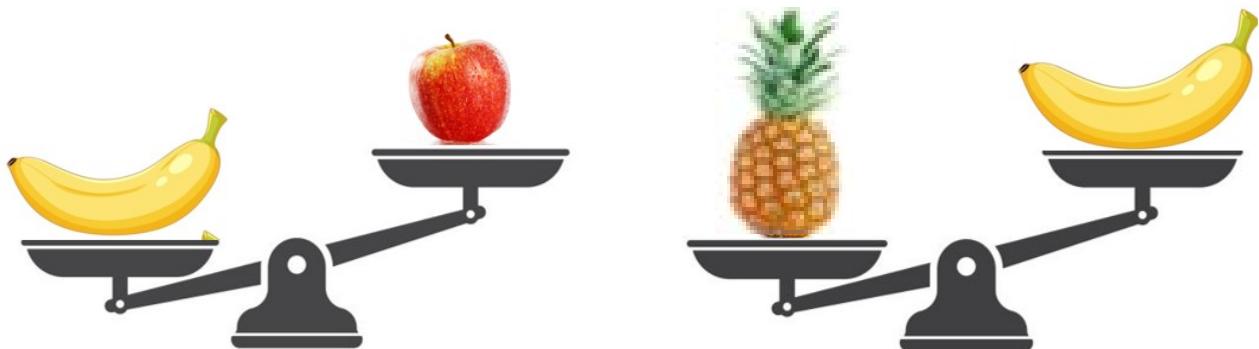
Quelles cartes doivent-ils prendre pour avoir 5 points chacun ?

Matériel utilisé : jeu de cartes.

Découvrir le jeu de cartes et ses particularités (couleurs/ symboles : cœur, pique, carreau, trèfle/ figures/ as équivaut à 1) avant de résoudre le problème.

2

Quel fruit est le plus lourd ? Expliquez pourquoi.



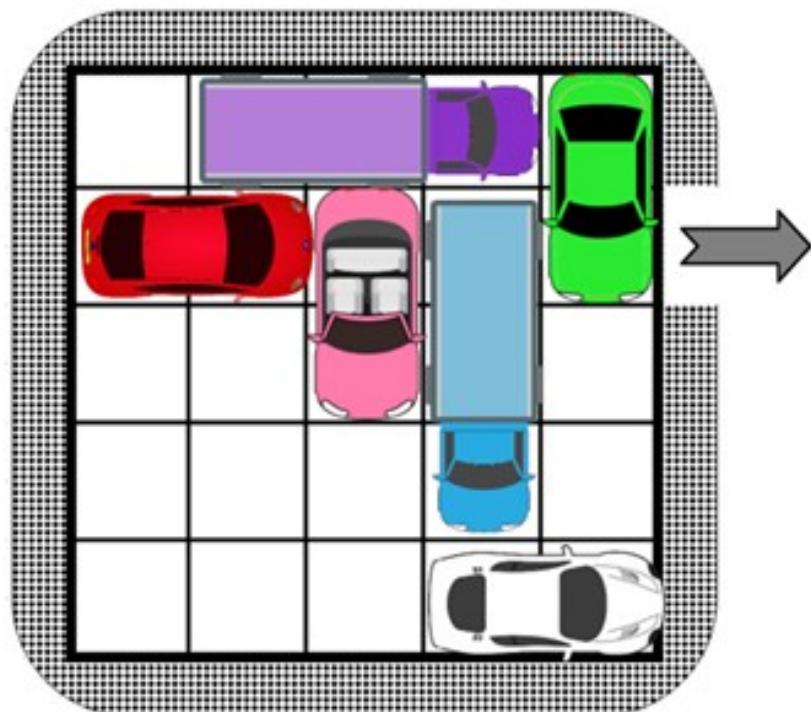
3

MATERIEL EN ANNEXE

Aidez 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.

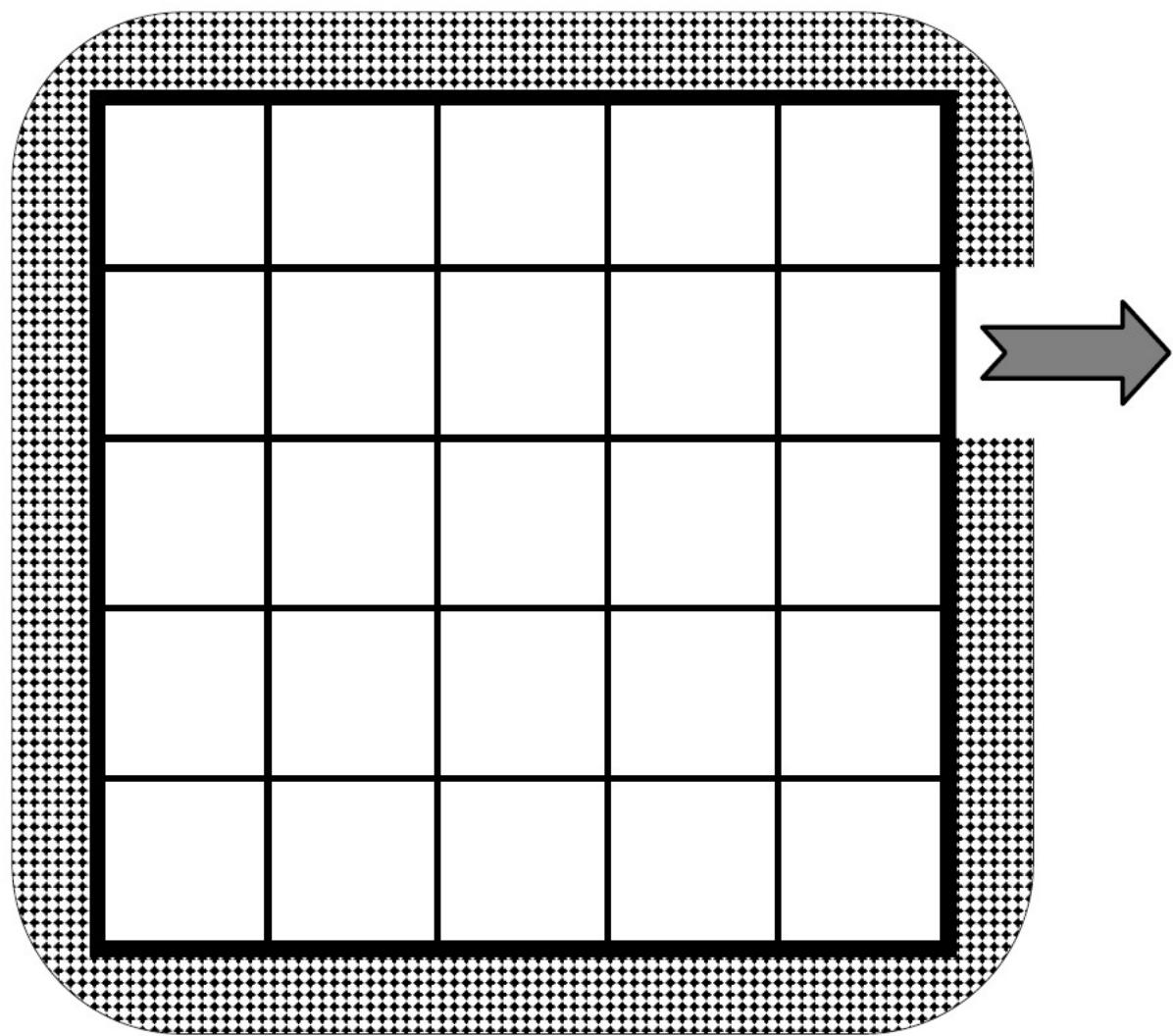


Vous pouvez conserver le matériel en annexe pour les entraînements suivants puis la manche.

ANNEXES

3

Si vous ne pouvez pas imprimer en couleur, pensez à mettre une gommette de couleur sur chaque véhicule.



CORRECTION

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 le groupe a fait les paires suivantes : 4 de pique et as de cœur ; 2 de cœur et 3 de pique.

Compétence : Composer et décomposer des nombres inférieurs à dix.

2 La réponse est juste si le groupe désigne l'ananas et justifie sa réponse.

Compétence : Comparer les masses de deux objets.

3 La réponse est juste si le groupe a réussi à faire sortir la voiture rouge en respectant les contraintes de déplacement.

Compétence : Résoudre des problèmes de logique.

Pensez à compléter la fiche récapitulative donnée dans la première semaine d'entraînement et téléchargeable sur la page des énoncés de Savoie Educ.

La saisie des réponses dans l'application en ligne se fait soit au fur et à mesure des entraînements soit tout à la fin de ces derniers.