

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 présence de l'ATSEM

Problème 2 : en présence de l'enseignant

Problème 3 : en autonomie

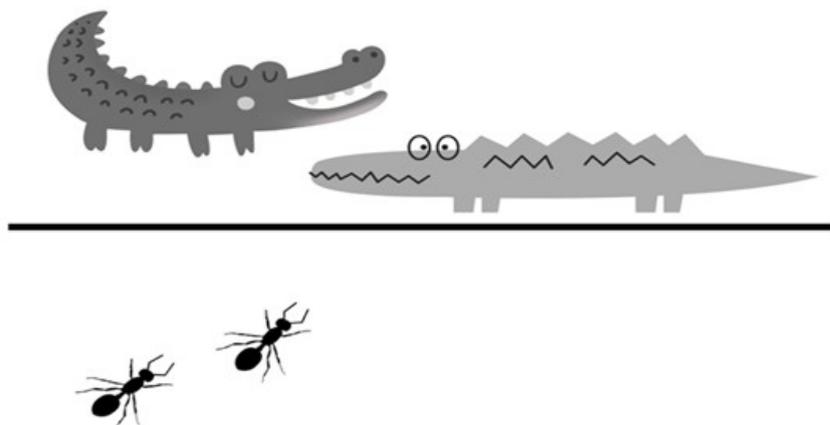
Validation

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

1

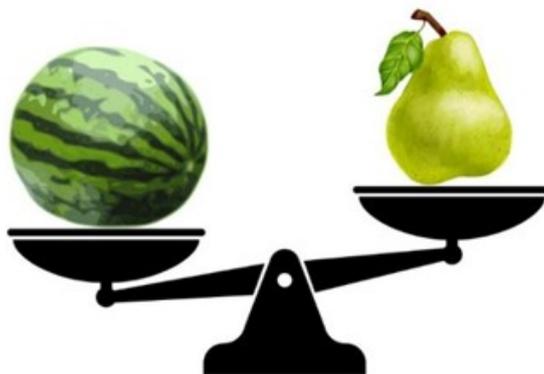
Voici des animaux.

Qui a le plus de pattes en tout ? 2 fourmis ou 2 crocodiles ?



2

Quel fruit est le plus lourd ?



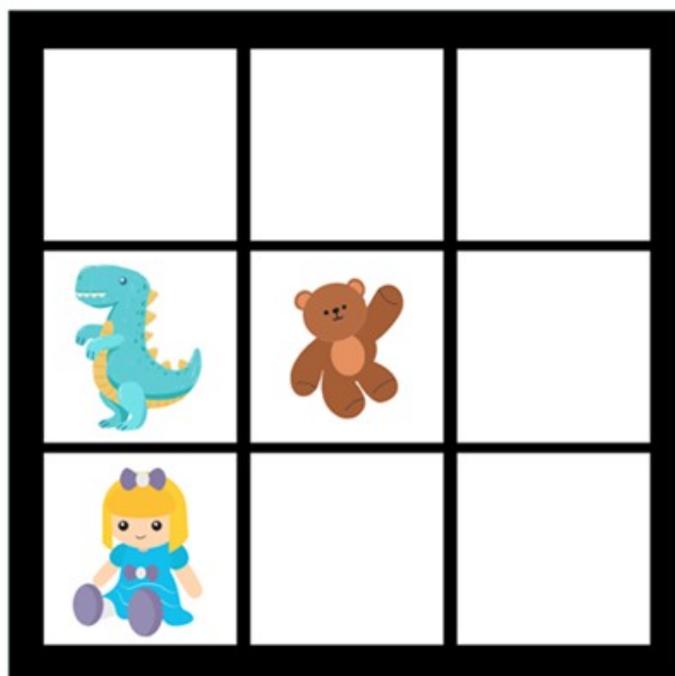
3

MATERIELE EN ANNEXE

Voici une grille de sudoku à 9 cases.

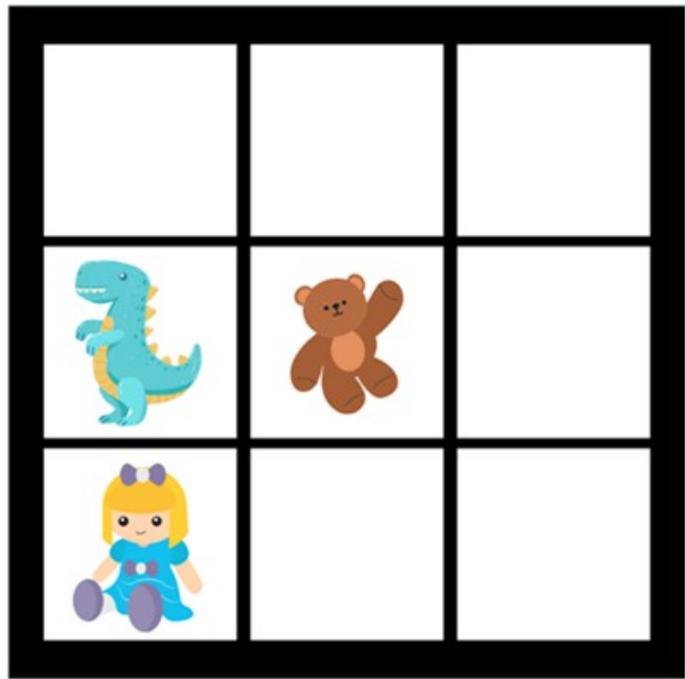
Remplissez la grille avec les images manquantes.

Attention, la même image ne peut pas se retrouver 2 fois dans la même ligne ou la même colonne.



ANNEXES

3



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 répond « les fourmis » et qu'il justifie sa réponse.

Compétence : Résoudre des problèmes de comparaison.

2 La réponse est juste si le groupe désigne la pastèque et qu'il justifie sa réponse.

Compétence : Comparer les masses de deux objets.

3 La réponse est juste si le groupe complète convenablement la grille.

Compétence : Résoudre un problème 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.