

1 Lancement de la séance

 Collectif  5 min

Les séances en plein air sont conçues sous la forme d'ateliers tournants. Il est également possible, si on le souhaite, de proposer la même activité pour tous.

À l'aide des affiches de référence, faire rappeler aux élèves les situations-problèmes de référence pour les comparaisons multiplicatives positives et négatives et présenter le dispositif de résolution de problèmes « en plein air ».

« Aujourd'hui, vous allez résoudre ces mêmes types de problèmes mais cette fois-ci à travers des jeux et des ateliers répartis dans la cour de récréation. »

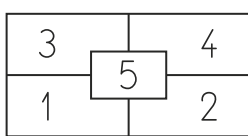


Résoudre des problèmes de comparaison multiplicative « en plein air ».



Projeter l'outil « Présentation des ateliers » et donner les consignes sur chacun.

Plusieurs ateliers s'appuient sur des activités connues pour faciliter la compréhension des consignes. On peut également, si on le souhaite, faire pratiquer le jeu des déménageurs ou le relai au préalable en séance d'EPS.

Atelier n° 1 : Les trois cerceaux 	Atelier n° 2 : S'asseoir sur un banc 
Atelier n° 3 : Dans la zone 6 	Atelier n° 4 : Le jeu du lancer 

Atelier n° 1 (comparaison multiplicative positive) : « *Quinze objets ont été déposés dans un premier cerceau. On a besoin de trois fois plus d'objets pour remplir tous les autres cerceaux. Combien d'objets y aura-t-il en tout ?* »

Atelier n° 2 (comparaison multiplicative positive) : « *Six élèves s'assoient dans la cour. Combien y aurait-il d'élèves si on en faisait asseoir 3 fois plus, 4 fois plus, etc. ?* »

Atelier n° 3 (comparaison multiplicative négative) : « *Avec ces douze balles déposées dans la zone 6, on marque soixante-douze points (12 fois 6 points). Si on lance deux, trois, quatre, six fois moins de balles que celles déjà présentes dans la zone 6, combien de points gagne-t-on ?* »

Atelier n° 4 (comparaison multiplicative négative) : « *Quatre balles sont placées dans chaque zone. J'ai donc 60 points. Si on lance deux fois moins de balles, combien gagne-t-on de points ?* »

2 Exploration des ateliers-problèmes « en plein air »

 En atelier par groupes  20 min

Installer quatre zones de jeux dans la cour et y répartir équitablement tous les élèves de la classe. La composition des groupes (homogènes ou hétérogènes) dépend de l'objectif ainsi que du degré de maîtrise des élèves relatif aux types de problèmes abordés.

Chaque groupe doit commencer en même temps et les problèmes doivent être répétés et/ou relus à chaque tour d'atelier. Faire tourner les ateliers toutes les cinq minutes.

Circuler dans les différents groupes et encourager les élèves à échanger autour des procédures de résolution, et rappeler l'utilité de la modélisation de la situation-problème de référence. Si besoin, préciser les consignes, guider les élèves en les questionnant sur les buts et les différentes étapes de la tâche.

3 Mise en commun

 Collectif  2 min

Rassembler les élèves et discuter des résultats trouvés et consignés dans les cahiers de recherche, des éventuelles difficultés et erreurs.

4 Institutionnalisation

 Collectif  5 min

Revenir sur chaque atelier et le relier au type de problème travaillé, à ce qu'on y cherche, au nombre d'étapes (une ou deux), aux opérations en jeu (addition, soustraction et/ou multiplication) ainsi qu'à sa modélisation de référence.

5 Bilan

 En binômes et  individuel  3 min

• Synthèse mathématique

« Qu'avez-vous appris durant cette séance ? »

Les élèves réfléchissent seuls, puis à deux.

Réponse attendue en revenant à la cible : résoudre des problèmes de ce type dans notre vie quotidienne.

• Bilan de l'apprentissage

Les élèves complètent oralement ou dans leur cahier d'apprentissage l'affirmation suivante : « Ce que j'ai appris me servira en dehors de l'école, car... »

