

Problèmes en plein air

Critères de réussite

- Explorer la résolution des problèmes travaillés en CE1 « en plein air » pour donner du sens et ancrer les mathématiques dans la vie quotidienne des élèves
- Reconnaître et résoudre les différents types de problèmes travaillés en CE1

Enjeu de l'apprentissage

L'objectif est de réviser les types de problèmes vus durant le CE1 et de leur donner du sens en ancrant les mathématiques dans le réel et le contexte familial des élèves.

Prérequis de CE1

Connaître les différents types de problèmes vus en CE1 : additifs à une ou deux étapes, de comparaison additive, multiplicatifs et mixtes à deux étapes.

Point didactique

Rappel des quatre étapes de résolution d'un problème : comprendre, modéliser, calculer et répondre. (programmes publiés au BO du 31 octobre 2024)

Afin que la séance soit vraiment profitable, on veillera à expliciter aux élèves le sens de cette séance « en plein air » en faisant le lien avec les précédentes séances de résolution de problèmes.

SÉANCE 1

35 min

Objectifs de la séance

- Reconnaître et résoudre des problèmes travaillés en CE1
- Ancrer les problèmes dans le quotidien des élèves

Matériel de la séance

- Les affiches des problèmes additifs à deux étapes et problèmes additifs de comparaison
- Atelier n° 1 : deux cerceaux de couleur différente et une réserve de 30 objets
- Atelier n° 3 : 90 billes
- Atelier n° 4 : une marelle tracée au sol et cinq poids (sacs de graines) ou balles lestées à lancer par marelle
- Ressource numérique à projeter

1 Lancement de la séance

Collectif 4 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 affichages de référence, faire rappeler aux élèves les situations et les problèmes de référence additifs et présenter le dispositif de résolution de problèmes « en plein air ».

« Aujourd'hui, vous allez résoudre ces mêmes types de problèmes en faisant des jeux et des ateliers répartis dans la cour de récréation. »



Résoudre des problèmes additifs à deux étapes « en plein air ».

Projeter l'outil « Présentation des ateliers » et présenter les quatre ateliers.

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

Atelier n° 1 : Le jeu des déménageurs



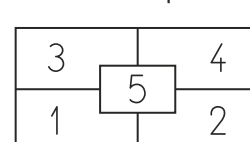
Atelier n° 2 : S'asseoir sur un banc



Atelier n° 3 : Jeu de billes



Atelier n° 4 : Le jeu du lancer à cinq balles



Atelier n° 1 (recherche d'une partie) : « Dans ce premier cerceau, 17 objets ont été déposés par une première équipe d'élèves après une partie du jeu des déménageurs. Il y avait 30 objets au départ. Mettez dans l'autre cerceau le nombre exact d'objets qu'a réussi à déposer l'autre équipe d'élèves. »

Atelier n° 2 (recherche d'un tout) : « Tous les élèves sont assis sur les bancs de la cour. Au bout d'un moment, la moitié des élèves va jouer aux billes. Puis trois élèves se lèvent et vont discuter plus loin. Combien reste-t-il d'élèves assis ? »

Variante : s'il n'y a pas de bancs dans la cour, indiquer que trois élèves peuvent s'asseoir au pied de chaque arbre ou faire un marquage au sol à la craie. Si le nombre d'élèves est impair, confier le rôle d'observateur-arbitre à un élève.