

## Problèmes en plein air

## Critères de réussite

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



## Enjeu de l'apprentissage

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



## Prérequis de la période 4

Connaître les différents types de problèmes vus dans les séances précédentes.



## Point didactique

**Rappel des quatre étapes de résolution d'un problème : comprendre, modéliser, calculer, répondre.** (programmes du 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 additifs à deux étapes
- Ancrer les problèmes dans le quotidien des élèves



## Matériel de la séance

- L'affiche du problème additif à deux étapes
- Atelier n° 1 : trois cerceaux de couleur différente et une réserve d'objets
- Atelier n° 3 : un cercle dessiné au sol avec un « 6 » écrit à l'intérieur et une balle
- Atelier n° 4 : une marelle tracée au sol et cinq poids (sacs de graines) ou balles lestées à lancer par marelle

## 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 affiches 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 mais cette fois-ci à travers 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 donner les consignes.

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 relais au préalable en séance d'EPS. Faire tourner les ateliers toutes les cinq minutes.

## Atelier n° 1 : Le jeu des déménageurs



## Atelier n° 2 : S'asseoir sur un banc



## Atelier n° 3 : Objectif 6



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

