

Les grilles

CYCLE 3

COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

- S'engager dans une démarche de résolution de problèmes en observant, en manipulant, en expérimentant, en émettant des hypothèses, si besoin avec l'accompagnement du professeur après un temps de recherche autonome.
- Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.
- Observer pour comprendre l'organisation d'une suite d'objets en fonction de critères.
- Savoir organiser des chiffres dans l'espace en respectant une contrainte.
- Calculer mentalement des sommes et des différences.
- Développer l'analyse, la concentration et la recherche de solution par itérations successives.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

Pour chaque groupe d'élèves :

- 3 ou 4 grilles

Pour l'enseignant(e) :

- Le matériel de vidéo-projection pour présenter le diaporama ou 1 grille agrandie au format A3.

DÉROULEMENT :

- Présenter la règle du jeu aux élèves.
- Distribuer le matériel : Chacun des 4 groupes reçoit une épreuve « grilles » différente (A, B, C et D).

L'enseignant gère le temps de résolution en circulant dans les groupes pour donner d'éventuels coups de pouce et valider ou invalider les solutions lorsque les groupes ont terminé l'épreuve. La durée de l'épreuve dépend du niveau des élèves. Vous avez le choix entre 2 niveaux de difficultés (* ou **).

La résolution de chaque grille permet au groupe d'obtenir un chiffre (celui de la case grise).

- Lorsque que chacun des groupes à trouver le chiffre de la case grise, l'enseignant leur présente le révélateur (opération). Ainsi, les 4 chiffres obtenus sont à combiner pour trouver le chiffre du jour : $(2 \times A) \times \left(\frac{1}{2} \times B\right) - (2 \times D) + \left(\frac{1}{2} \times C\right)$

- L'épreuve est terminée lorsque le chiffre du jour est trouvé.