



© MEN

Semaine des Mathématiques 2013 - Maternelle

Ces « énigmes » permettent d'initier une démarche où les élèves mobilisent les connaissances acquises dans des situations où elles ne sont pas convoquées explicitement.

Pour l'école maternelle, le temps de la séance est trop court pour une nouveauté : la découverte, le tâtonnement, les adaptations relèvent de processus longs.

L'enjeu, c'est une mise en situation que chaque enseignant développera à la mesure des intérêts, de la compréhension et du niveau d'adaptation pour les élèves de sa classe. Il n'y a pas d'exigence ou d'urgence à l'échelle de la séance !

C'est bien l'activité qui l'emporte ; pour cela, il faut inscrire dans la répétition. C'est en reprenant un problème que l'élève lui donnera sens, se l'appropriera et l'enrichira de nouvelles élaborations.

Plusieurs ateliers différents (chacune des énigmes) peuvent être présentés simultanément.

Dans la classe, le lancement est collectif, le travail se réalise progressivement en petits groupes (ou seul).

Ces problèmes se caractérisent par :

- Un DEFI à relever ! L'absence de solution immédiate pour le résoudre.
- La pertinence de faire travailler les enfants en petits groupes (maximum 3 élèves).
- Un travail d'oral d'élèves pour commenter une solution ou une proposition, une procédure.
- IL N'Y A PAS DE GAGNANT !

Le rôle du maître :

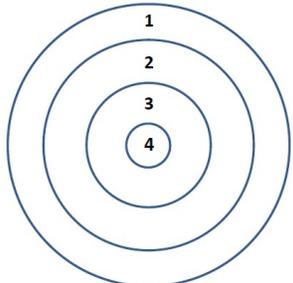
- Faire partager le défi.
- Répondre (sans les anticiper) aux demandes des élèves (du matériel, des instruments à prévoir).
- Une validation par le matériel qui invite à une action sur le réel.

Pour garder en mémoire les travaux des élèves, on pourra mobiliser :

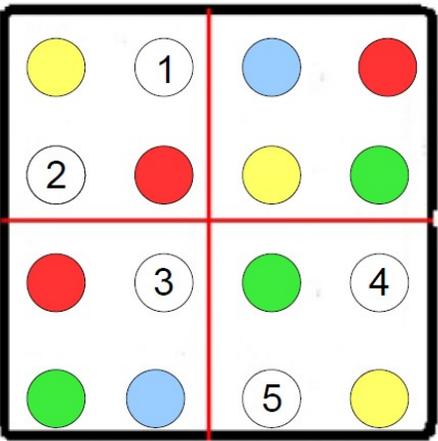
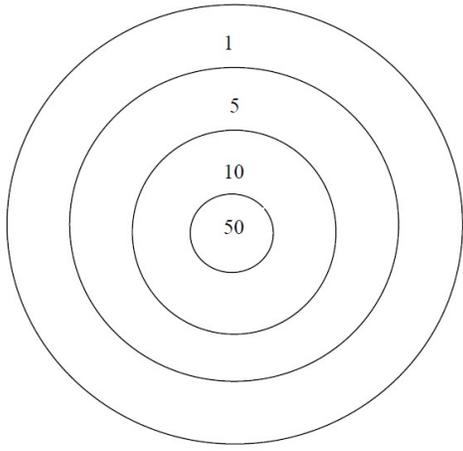
- La photographie des solutions élaborées.
- Le dessin.
- La schématisation.

(D'après un travail de la Direction académique du Nord)

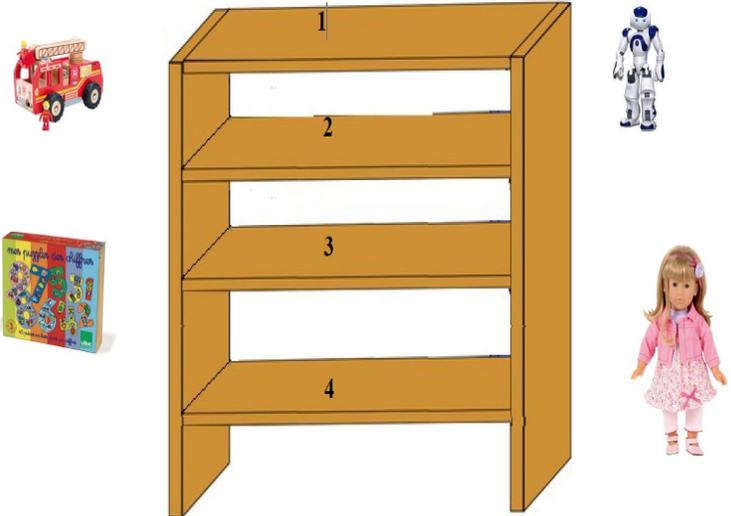
Lundi

MS	GS
<p>En faisant des fouilles, des chercheurs ont retrouvé cinq tablettes avec, chacune, trois symboles. Elles se ressemblent... mais sont toutes différentes ! Il en manque une sixième.</p> <p>Dessine la 6^{me} tablette ?</p>  <p>*</p>	<p>La cible</p> <p>Zoé a placé 4 jetons sur la cible. Elle a obtenu 10 points.</p> <p>Où a-t-elle placé ses jetons ?</p> 

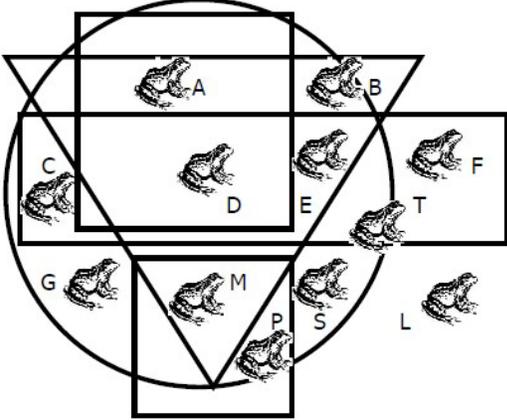
Mardi

MS	GS
<p>Complète la grille de manière à utiliser 4 perles de couleurs différentes dans chaque ligne, chaque colonne et dans chaque carré.</p>  <p>Quelle est la couleur des perles 1, 2, 3, 4 et 5 ?</p>	<p>Colorie la cible en suivant les indications :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La partie rouge de la cible vaut 10 points. - La partie verte est entre la partie rouge et la partie bleue. - La partie jaune touche la partie rouge. 

Jeudi

MS	GS
<p>Quatre jeux (un robot, un camion, un puzzle, une poupée) sont rangés sur des étagères (un jouet par rayon).</p> <p>Le camion est tout en dessous.</p> <p>Le puzzle n'est pas au-dessus du robot.</p> <p>La poupée est au dessus du robot.</p> <p>Place les jeux au bon endroit.</p> 	<p>Tu es une fourmi et tu fais la course avec d'autres fourmis. Si tu dépasses la deuxième, quelle place auras-tu ?</p> 

Vendredi

MS	GS
<p>Gémock la grenouille se cache. Elle est dans un cercle. Elle est dans un carré. Elle est dans un triangle. Elle n'est pas dans un rectangle. Indique la lettre qui correspond à Gémock.</p> 	<p>Un maçon construit un mur Combien de briques comme celle-ci</p>  <p>doit-il prendre pour finir le mur?</p> 