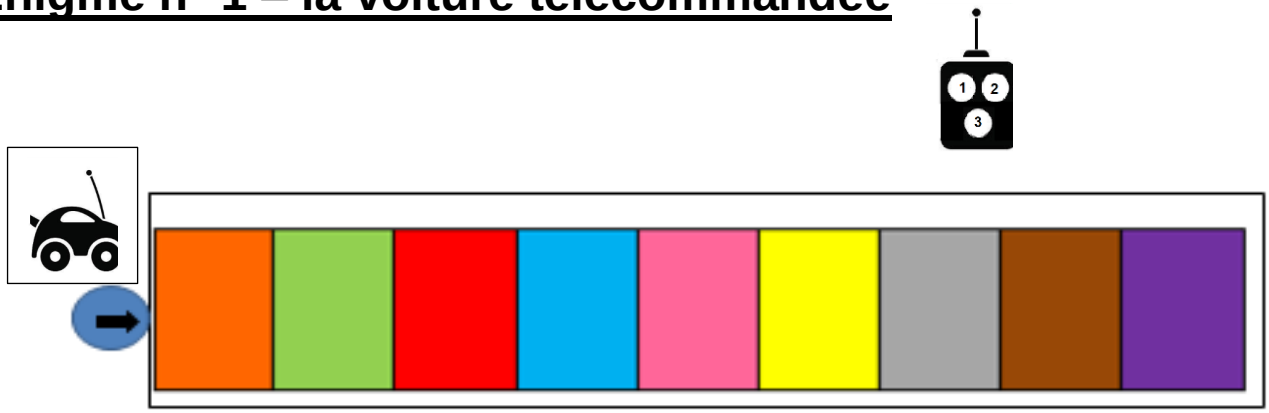
académie Orléans-Tours
direction des services départementaux de l'éducation nationale Indre-et-Loire

Semaine des Mathématiques

Du 12 au 18 mars 2018

Cycle : 1
Niveau : 2

Enigme n° 1 – la voiture télécommandée



1ère partie : appropriation de la situation de jeu

La voiture avance sur la piste de couleur avec la télécommande.
A chaque consigne la voiture part de la flèche.

Consigne 1

Trouve sur quelle case arrivera la voiture si tu appuies sur le bouton (1), puis encore sur le bouton (1), puis sur le bouton (2), puis sur le bouton (3).

Consigne 2 :

Trouve sur quelle case arrivera la voiture si tu appuies sur deux fois sur le bouton (2), puis une fois sur le bouton (3), puis une fois sur le bouton (1).

2ème partie : le défi

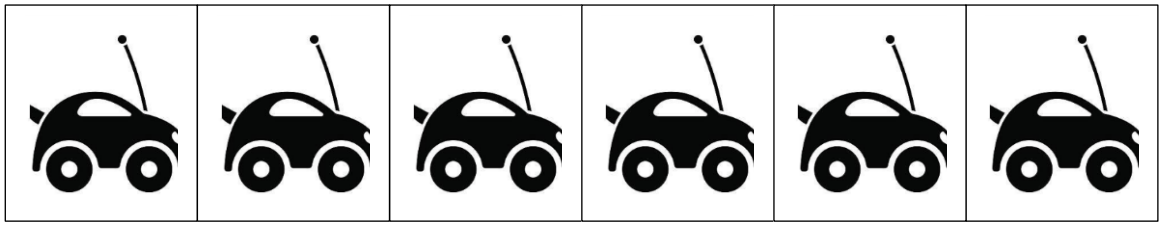
Consigne 3

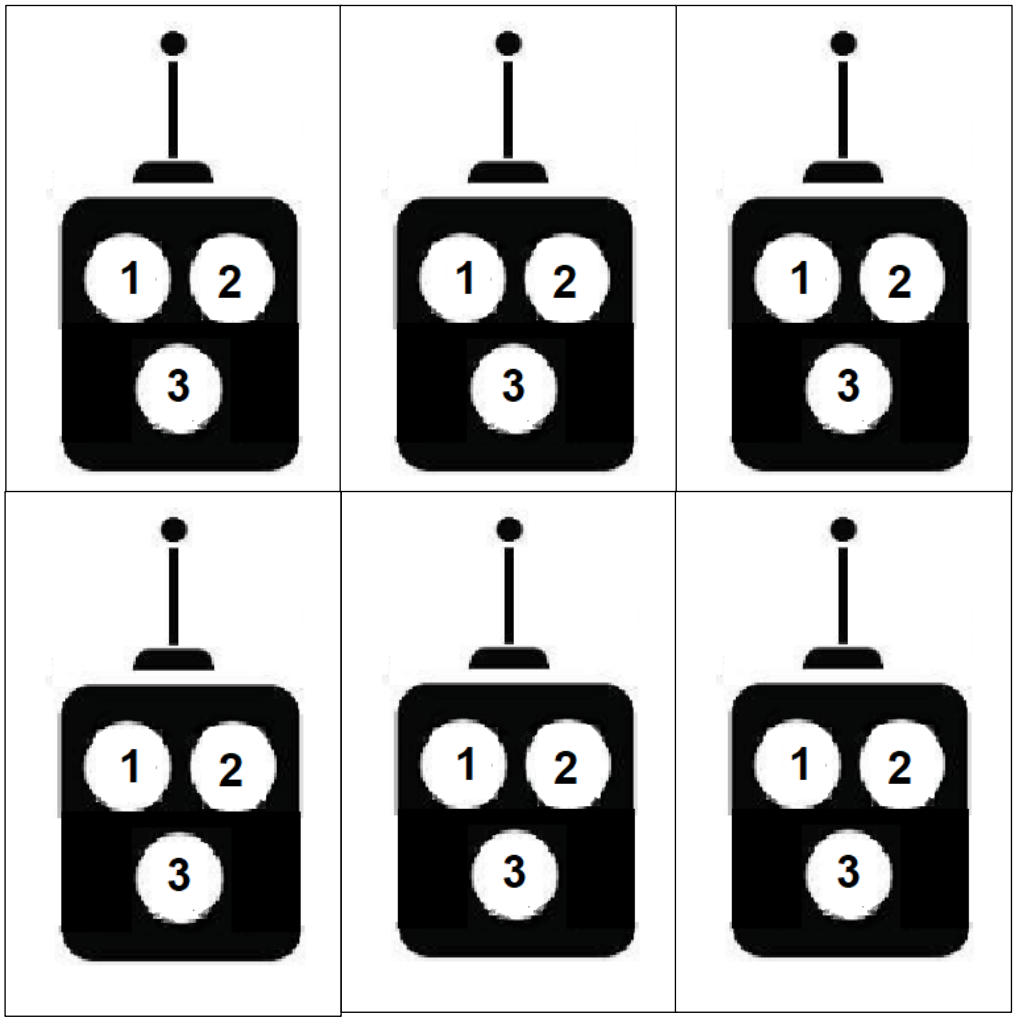
Sur quels boutons peux-tu appuyer pour que la voiture arrive sur la case jaune ?

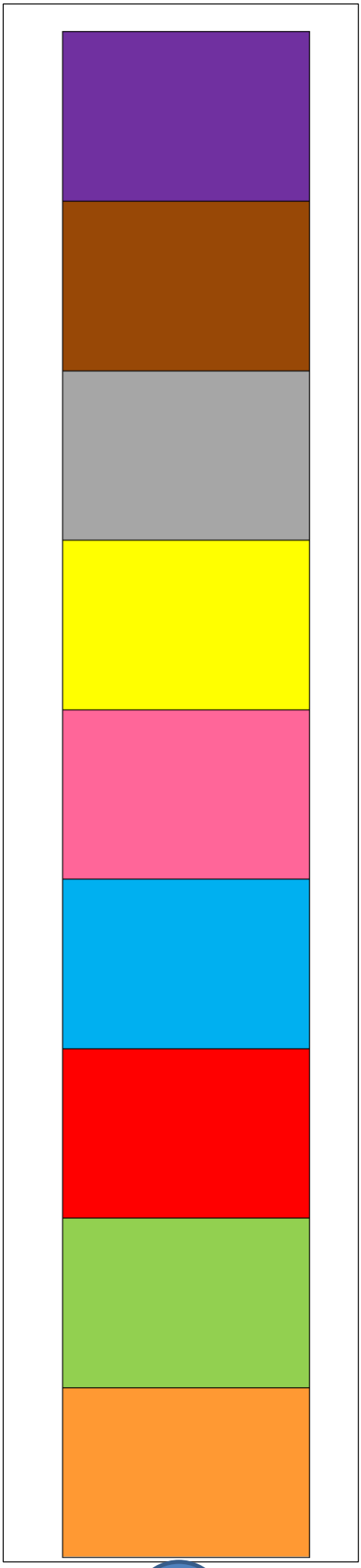
Cherche le plus de solutions possibles.

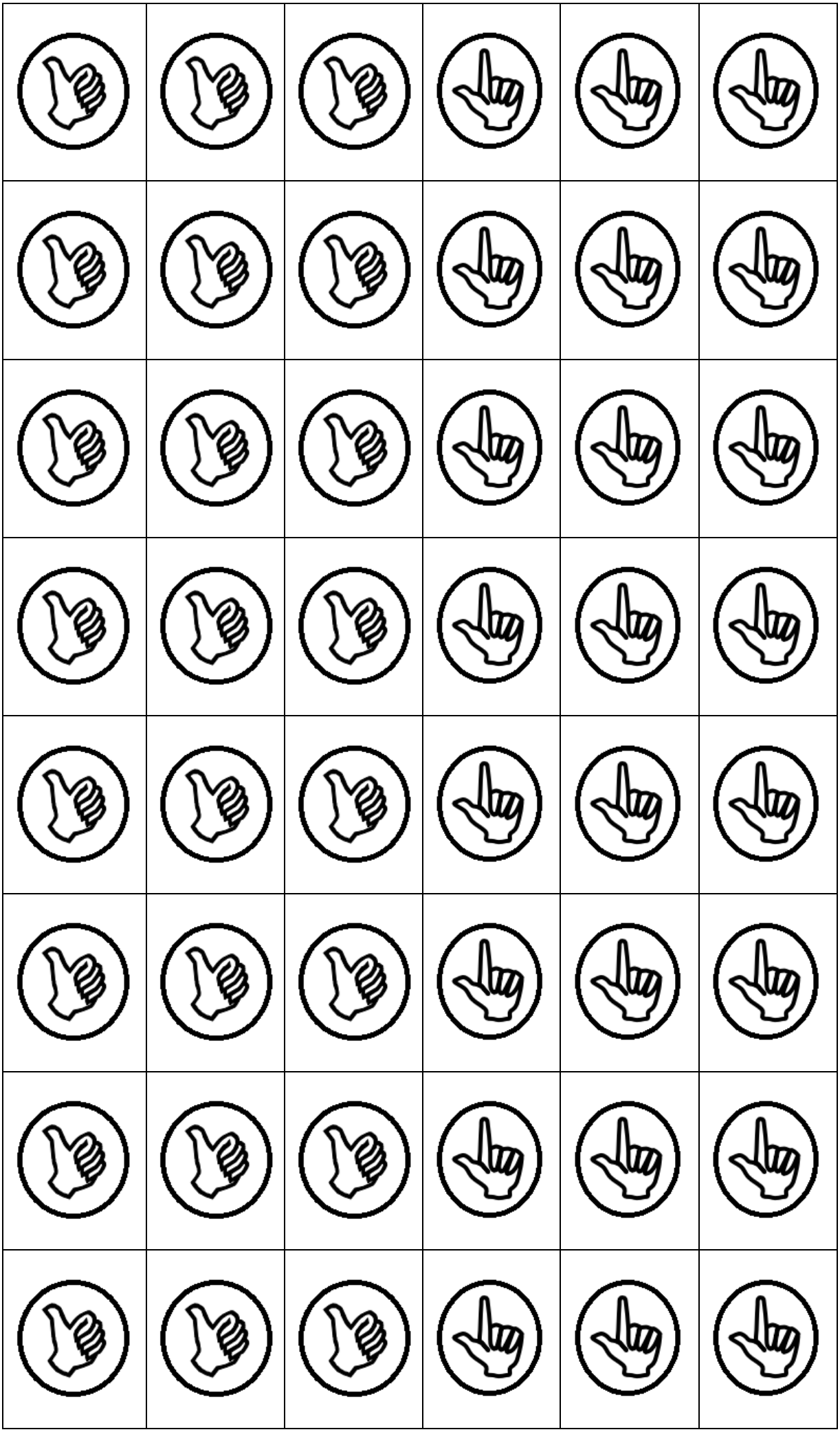
Matériel à photocopier et à découper :

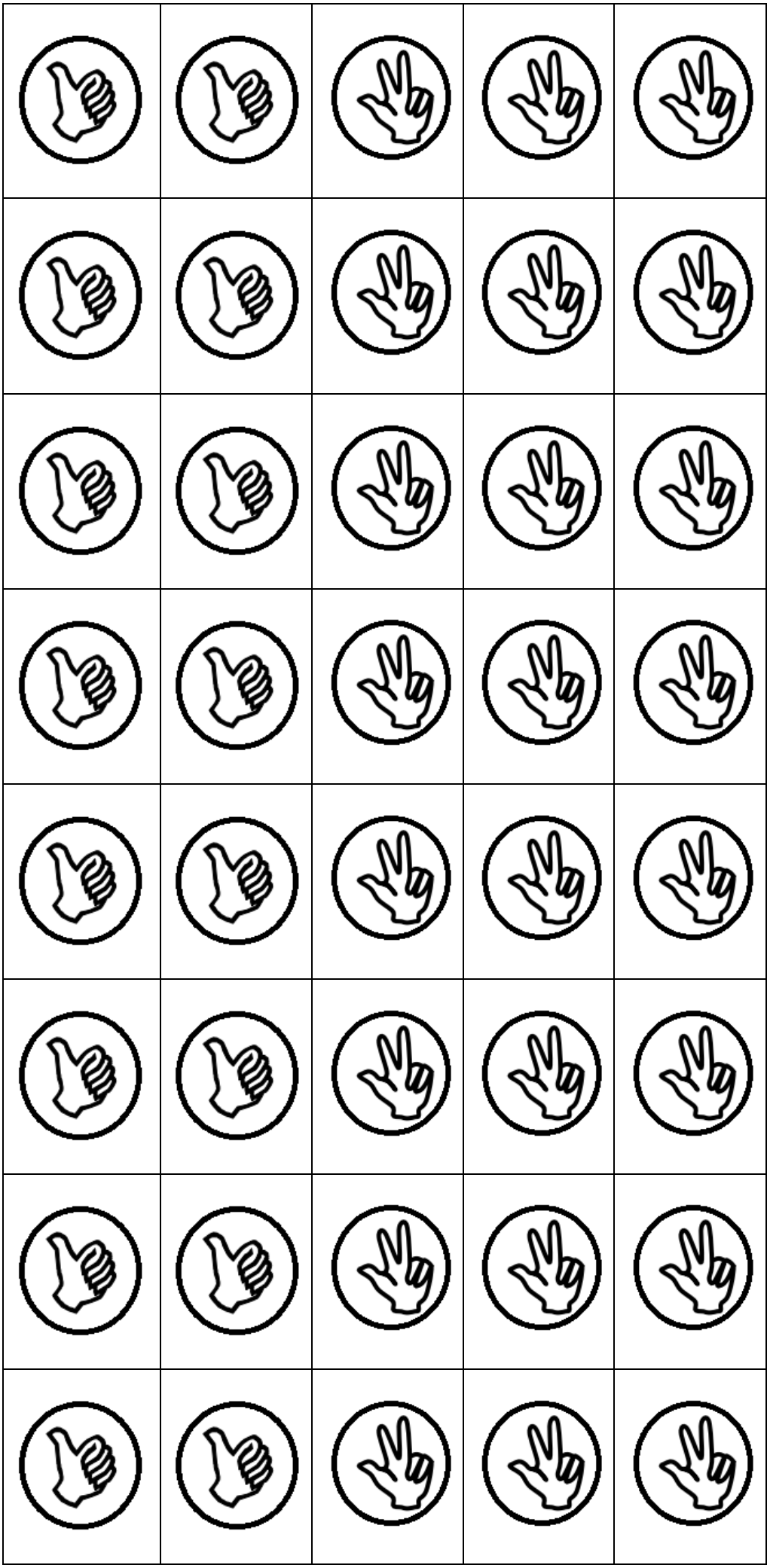
- une voiture et une télécommande par élève
- une piste de couleur par élève (photocopie couleur ou piste à colorier)
- une planche « cartes doigts » pour un groupe de 6 élèves
- une planche « cartes dés » pour un groupe de 6 élèves
- une planche écriture chiffrée des nombres 1,2,3

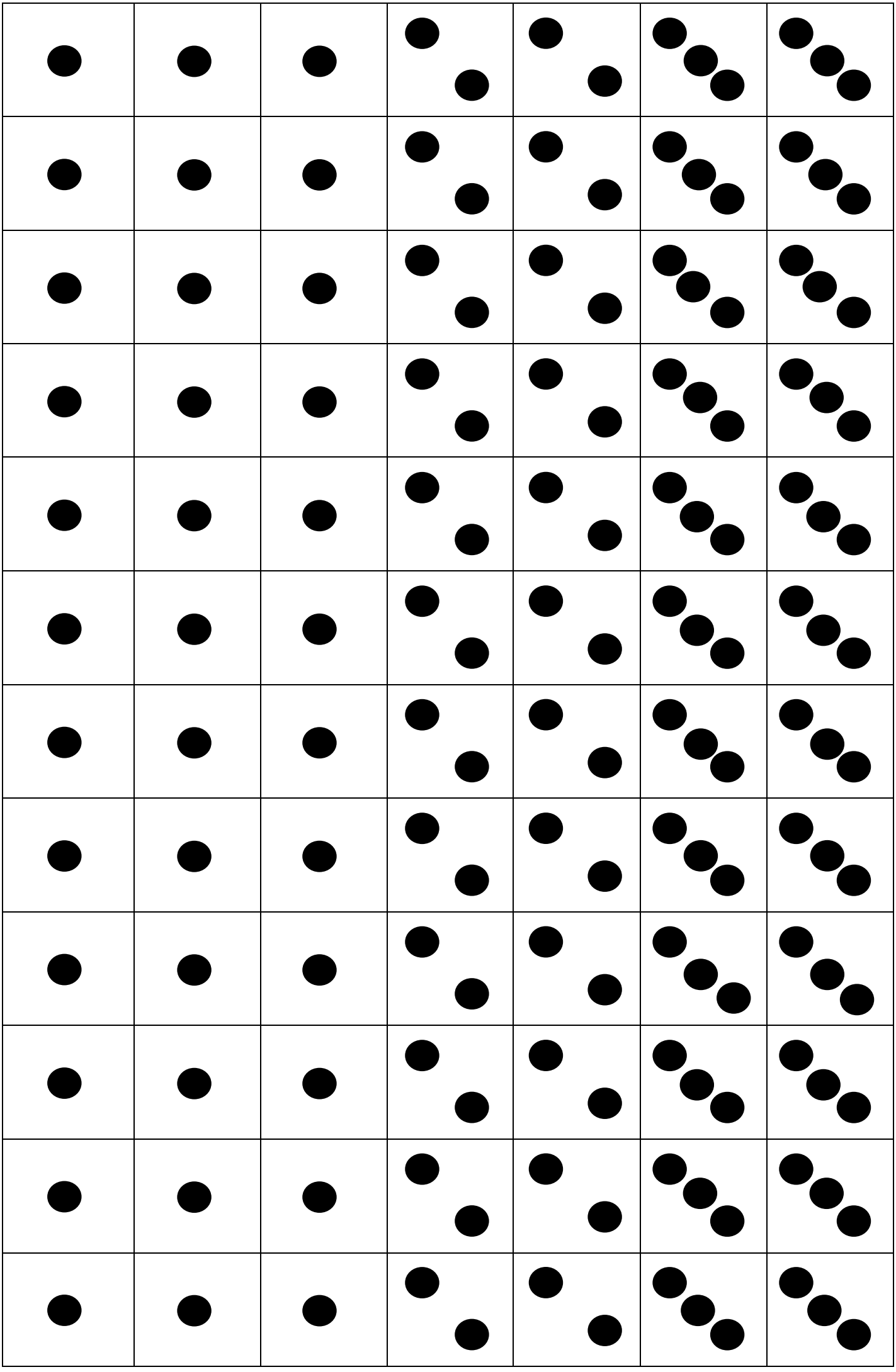
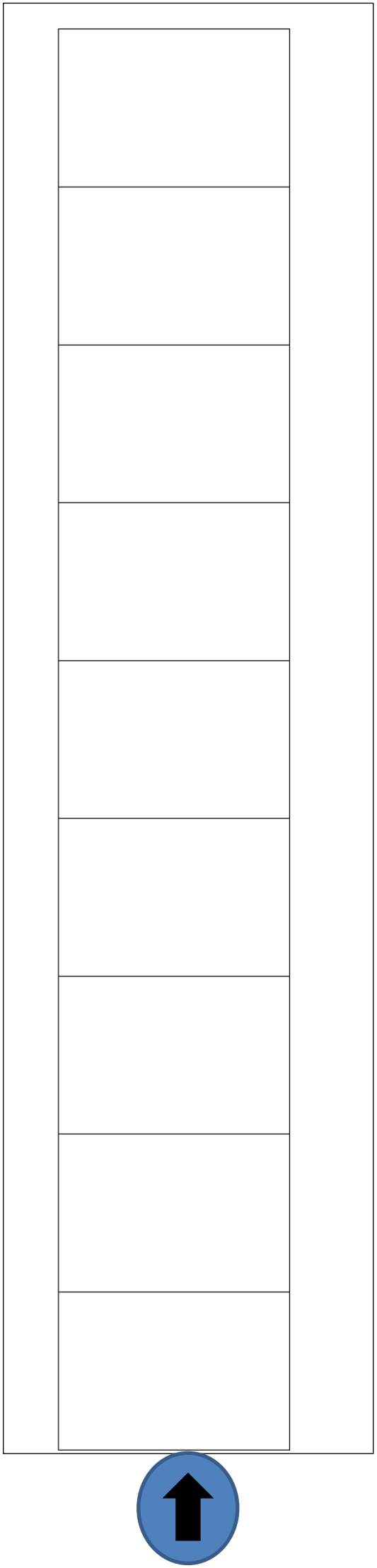












1	1	1	2	2	3	3
1	1	1	2	2	3	3
1	1	1	2	2	3	3
1	1	1	2	2	3	3
1	1	1	2	2	3	3
1	1	1	2	2	3	3
1	1	1	2	2	3	3
1	1	1	2	2	3	3
1	1	1	2	2	3	3
1	1	1	2	2	3	3
1	1	1	2	2	3	3
1	1	1	2	2	3	3