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

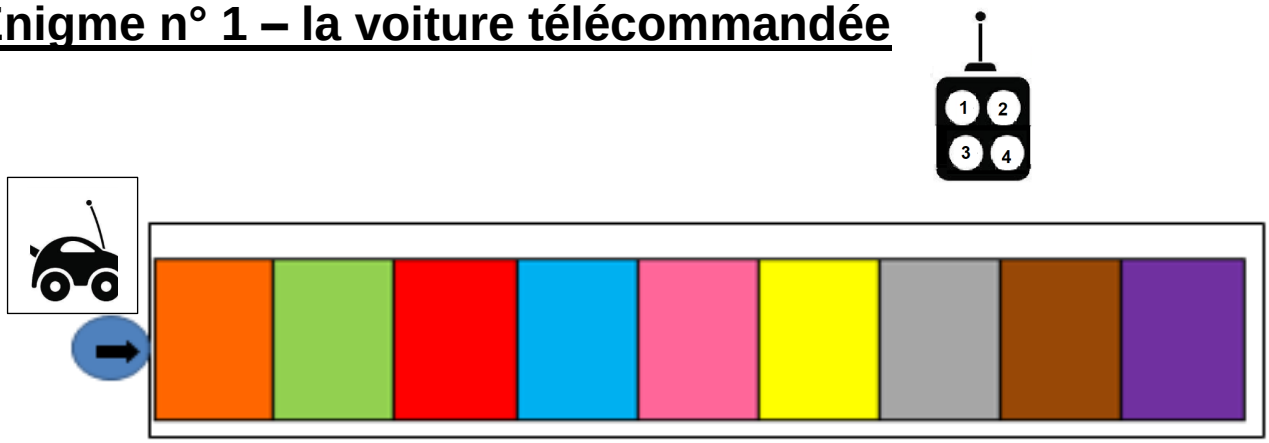
Semaine des Mathématiques

Du 12 au 18 mars 2018

Cycle : 1

Niveau : 3

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 (2), puis sur le bouton (3), puis sur le bouton (4).

Consigne 2

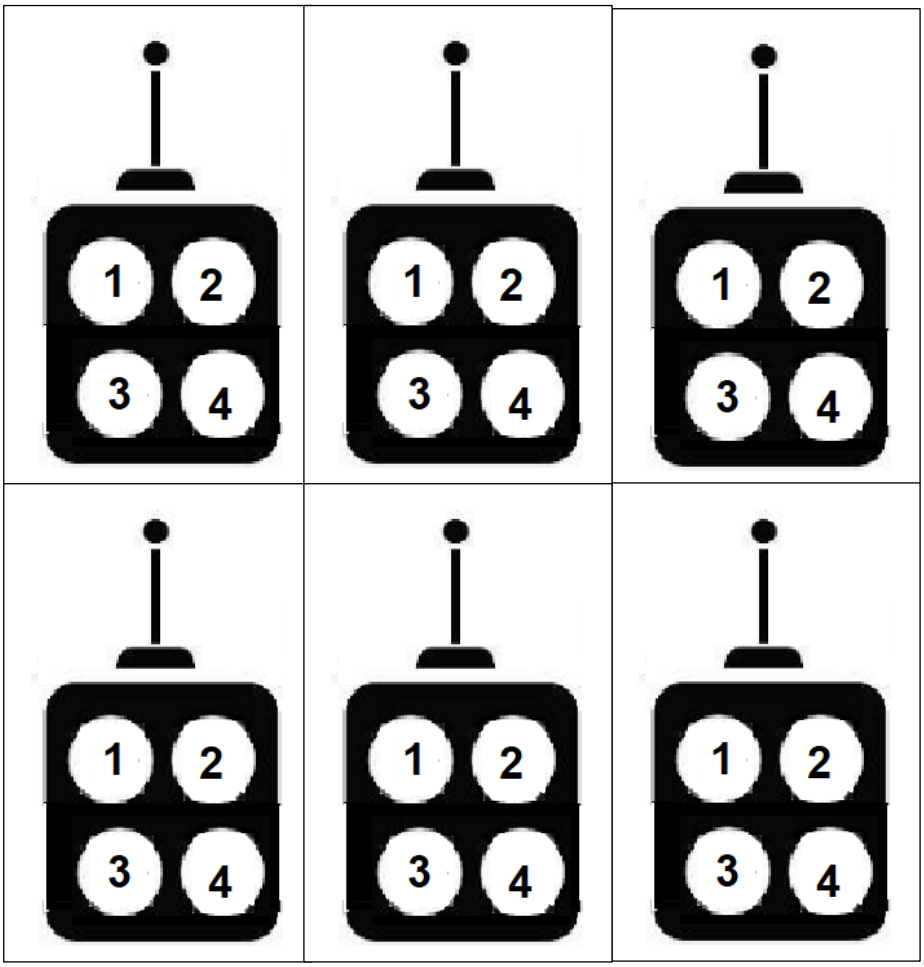
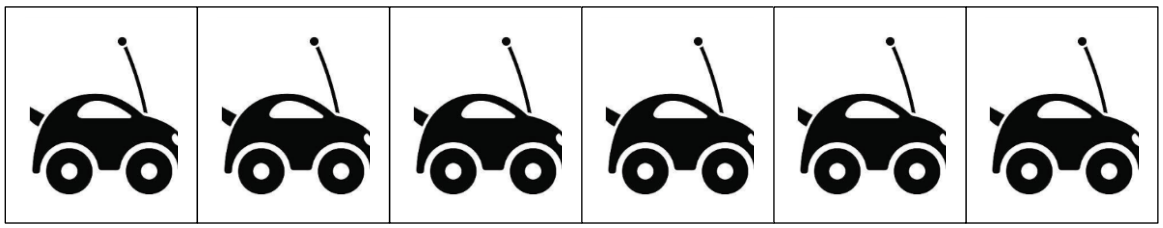
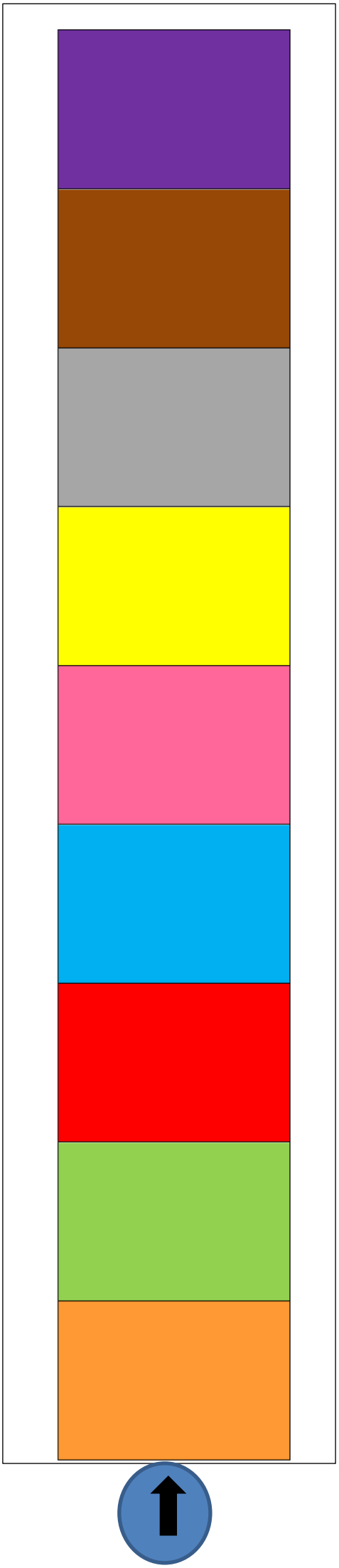
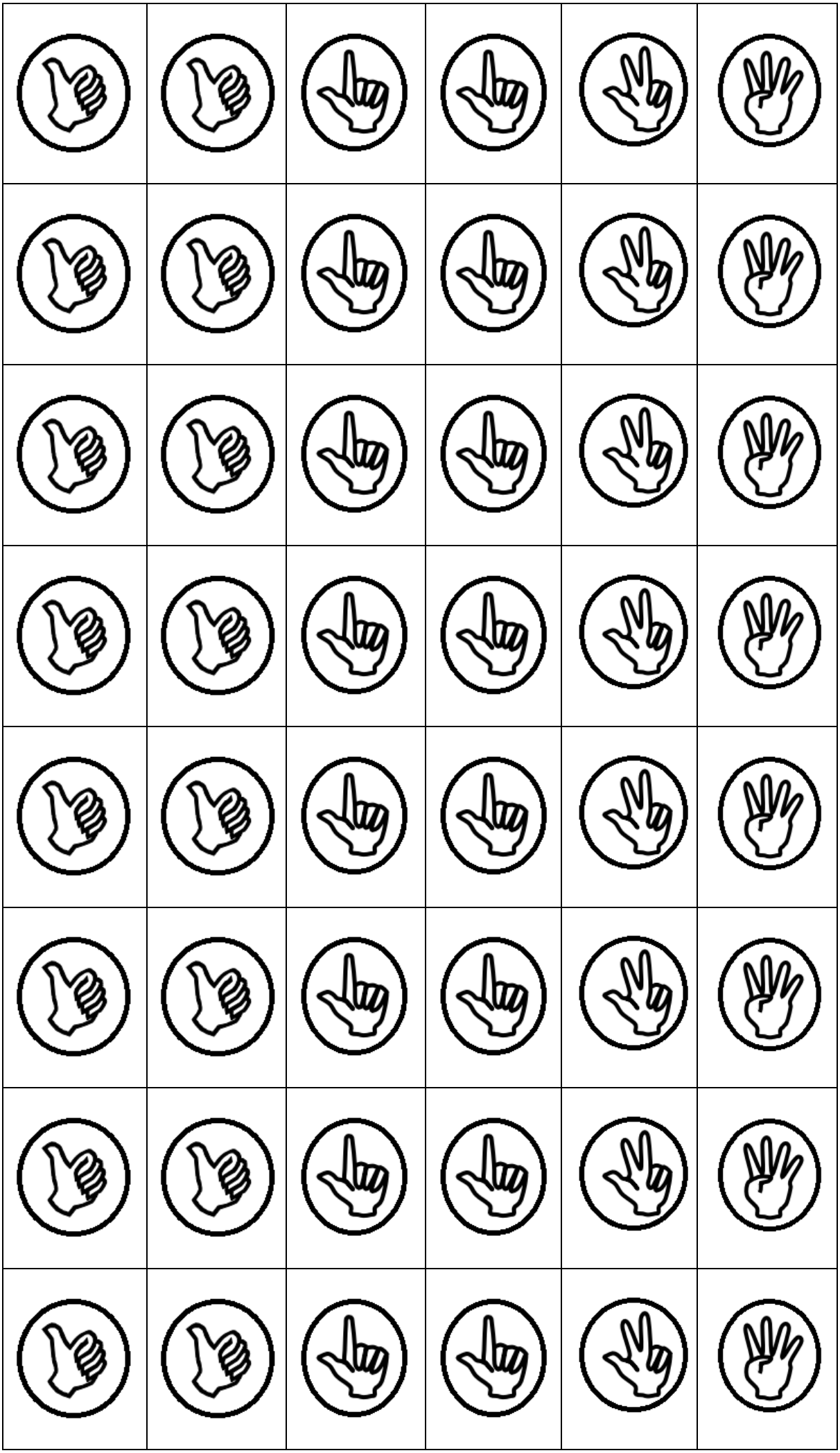
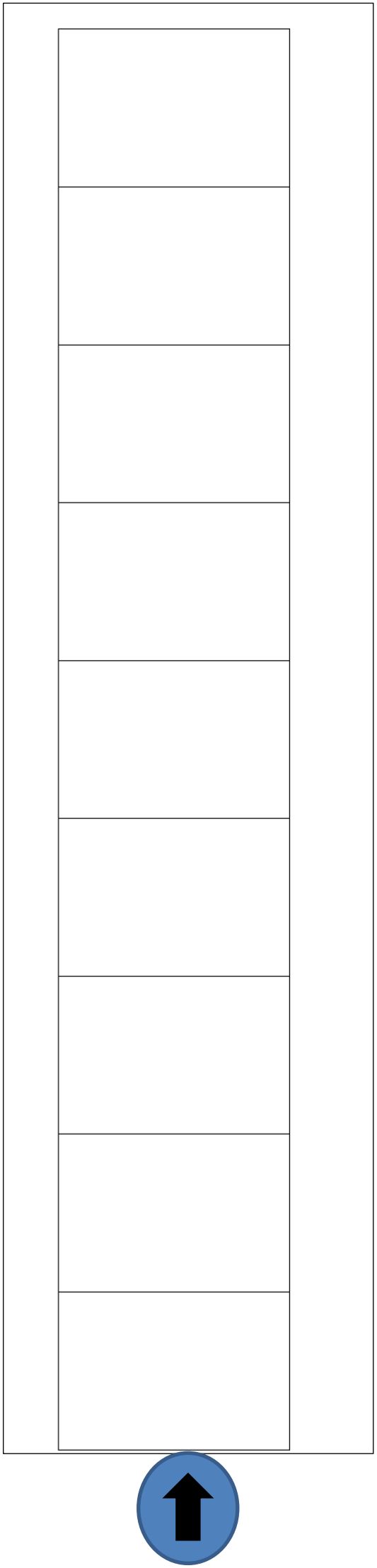
Trouve sur quelle case arrivera la voiture si tu appuies sur une fois sur le bouton (2), puis deux fois sur le bouton (3).

2ème partie du défi

Consigne 3

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

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 (phocopie couleur ou piste à colorier)
- une planche « carte doigts » pour un groupe de 6 élèves
- une planche « carte dés » pour un groupe de 6 élèves