

Du 11 au 17 mars 2019

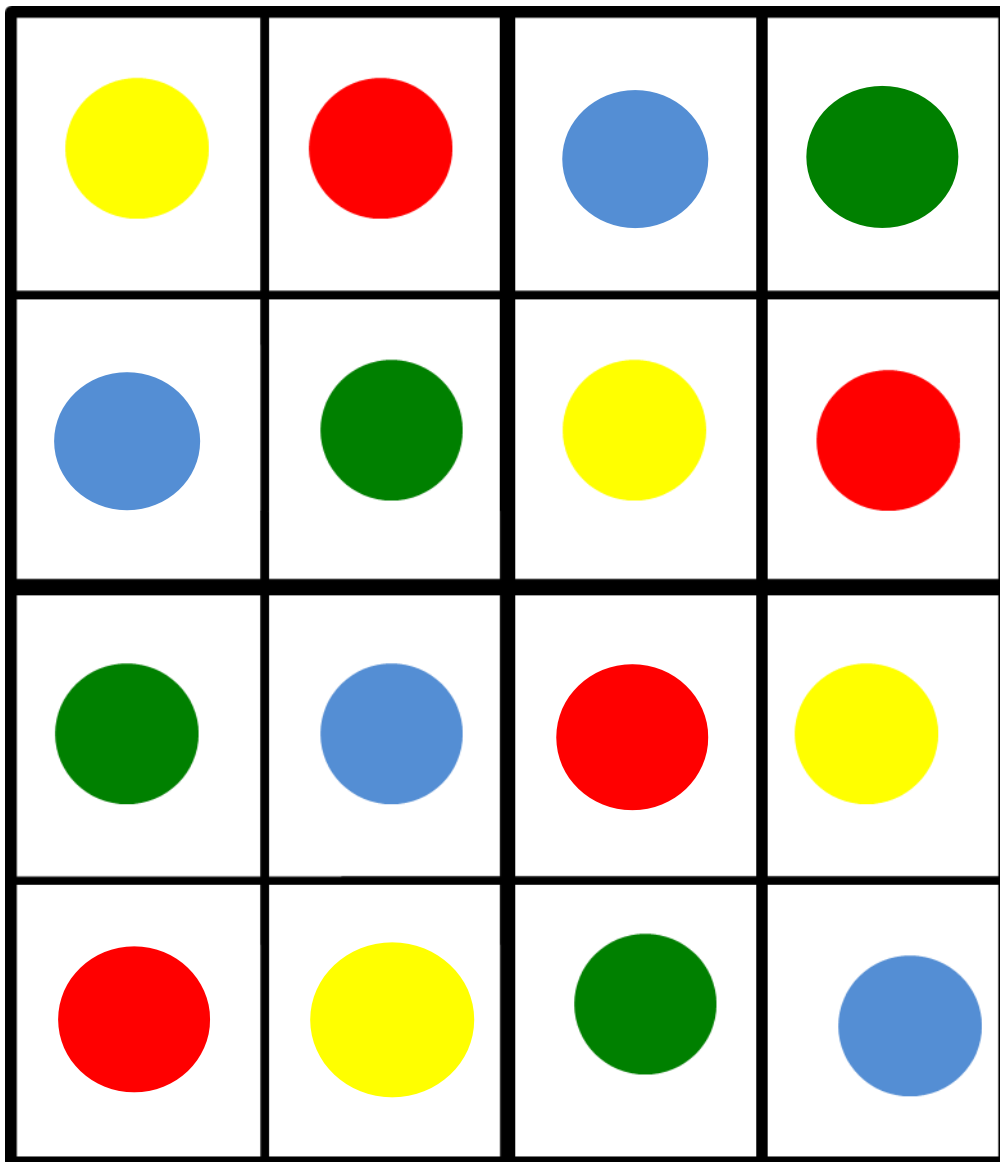
Document enseignant

Cycle : 1

Niveau : 2

Enigme n° 4 – Aide et correction

La correction peut être imprimée sur du papier transparent/calque pour une validation rapide.



Aide n°1

Présenter aux élèves une grille constituée d'une seule région déjà remplie. Observer ce qu'il y a dans les cases et comment la région est organisée.
Puis à la manière d'un jeu de Kim, enlever un élément et les élèves doivent déduire quel motif manque.

Aide n°2

Faire émerger la procédure selon laquelle il vaut mieux commencer par remplir les lignes ou les colonnes qui n'ont qu'une case vide avant de s'attaquer à celles qui en ont deux.

Le jeu en équipe, de 3 ou 4 élèves, permet, outre le fait de coopérer, d'être dans l'obligation de justifier ses choix, d'argumenter, d'utiliser le lexique (case, nom des couleurs, ligne, colonne).