

Semaine des Mathématiques

Du 9 au 15 mars 2020

Cycle : 2

Niveau : 2

Situation n° 4

Par groupe (au moins 5 pour qu'il y ait au moins 1 élève observateur) les élèves se placent comme indiqué dans les consignes puis remplissent le tableau de solution.

Compétences visées :

- mettre en œuvre des stratégies de tâtonnement pour trouver la solution
- étayer ses réponses sur un raisonnement logique

Principales difficultés pour les élèves :

- Comprendre l'énoncé
- Déduire des informations de l'énoncé

Coup de pouce, outils, aide :

Partir de l'indice n° 2

- Tableau de vérité qui crée une difficulté supplémentaire ou une différenciation pour les élèves avancés

Consigne : « Mets « 1 » quand c'est possible, mets « 0 » quand ce n'est pas possible ».

Ou : « Mets « Oui » quand c'est possible, mets « non » quand ce n'est pas possible ».

Les élèves ne comprennent pas de suite le code « 1 » ou « 0 ». L'avantage de ce code est la lecture rapide du tableau.

SOLUTION : les inconnus

Voici les noms des personnages de gauche à droite :

1	2	3	4
ACHILLE	JULIEN	FREDERIC	LEONARD

Pour t'aider, voici un tableau de vérité :

	1	2	3	4
Achille	1	0	0	0
Frédéric	0	0	1	0
Julien	0	1	0	0
Léonard	0	0	0	0