

# Semaine des Mathématiques

Du 9 au 15 mars 2020

Cycle : 2

Niveau : 3

---

## **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 : où suis-je

**POSITION DE CHAQUE ENFANT :**

1	2	3	4
PROSPER	VIVIEN	MOI	ARNAUD

**TABLEAU DE VERITE :**

	1	2	3	4
Moi	0	0	1	0
Vivien	0	1	0	0
Prosper	1	0	0	0
Arnaud	0	0	0	1