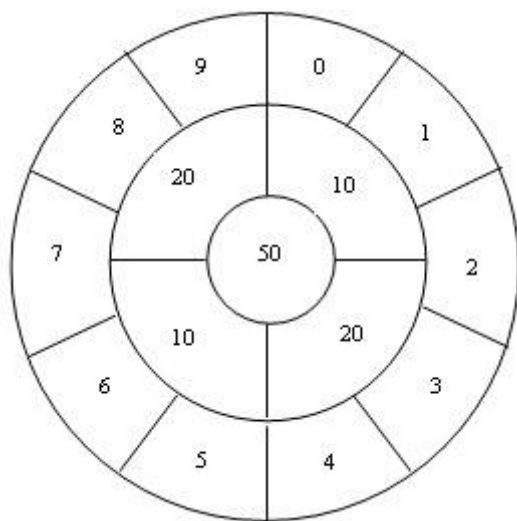


Problème de la cible, à partir du CP

Ce problème, tiré de Cap Maths CP (éditions Hatier), appartient à la catégorie de ceux qui peuvent être résolus par essais et ajustements.



« Arthur, Zoé et Gribouille, jouent au jeu de la cible : ils ont marqué exactement le même nombre de points : 57 points. Mais ils ne se souviennent plus comment. Arthur se souvient simplement qu'il a mis 5 palets sur la cible, Zoé n'a mis que deux palets, et Gribouille en a mis 4. Aucun palet n'est tombé sur le 0. Essayez de retrouver où sont tombés leurs palets ».

Une phase d'appropriation où le jeu de la cible (sur le sol avec cible et palets, ou au tableau en plaçant des aimants les yeux fermés) est effectivement pratiqué et où est écrit le total des points obtenus, est nécessaire.

La recherche donne lieu à des essais. On vise à ce que les élèves ne se limitent pas à des essais au hasard, qui ont d'ailleurs de faibles chances d'aboutir, mais à ce qu'ils tirent parti des informations apportées par un essai pour réajuster de façon efficace. A cet effet, la mise en commun pourra porter non seulement sur les résultats, mais aussi sur les méthodes.

Après recherche pour les 5 palets d'Arthur, on peut organiser une confrontation par deux pour une première vérification des solutions trouvées, avant la mise en commun. Puis on recherche les solutions pour les palets de Zoé et de Gribouille.

On peut proposer ce problème aussi en CE1, et même en cycle 3, en augmentant la taille des nombres, et/ou le nombre de palets.