

« PARIS EN CHIFFRES »

Niveau	PS à 6 ^{ème}
Domaine disciplinaire	Acquérir les premiers outils mathématiques / Mathématiques
Compétences	Cycle 1 -Résoudre des problèmes de composition de deux collections, d'ajout ou de retrait, de produit ou de partage
	Cycle 2 -Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul -Résoudre des problèmes impliquant des longueurs, des masses, des durées, des prix -Calculer avec des nombres entiers
	Cycle 3 -Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers ou décimaux et le calcul -Résoudre des problèmes impliquant des grandeurs en utilisant des nombres entiers et des nombres décimaux -Calculer avec des nombres entiers et des nombres décimaux
Objectifs	-S'engager dans une démarche de résolution de problèmes -Mettre en œuvre des procédures numériques ou non-numériques pour résoudre des problèmes du champ additif et/ou multiplicatif en une ou deux étapes -Elaborer des stratégies de résolution (essais/erreurs, dénombrement, correspondance terme à terme...) -Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits conventionnels ou non-conventionnels pour communiquer des informations orales ou écrites sur une quantité. -Modéliser ces problèmes à l'aide de schémas ou d'écritures mathématiques
Modalité	Alternance de temps en petits groupes (dévolution, verbalisation des procédures) et en individuel (recherche de stratégies)
Matériel	Cartes-problèmes (différents niveaux), cubes, feuilles, crayons à papier

Déroulement

Emergence du problème

Par groupe de 2 ou 3, les élèves choisissent une carte-problème correspondant à leur niveau. Ils en prennent connaissance à l'aide de l'adulte en charge de l'atelier.

Phase de recherche

Expérimentation des élèves en individuel. Ils peuvent avoir recours à la manipulation avec le matériel mis à disposition ou modéliser le problème sur papier à l'aide de schémas ou d'écritures mathématiques.

Analyse et explicitation des procédures utilisées : « Comment avez-vous fait ? »

Validation

Confrontation des résultats.

La solution est inscrite au dos de la carte.

Au bout de 3 problèmes réussis, l'adulte valide le passage des élèves sur l'atelier à l'aide d'un tampon.