

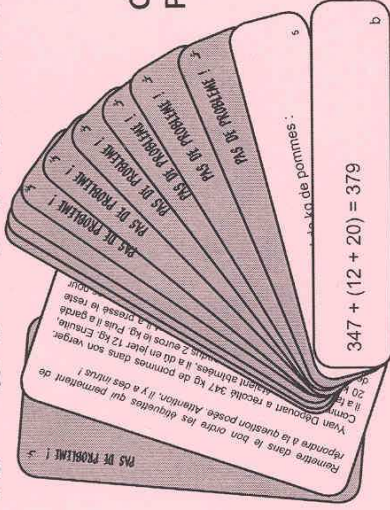
- CODE DE CORRECTION -

<p><b>SERIE VIOLETTE</b> (en gras les codages qui peuvent être inversés)</p> <p>Le cinéma 6 d / 4 f / 2 b / 1 a / 7 g /</p> <p>Les lunettes 4 e / 7 d / <b>6 i / 2 c / 3 g / 5 a</b></p> <p>Vente de pommes 6 c / <b>10 h / 7 g / 4 e / 1 b / 3 a / 8 f</b></p> <p>Les bouteilles d'eau 2 g / 6 d / 3 c / 1 f / 4 a</p>	<p><b>SERIE ORANGE</b></p> <p>Les craies / Les livres</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- les craies : 4 b / 7 e / 2 g</li> <li>- les livres : 5 a / 1 d / 6 h / 3 f</li> </ul> <p>A la boulangerie / L'anniversaire</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- à la boulangerie : 4 a / 1 d</li> <li>- l'anniversaire : 3 e / 2 b</li> </ul> <p>La course / Le match</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- la course : 4 e / 2 c / 6 b</li> <li>- le match : 1 g / 5 f</li> </ul> <p>Le parking / Les supporters</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le parking : 2 d / 5 b</li> <li>- les supporters : 4 a / 1 f</li> </ul>
<p><b>SERIE VERTE</b> (en gras les codages qui peuvent être inversés)</p> <p>Les pommes 3 c / 7 d / 6 h / 4 f / 1 e</p> <p>Les cahiers 6 g / 4 b / 2 e</p> <p>Les gâteaux 3 d / 5 h ou <b>1 k / 7 c / 2 i / 6 f</b></p> <p>Les oranges <b>3 e / 1 a / 6 g / 5 i / 2 d</b> ou 5 i / <b>3 e / 1 a / 6 g / 2 d</b></p>	<p><b>SERIE BLEUE</b></p> <p>La compétition d'aviron 7 / 2 / h / 5 / b / 4 / a / 9 / f / e</p> <p>Les bateaux / Le restaurant scolaire</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- les bateaux : f / e / c / 3 / 6 / k</li> <li>- le restaurant scolaire : 2 / d / g / 5 / 4 / h / a / 8</li> </ul> <p>Le train de voitures 4 / c / 7 / 5 / f / a / e / 3 / b / g</p>



# PAS DE PROBLEME !

Conception :  
Philippe Mutelet



## JEU DE RESOLUTION DE PROBLEMES

### OBJECTIFS PEDAGOGIQUES :

Le jeu « Pas de problème ! » permet de travailler la capacité à résoudre des problèmes. D'une manière originale, il offre de produire un travail organisé, cohérent et surtout aboutissant à la résolution du problème posé.

- Lire et comprendre l'énoncé ;
  - Interpréter avec exactitude les données fournies.
  - Organiser et mettre en rapport les données fournies pour effectuer les bons calculs.
  - Pouvoir expliquer ce qu'on cherche.
  - Organiser son raisonnement en plusieurs étapes si nécessaire.
- ✓ L'objectif général est de **faire travailler l'articulation entre l'énoncé et sa résolution.**

Editions Pédagogiques



du GRAND CERF

3, avenue du Grand Cerf 93220 GAGNY  
Tél. 01 64 21 70 85

email : grand-cerf@wanadoo.fr

www.grand-cerf.com

## MATERIEL

- 20 grandes cartes « énoncé ».
- 220 bandeaux à organiser pour résoudre les problèmes.  
Répartition :  
15 ateliers ludiques composés de cartes énoncés et de bandeaux explicatifs et calculs.  
4 catégories d'exercices de difficultés variables recouvrant des compétences sollicitées en cycle 3.  
– cartes oranges : 4 exercices. Exercices à doubles énoncés utilisant des valeurs numériques identiques : pas trop d'informations ni de tri des données.  
– cartes vertes : 4 exercices. Énoncés avec beaucoup d'informations mais sans données fractionnaires.  
– cartes violettes : 4 exercices. Énoncés avec beaucoup d'informations à trier et données fractionnaires.  
– cartes bleues : 3 exercices. Retrouver l'énoncé.

## MODE OPERATOIRE

Choisir un exercice par joueur ou pour deux joueurs.

L'objectif est de retrouver :

- 1) l'association d'une explication et d'un calcul
- 2) l'enchaînement des associations qu'il va falloir construire

Remarque : il n'y a qu'une seule question par énoncé, mais il va falloir concevoir les questions intermédiaires ce qui va permettre d'aboutir à l'explication et aux calculs finaux.

Les intrus : Dans la majorité des ateliers, il va en outre falloir écarter des cartes d'explications ou de calculs « intrus ».

L'incapacité à réaliser cette élimination constituera un très bon révélateur des difficultés que les enfants rencontrent assez fréquemment.

## LES AVANTAGES SUPPLEMENTAIRES

- Les joueurs peuvent **travailler de façon autonome, individuellement ou par groupes de deux**.
- Le nombre d'ateliers proposés et la souplesse de leur mise en œuvre vont pouvoir **concerner un seul joueur** comme un groupe suivant le moment et les choix de l'adulte.
- Il est **facile de s'approprier la consigne**.
- Les cartes peuvent être mises en œuvre **instantanément à tout moment**.
- Il n'y a rien à écrire pour réaliser le travail : **les problèmes de présentation, d'explications bancales, de calculs erronés sont éliminés. Ne reste « que » la capacité à produire un travail cohérent**.
- Le travail à réaliser nécessite un **réel investissement intellectuel** : impossible de prétendre y arriver autrement.
- L'adulte peut **voir et mieux comprendre** quelle(s) compétence(s) le joueur qui a travaillé a du mal à mettre en œuvre (particulièrement pour les enseignants dans le **cadre privilégié de l'APE**).
- En reproposant une situation à un joueur, on peut le **faire repasser par les procédures explicatives** qui ont été développées à un moment donné et voir s'il est capable plus tard de réussir à faire seul et mieux quelque chose qu'il n'avait pas su faire précédemment.
- Un **code de correction** joint peut être consulté d'un coup d'œil par l'adulte.

Les **situations proposées** permettront à des moments donnés de travailler :

- la **capacité à lire et à interpréter** correctement les informations données.
- la **capacité à pouvoir expliquer ce que l'on cherche** en partant du principe de bon sens qu'il est plus aisé de trouver quelque chose si on sait ce que l'on cherche.
- la **capacité à construire un raisonnement cohérent en plusieurs étapes**.
- l'**aptitude à comprendre** quels sont les **éléments qui relèvent de la solution du problème** et quels sont ceux (explications ou calculs) qui ne sont pas pertinents (les intrus ou bien des données non pertinentes pour la résolution du problème).

La somme des ateliers proposés présente des degrés de difficultés différents allant de l'assez simple au compliqué. Ces **degrés de difficultés** varient autour :

- de la **quantité de données chiffrées** qu'il faut utiliser dans l'énoncé.
- de la **présence ou non de données chiffrées totalement inutiles**.
- de la **présence ou non de données chiffrées qui peuvent donner lieu à des calculs pertinents mais qui sont malgré tout inutiles pour la résolution de la question posée**.
- de la **présence plus ou moins importantes de cartes « intrus » qui doivent être analysées** comme non pertinentes.
- de la **nature des données chiffrées** (nombres entiers, décimaux, fractionnaires...).

# PAS DE PROBLEME !

## - ERRATUM CARTES -

Une erreur s'est glissée dans 2 cartes au niveau de l'indice situé en bas à droite. Vous voudrez bien en tenir compte lors des corrections :

Série VIOLETTE - Les bouteilles d'eau - 1/14 - verso

$$24 - 2 = 22$$

~~X~~ → g

Série VERTE - Les oranges - 13/16 - verso

$$50 \times 14 = 700$$

~~X~~ → i

# PAS DE PROBLEME !

## - ERRATUM CODE DE CORRECTION -

<b>SERIE VIOLETTE</b> (en gras les codages qui peuvent être inversés) Le cinéma : 6 d / 4 f / 2 b / 1 a / 7 g (4 intrus) Les lunettes : 4 e / 7 d / <b>6 b / 2 c</b> / 3 g / 5 a (4 intrus) Vente de pommes : 6 c / <b>10 h / 7 g</b> / 4 e / 1 b / 3 a / 8 f (4 intrus) Les bouteilles d'eau : 2 g / 6 d / 3 c / 1 f / 4 a (4 intrus)	<b>SERIE ORANGE</b> Les craies / Les livres : - les craies : 4 b / 7 e / 2 g - les livres : 5 a / 1 d / 6 h / 3 f (1 intrus) A la boulangerie / L'anniversaire : - à la boulangerie : 4 a / 1 d - l'anniversaire : 3 e / 2 b (2 intrus) La course / Le match : - la course : 4 e / 2 c / 6 b - le match : 1 g / 5 f (3 intrus) Le parking / Les supporters : - le parking : 2 d / 5 b - les supporters : 4 a / 1 f (2 intrus)
<b>SERIE VERTE</b> (en gras les codages qui peuvent être inversés) Les pommes : 3 c / 7 d / 6 h / 4 f / 1 e (6 intrus) Les cahiers : 6 g / 4 b / 2 e (8 intrus) Les gâteaux (2 raisonnements) : 3 d / 5 h ou <b>1 k / 7 c</b> / 2 i / 6 f (6 intrus) Les oranges : <b>3 e / 1 a</b> / 6 g / 5 i / 2 d ou 5 i / <b>3 e / 1 a</b> / 6 g / 2 d (6 intrus)	<b>SERIE BLEUE</b> La compétition d'aviron (6 intrus) : 7 / 2 / h / 5 / b / 4 / a / 9 / f / e (6 intrus) Les bateaux / Le restaurant scolaire : - les bateaux : f / e / c / 3 / 6 / k - le restaurant scolaire : 2 / d / g / 5 / 4 / h / a / 8 (2 intrus) Le train de voitures : 4 / c / 7 / 5 / f / a / e / 3 / b / g (4 intrus)