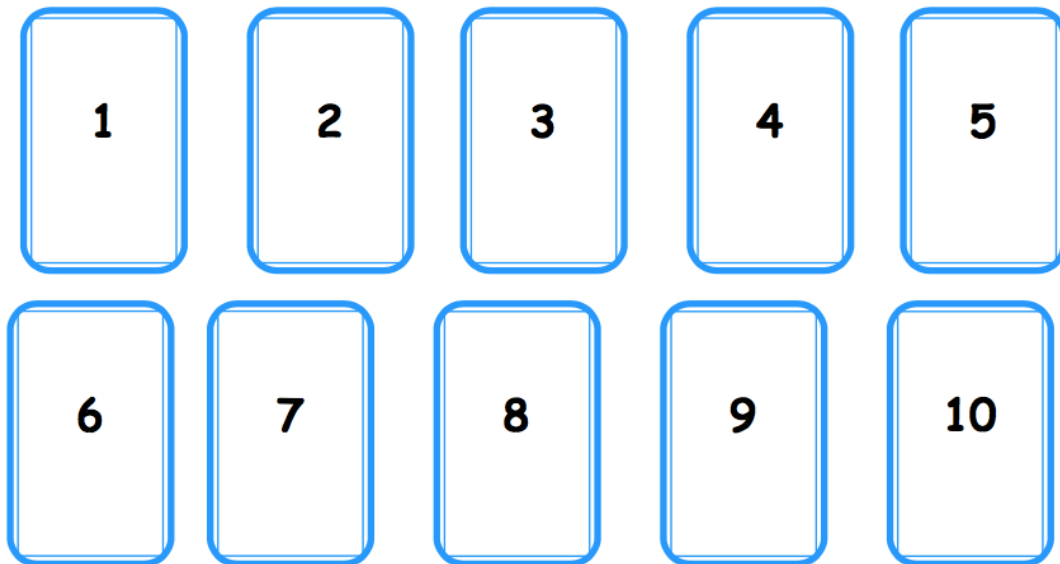


DEFI N°1 – CE1

1. Objectif 21 !

sur 10 points

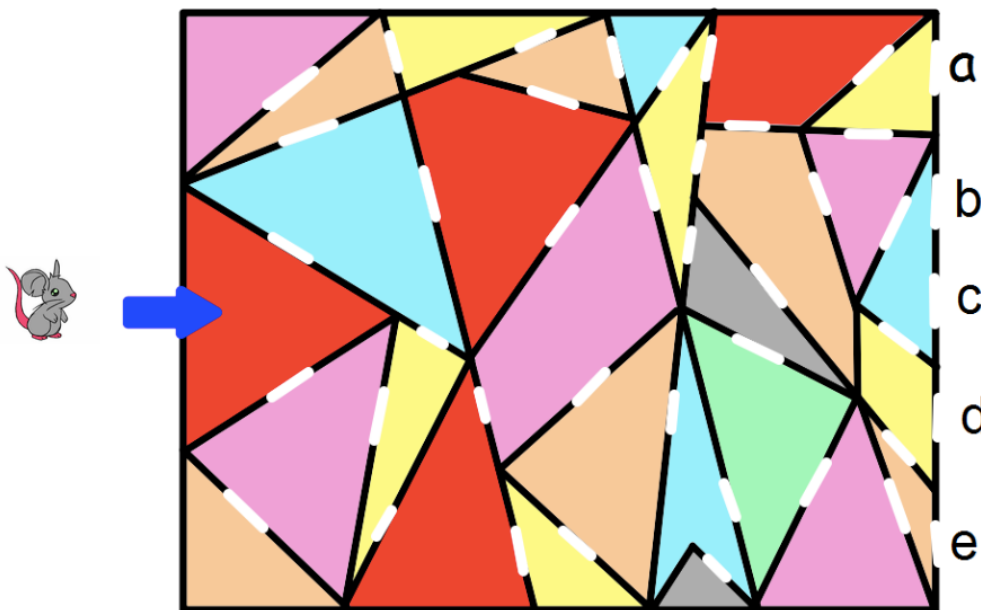
On veut obtenir 21 en additionnant les nombres inscrits sur 3 cartes différentes.  
Trouve au moins 6 possibilités d'atteindre 21 en choisissant 3 cartes. Tu es champion si tu en trouves 11 !



2. La souris

sur 10 points

Une souris est entrée dans un entrepôt.  
Elle passe uniquement dans des pièces triangulaires.

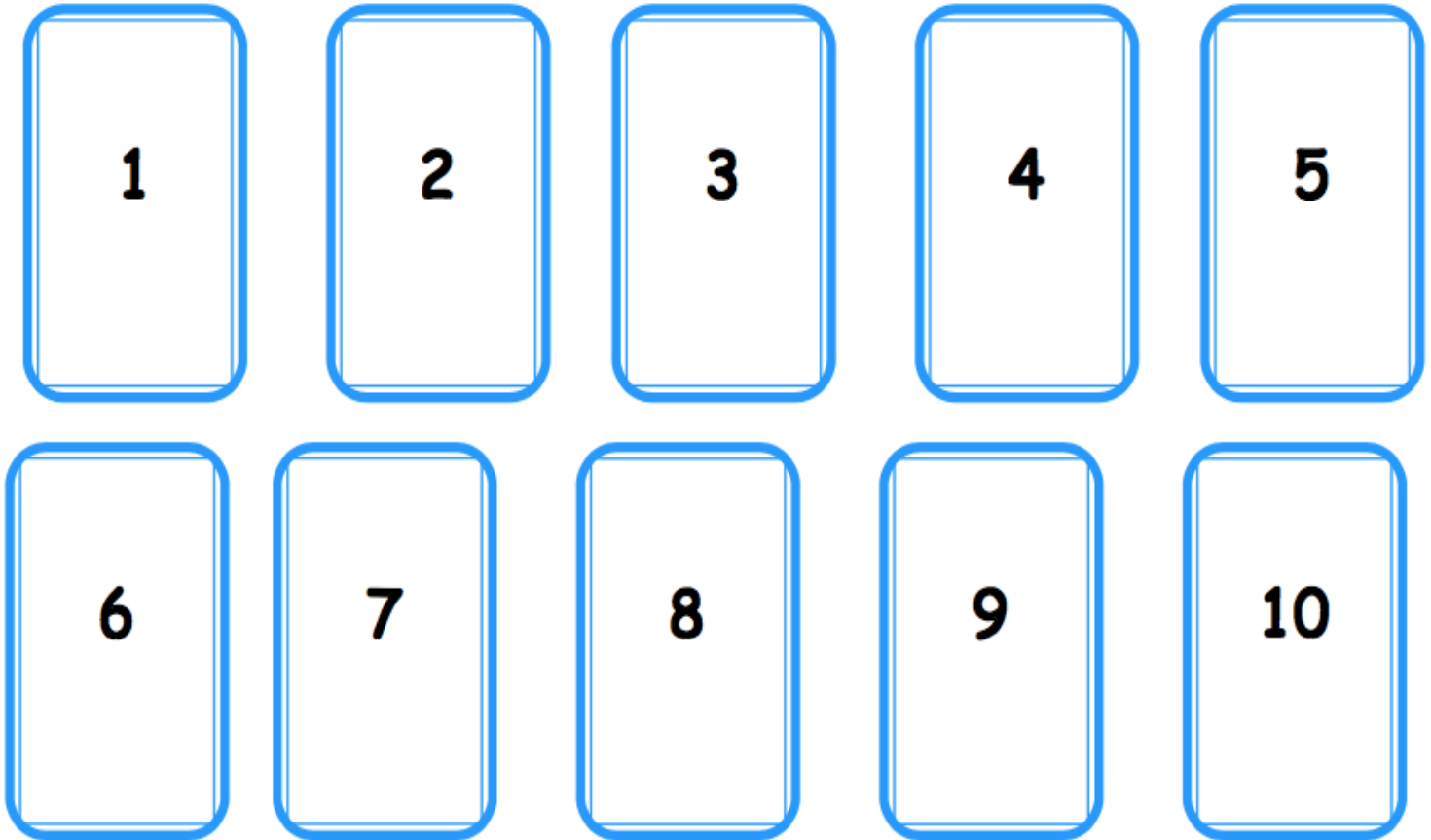


Par quelle porte va-t-elle sortir ?

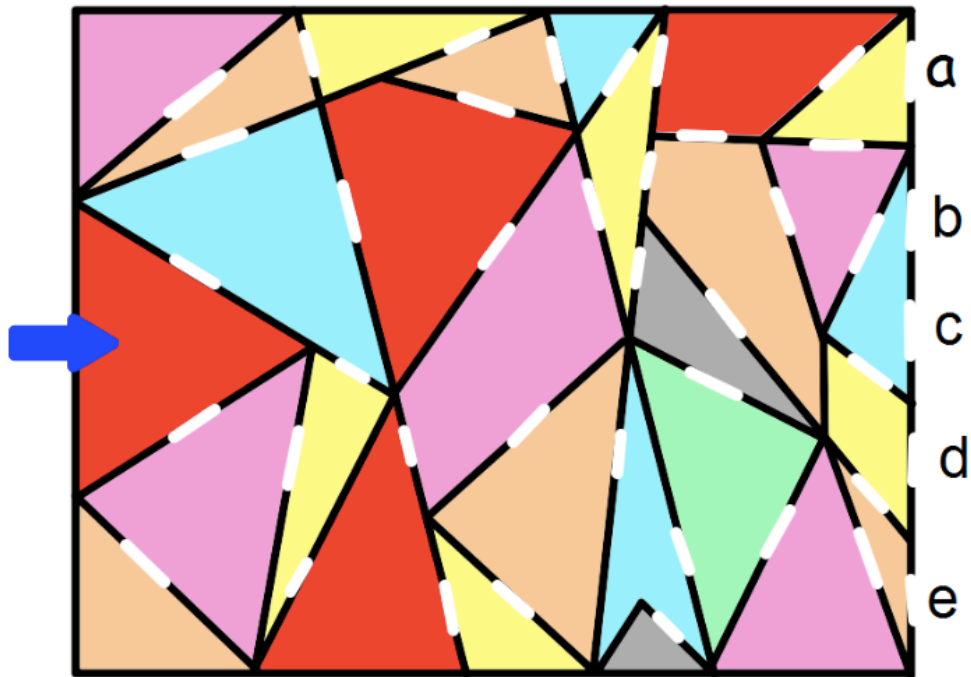
## AIDES POSSIBLES

**Objectif 21 !**

Mise à disposition des cartes manipulables.



La souris



DEFI N° 1 – CE1 - Fiche réponse

Ecole :

Enseignant :

Classe :

**1. Objectif 21 ! (10 points)**

Note 6 possibilités d'atteindre 21 en choisissant 3 cartes :

..... + ..... + ..... = 21

..... + ..... + ..... = 21

..... + ..... + ..... = 21

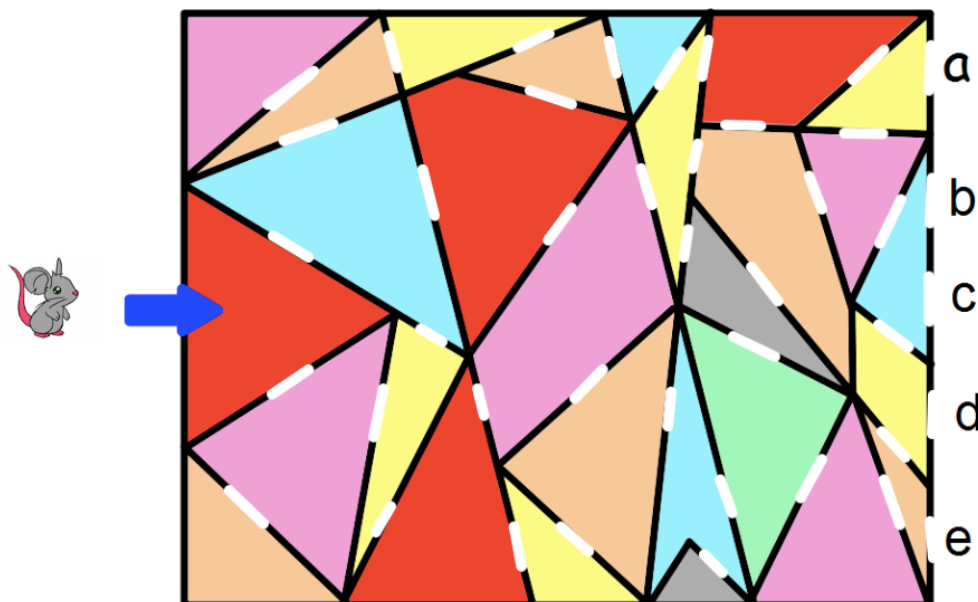
..... + ..... + ..... = 21

..... + ..... + ..... = 21

..... + ..... + ..... = 21

**2. La souris (10 points)**

Trace le chemin de la souris et entoure la porte de sortie

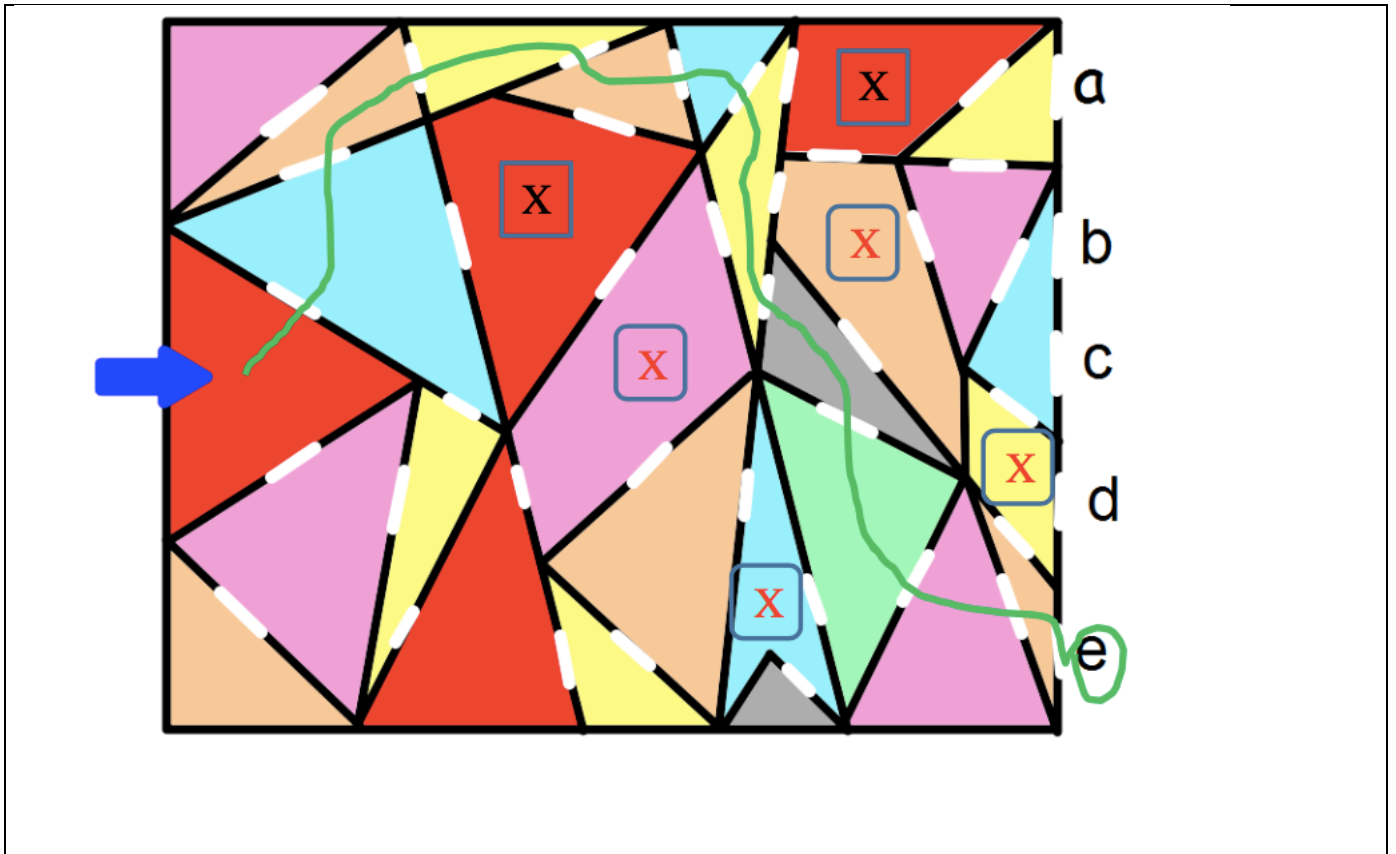


Score : ..... points

## SOLUTIONS DEFI N°1 – CE1

1. Objectif 21 !	sur 10 points
<p>Lire la consigne aux élèves. Demander aux élèves de faire une recherche individuelle avant de partager leur solution au sein du groupe. On pourra distribuer les cartes manipulables afin de faciliter la recherche.</p> <p><u>Résultats (en déduire les autres résultats par commutativité):</u></p> <p><math>10+9+2 / 10+3+8 / 10+4+7 / 10+5+6 / 9+9+3 / 9+8+4 / 9+7+5 / 9+6+6 / 8+8+5 / 8+7+6 / 7+7+7</math></p>	

2. La souris	sur 10 points
<p>Après lecture de l'énoncé, s'assurer de la compréhension de l'exercice en demandant aux élèves de montrer les portes de communication entre les différentes pièces et les 5 sorties possibles. On n'explicitera pas le terme de « pièces triangulaires » ; les échanges devant se faire lors du travail de groupe.</p> <p>Deux difficultés majeures peuvent se poser aux élèves :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- la reconnaissance des triangles car certaines figures peuvent prêter à confusion</li><li>- la mémoire du parcours accompli lorsqu'il faut revenir en arrière par exemple (tracer/gommer, barrer les pièces qui ne sont pas triangulaires, utiliser des couleurs différentes lorsque l'on change de chemin, utiliser des dessins différents)</li></ul> <p>Les élèves pourront procéder par déduction :</p> <p>« je peux passer dans cette pièce parce que c'est un triangle ; je ne peux pas passer dans cette pièce car ce n'est pas un triangle »</p> <p>Dès le départ, la souris peut passer soit par la pièce du haut soit par la pièce du bas qui est également un triangle.</p> <p>Puis continuer ainsi de pièce en pièce.</p> <p>Attention aux fausses pistes... En poursuivant par le bas, les élèves vont se retrouver bloqués avant d'arriver à une sortie.</p>	



La souris va sortir par la porte e.