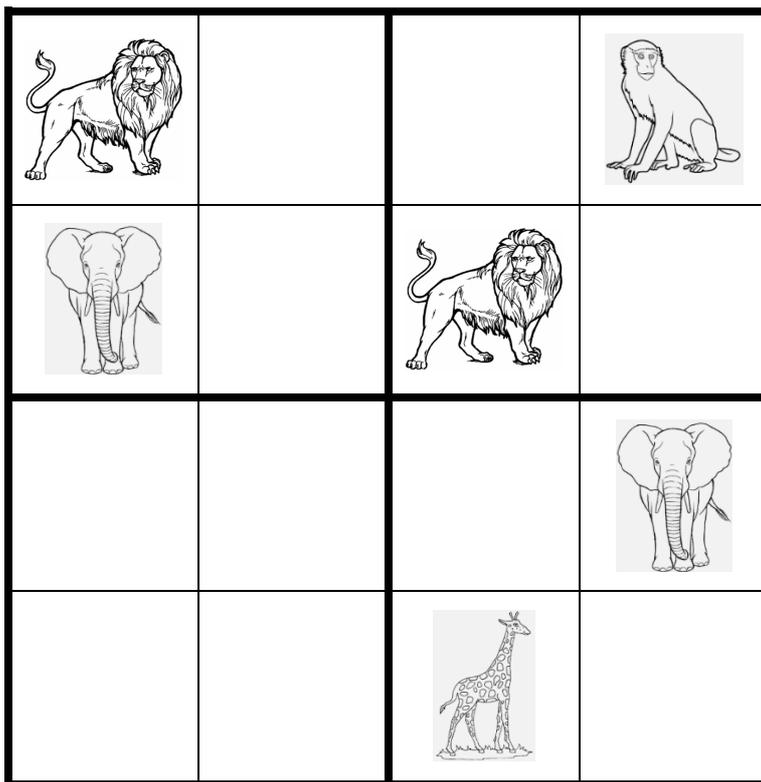


ENTRAINEMENT N°1 – CP

1. Le Sudoku des animaux

A l'aide des images d'animaux données, vous devez remplir cette grille de Sudoku.

Il faut placer 4 animaux différents sur chaque ligne, sur chaque colonne et dans chaque zone formée de 4 cases.

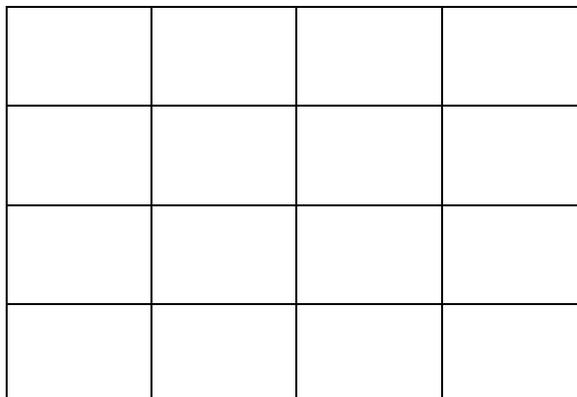


2. La grille

Dessine 8 jetons dans la grille.

Il ne doit pas y avoir plus de 2 jetons par ligne et par colonne.

Trouve au moins 5 solutions différentes.

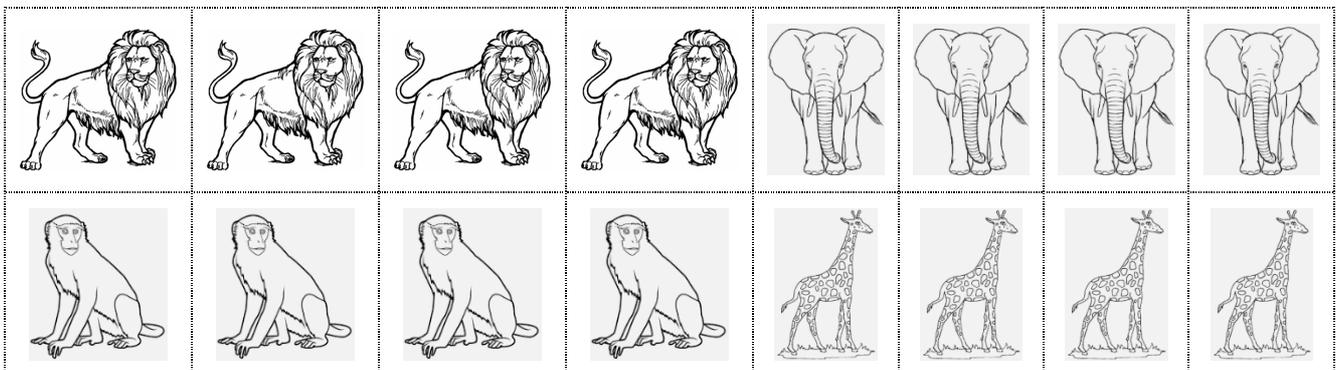
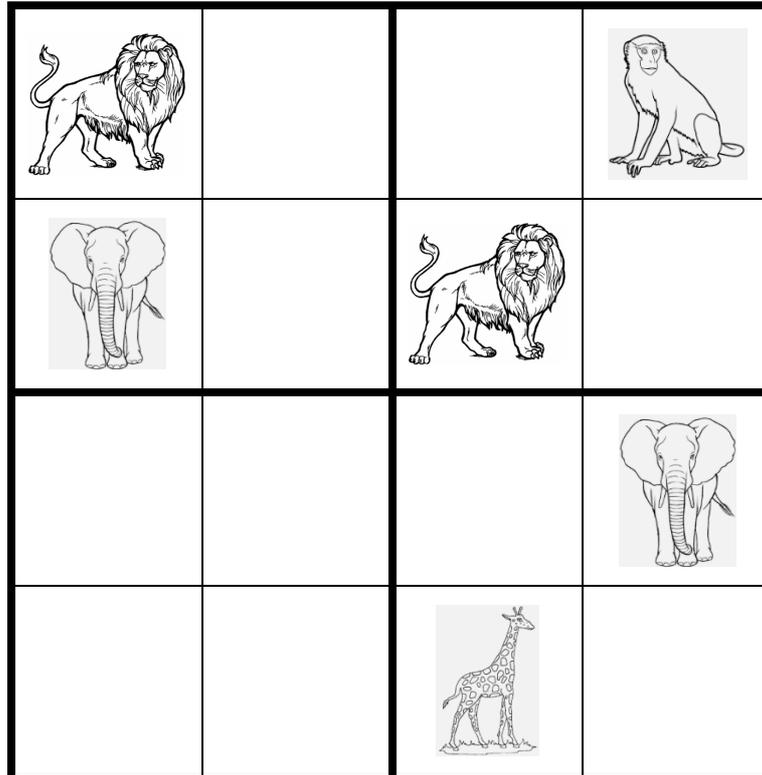


AIDES POSSIBLES



Lorsque l'enseignant observe des élèves « bloqués » dans l'exercice, ne pas hésiter à distribuer les aides dès qu'elles sont nécessaires, y compris dès le début.

Le sudoku des animaux



AIDES POSSIBLES

La grille

CONSEILS et SOLUTIONS ENTRAINEMENT N° 1 - CP



- La mise en commun doit faire apparaître les différentes procédures des groupes.
- La présence de groupes au tableau montrant leur stratégie est essentielle.
- La classe valide ou non chacune d'elles : les élèves échangent et argumentent.
- L'enseignant étaye si besoin en rappelant les différentes contraintes.

1. Le Sudoku des animaux

Lire la consigne aux élèves.

Présenter collectivement la grille du Sudoku en montrant les lignes, les colonnes et les zones et en expliquant le principe du jeu.

C'est une grille à compléter pour avoir :

- 4 images différentes par ligne
- 4 images différentes par colonne
- 4 images différentes dans chaque zone

Répartir les élèves par groupe. Distribuer une grille et les images d'animaux à chaque élève. Laisser un temps individuel de recherche puis demander de confronter les différentes propositions au sein du groupe.

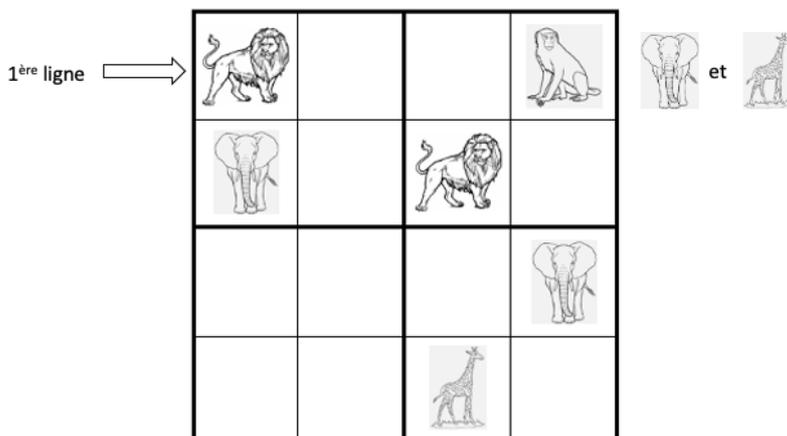
Faire une mise en commun collective en utilisant les erreurs des élèves pour revenir sur les différentes règles. Cette mise en commun permettra de valider ou d'invalider certaines propositions.

Solution

Plusieurs entrées sont envisageables.

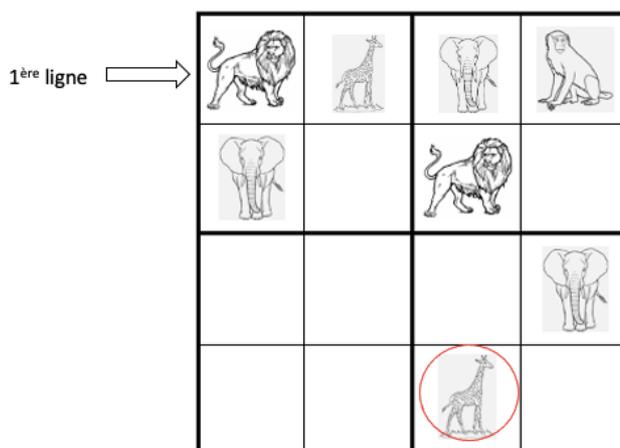
On peut commencer par la 1^{ère} ligne :

Sur la 1^{ère} ligne, on voit un lion et un singe, il manque donc un éléphant et une girafe dans la 2^e et la 3^e case.



RALLYE MATH 2022/2023

Comme il y a déjà une girafe en colonne 3, la girafe sera dans la 2^e case et l'éléphant dans la 3^e.

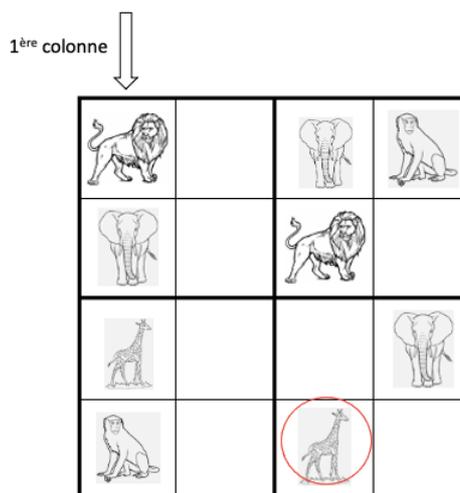
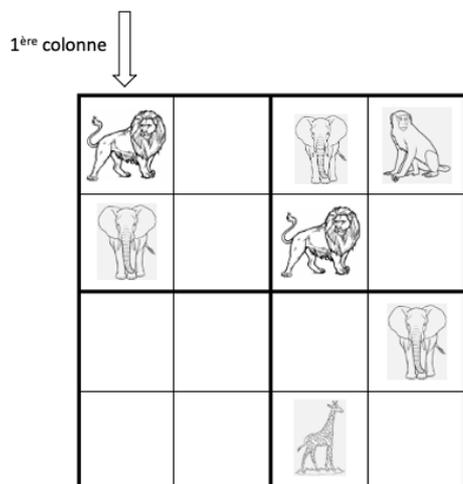


On pourra ensuite placer le singe dans la 3^e colonne, le singe dans la zone en haut à gauche et la girafe dans la zone en haut à droite.

On terminera en respectant les règles du Sudoku qui seront rappelées à chaque proposition, à savoir des animaux différents pour chaque ligne, chaque colonne et chaque zone.

On peut commencer par la 1^{ère} colonne :

Dans la 1^{ère} colonne, on voit un lion et un éléphant, il manque donc un singe et une girafe dans la 3^e et la 4^e case. Comme il y a déjà une girafe en colonne 3, la girafe sera dans la 3^e case et le singe dans la 4^e.

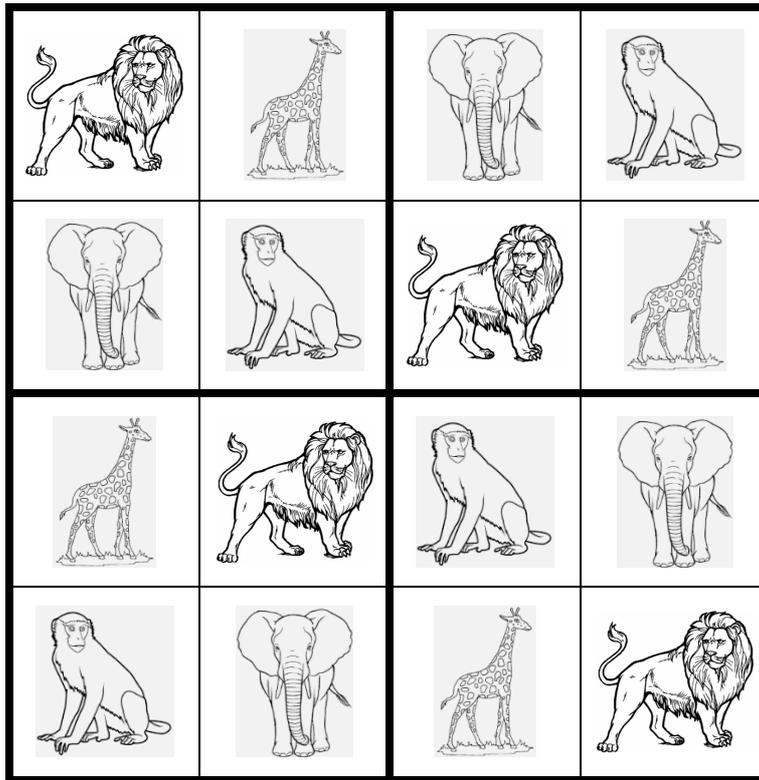


On poursuit en respectant les règles du Sudoku.

La même démarche peut être menée à partir de la première zone.

RALLYE MATH 2022/2023

Grille complète



2. La grille

Lire la consigne aux élèves.

S'assurer de la compréhension en insistant bien sur les contraintes :

- pas plus de 8 jetons
- 2 jetons sur chaque ligne
- 2 jetons dans chaque colonne

Distribuer une grille à chaque élève pour que chacun réalise un premier essai. Mise en commun pour s'assurer de la compréhension et se rendre compte que l'on a des propositions différentes.

Demander ensuite aux groupes de trouver 5 solutions différentes. (à présenter sur un format A3 pour simplifier la mise en commun)

La mise en commun permettra de valider les grilles correctes et collecter des grilles différentes

Solutions : voici quelques propositions

