

DEFI N°3 – CYCLE 1

A l'attention des enseignants :

Plusieurs niveaux de difficulté sont proposés.

Cycle	Difficulté
1	☆
	☆☆

Pour faciliter la correction par le jury, noter sur la fiche réponse le titre du problème et colorier le nombre d'étoiles correspondant.

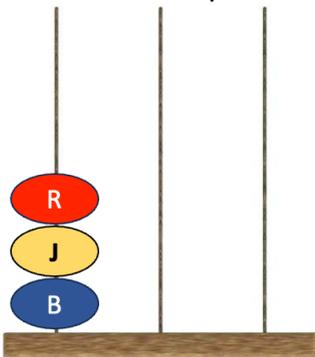
DEFI N° 3 – CYCLE 1

Difficulté : ☆

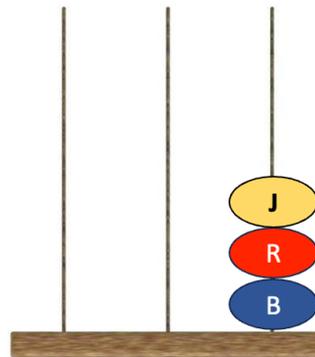
Les tours

A partir d'une tour donnée, déplacer les pièces pour constituer une autre tour imposée de 3 pièces sur 3 tiges.

Situation de départ :



Situation cible :



Rappel des règles :

- Ne déplacer qu'un seul objet à la fois.
- Aucun objet ne doit être posé sur la table ou conservé en main (ni mis de côté) mais doit être reposé sur la tige (ou sur le support de jeu si le matériel a été adapté).
- Les objets peuvent être déplacés sur n'importe quelle tige. Déplacement de droite à gauche ou de gauche à droite.

Possibilité d'envoyer une photo de l'abaque final.

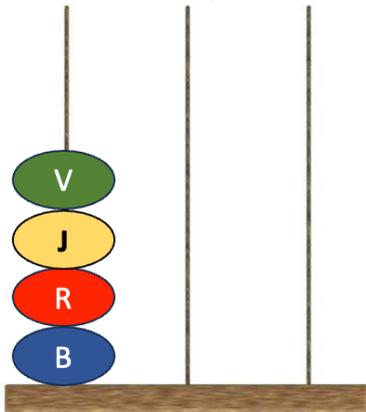
DEFI N°3 – CYCLE 1

Difficulté : ☆☆

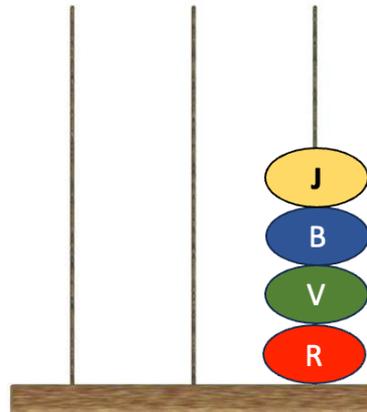
Les tours

A partir d'une tour donnée, déplacer les pièces pour constituer une autre tour imposée de 4 pièces sur 3 tiges en un minimum de coups.

Situation de départ :



Situation cible :



Rappel des règles :

- Ne déplacer qu'un seul objet à la fois.
- Aucun objet ne doit être posé sur la table ou conservé en main (ni mis de côté) mais doit être reposé sur la tige (ou sur le support de jeu si le matériel a été adapté).
- Les objets peuvent être déplacés sur n'importe quelle tige. Déplacement de droite à gauche ou de gauche à droite.

Avec les élèves, comparer les solutions des différents groupes et leur demander de choisir la proposition comportant le moins de déplacements. C'est celle-ci qui sera retenue et envoyée.

AIDES POSSIBLES pour les élèves



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.

La manipulation d'objets « réels » facilitera la mise en œuvre de solutions.

Pour cela on pourra utiliser, pour réaliser ce défi, les abaquages présents dans la classe en choisissant des pièces à empiler ne variant que par la couleur (forme identique). Ou des cubes de Lego à empiler et déplacer un à un en les posant sur trois repères.

Possibilité d'utiliser également les logiciels VPI, Activinspire et Openboard.

Demander aux élèves de rappeler comment ils ont procédé pour garder trace des tours déplacées à l'entraînement.

Matériel



--	--	--	--	--	--



--	--	--	--	--	--



--	--	--	--	--	--



--	--	--	--	--	--

DEFI N°3 – cycle 1 - Fiche réponse

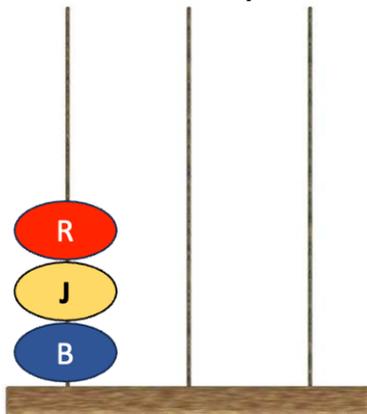
Ecole :

Enseignant :

Classe :

Les tours

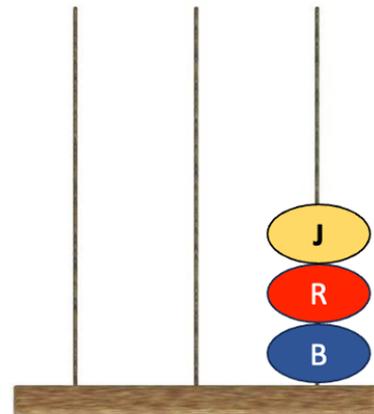
Situation de départ :



Défi réussi : **oui** **non**

Niveau de difficulté : ☆

Situation cible :



Les tours

Niveau de difficulté : ☆☆

Réponse : (Envoyer une photo de la bande de la solution retenue par la classe)