



JOUR 4 : À TABLE !

Compétences mathématiques en jeu :

CHERCHER	<ul style="list-style-type: none"> - Prélever et organiser les informations nécessaires à la résolution de problèmes à partir de supports variés : textes, tableaux, diagrammes, graphiques, dessins, schémas, etc. - S'engager dans une démarche, observer, questionner, manipuler, expérimenter, émettre des hypothèses, en mobilisant des outils ou des procédures mathématiques déjà rencontrées, en élaborant un raisonnement adapté à une situation nouvelle. - Tester, essayer plusieurs pistes de résolution.
MODELISER	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les mathématiques pour résoudre quelques problèmes issus de situations de la vie quotidienne.
RAISONNER	<ul style="list-style-type: none"> - Résoudre des problèmes nécessitant l'organisation de données multiples ou la construction d'une démarche qui combine des étapes de raisonnement - Progresser collectivement dans une investigation en sachant prendre en compte le point de vue d'autrui. - Justifier ses affirmations et rechercher la validité des informations dont on dispose.
COMMUNIQUER	<ul style="list-style-type: none"> - Expliquer sa démarche ou son raisonnement, comprendre les explications d'un autre et argumenter dans l'échange.

Descriptif de la séance :

	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Introduction de la situation</u> : lecture collective de la dernière énigme de Max. - <u>Objectif</u> : trouver la place de chaque convive en résolvant un problème de logique. - <u>Indication à fournir aux élèves en difficulté</u> : faire remarquer qu'il est important de prendre en compte les indices visuels. - <u>Conclusion</u> : lecture collective de la lettre de remerciements de Max
Organisation de la classe	Par équipes de 4 (groupes hétérogènes)
Durée	20 minutes
Matériel	<p><u>Pour la classe</u> : Le dessin – La lettre de remerciements.</p> <p><u>Par groupe</u> : La fiche « À table ! »</p>