

## Résolution de problèmes en maternelle

### En salle de motricité

Anne Mouchot, enseignante en MS/GS à l'école maternelle Lucien Waterlot à Houilles (circonscription de Chatou), partage une situation réalisée en dehors de la classe où les enfants utilisent le nombre pour résoudre un problème.



### Le jeu du trésor

Vous pouvez retrouver la lettre support de la formation « [Réfléchir et résoudre des problèmes](#) » sur le site de la Mission Maternelle.

# Présentation de la situation problème

En période 5.

## Première séance :

- Des tapis sont installés dans la salle de motricité avec un cerceau sur chaque tapis ;
- Au centre de la salle, plusieurs bacs contenant de petits objets en quantité sont à disposition.



## 1<sup>ère</sup> étape : constitution des équipes

Consigne : « Vous devez constituer un équipage de 3 marins ».

=> L'enseignante laisse les enfants s'organiser, observe, accompagne la vérification du respect de la consigne.



## 2<sup>ème</sup> étape : appropriation de la situation

Lorsque les équipes sont constituées et qu'elles sont sur leur navire, l'enseignante donne le problème à résoudre :

« Vous êtes des marins sur votre bateau (tapis), au milieu vous avez un coffre (cerceau) que vous devez remplir de 10 trésors. »

Contraintes données (sur lesquelles l'enseignante va jouer au cours de la séquence) :

- « Chaque marin doit rapporter au moins un trésor ».
- « Vous avez le droit à autant de voyages que vous le souhaitez : vous pouvez venir prendre ou rapporter des trésors, le but étant qu'à la fin vous ayez le nombre demandé. »

Lors de cette première séance, l'enseignante vise l'appropriation de la situation. Elle propose la constitution de 10 trésors. Par la suite, elle jouera sur la variable nombre en diminuant, en augmentant cette quantité (de 6 à 10) afin de travailler une collection de 10 éléments.



# Déroulement de la première séance

## 3<sup>ème</sup> étape : jeu

### ➤ Au premier signal :

« Vous avez 30 secondes (gros sablier) pour vous mettre d'accord. Pour gagner, votre coffre doit contenir 10 trésors. Vous devez tous sortir du bateau pour aller chercher au moins un trésor. Vous pouvez vous déplacer plusieurs fois. »



### ➤ Au deuxième signal :

« Partez !! »



### ➤ Au troisième signal :

Tout le monde revient dans son navire et vérifie le contenu du coffre.



### ➤ Au quatrième signal :

« Vous avez 15 secondes pour rectifier si vous pensez ne pas avoir rapporté la bonne quantité de trésors. »



### ➤ Au cinquième signal :

« Vous restez dans votre bateau, et chaque équipe compte le nombre de trésors du coffre. »



# Analyse et poursuite

## Evolution des variables

A la fin de chaque situation de **jeu**, un **échange** a lieu sur les **différentes procédures utilisées**.

Lors de la 1<sup>ère</sup> séance, la contrainte la plus difficile à respecter pour les enfants est la **coopération** nécessaire (chaque membre de l'équipage ramène à lui seul la totalité demandée et non simplement une partie du trésor).

Dès la 2<sup>ème</sup> séance, juste des erreurs de comptage sont réalisées. La situation est donc comprise.

Lors des séances suivantes, **l'enseignante joue sur les différentes variables** (sur la quantité de trésors, sur la restriction du nombre de voyages (jusqu'à un seul autorisé), sur le nombre d'enfants par équipe...) pour travailler la décomposition et recomposition du nombre.



**Merci pour ce partage qui permet de travailler les situations problèmes en dehors de la classe !**