

RESOLUTION DE PROBLEMES AU CYCLE 1 – PROGRAMMES SEPTEMBRE 2025

- Un problème est une situation aboutissant à une question dont la réponse n'est pas immédiate.
- Les élèves sont amenés à chercher, à faire des essais, à formuler une réponse et à vérifier qu'elle convient,
- La solution nécessite un traitement mathématique. Au cycle 1, la résolution ne comporte qu'une seule étape.

G.T.D
Maternelle 55

Séances fréquentes et régulières

Objectifs d'apprentissage par classe d'âge

Avant 4 ans

- Recherche du tout ou d'une partie dans un problème de parties-tout (problèmes additifs et soustractifs)
- Utilisation des doigts pour compter, surcompter, décompter
- Auprès des élèves de moins de quatre ans, l'enseignant commence par utiliser lui-même du matériel figuratif et à mettre en scène la situation. Il laisse ensuite les élèves faire de même afin qu'ils s'approprient l'énoncé (enseignement explicite)

Points de vigilance

- Variété et progressivité des énoncés
- Proposition d'énoncés non concordants avec l'opération à effectuer
- Inciter les élèves à vérifier leurs solutions, notamment par la manipulation.
- Pas d'appel aux symboles + - / x

A partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

- Recherche du tout ou d'une partie dans un problème de parties-tout (problèmes additifs et soustractifs)
- Trouver une position finale à partir d'une position initiale et d'un déplacement sur une piste
- Rechercher le tout dans un problème de groupements
- Rechercher la valeur d'une part dans un problème de partage équitable
- Utilisation des doigts pour compter, surcompter, décompter
- Dénombrer une collection par énumération.
- Faire appel aux premières compositions et décompositions des nombres.
- Répartir des objets en les distribuant un à un dans un problème de partage.

A partir de 5 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés

- Déterminer le tout ou une partie dans un problème de parties-tout (problèmes additifs et soustractifs)
- Déterminer la quantité d'objets ayant été ajoutée ou retirée à une collection à partir de ses quantités initiale et finale.
- Déterminer la position finale à partir de la position initiale et d'un déplacement sur une piste (jeu de l'oie ou sur la bande numérique),
- Déterminer le cardinal d'une collection à partir de celui d'une autre collection et de l'écart entre les deux.
- Déterminer le tout dans un problème de groupement d'objets.
- Déterminer la valeur d'une part dans un problème de partage équitable (avec éventuellement un reste).

MANIPULATION

Objets figuratifs (animaux, petites voitures) puis objets symboliques (jetons)

VERBALISATION

Les élèves verbalisent les procédures mises à l'œuvre.

REPRESENTATION

Sur papier, sur ardoise,....

ABSTRACTION

Processus mentaux de comptage, surcomptage, décomptage

La manipulation sert à résoudre le problème -----→ La manipulation sert à vérifier la solution.