

RESOLUTION DE PROBLEMES AU CYCLE 1 – PROGRAMMES SEPTEMBRE 2025

G.T.D
Maternelle 55

- 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.

Séances fréquentes et régulières	Objectifs d'apprentissage par classe d'âge						
	Avant 4 ans		A partir de 4 ans ou dès que les apprentissages précédents ont pu être observés				
	<ul style="list-style-type: none">- 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)		<ul style="list-style-type: none">- 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						
	<ul style="list-style-type: none">- 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).						
<div>Points de vigilance</div> <ul style="list-style-type: none">- 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							
MANIPULATION		VERBALISATION		REPRESENTATION		ABSTRACTION	
Objets figuratifs (animaux, petites voitures) puis objets symboliques (jetons)		Les élèves verbalisent les procédures mises à l'œuvre.		Sur papier, sur ardoise,...		Processus mentaux de comptage, surcomptage, décomptage	

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