

Les déguisements – fiche pédagogique

Ce défi consiste à prélever les informations qui sont données dans l'énoncé pour attribuer le bon déguisement à chaque enfant.

L'objectif pédagogique est double :

- Comprendre l'énoncé et en retirer les informations nécessaires
- Construire un algorithme permettant d'utiliser ces informations pour résoudre le problème

Déroulement de séquence :

On pourra lire l'énoncé comme une histoire et attendre les réactions des enfants, tous ne seront pas du même avis et l'enseignant demandera à chacun d'expliquer son point de vue.

Lorsque tous les élèves auront compris que la solution est dans le texte, on leur proposera de le relire et de noter les informations sous forme de dessins (une casquette, une plume barrée, etc.). On remarquera d'ailleurs que certains déguisements (tous sauf le clown et le chevalier) sont sexués et constituent déjà une indication !

Cette première phase permet de coder le texte en langage mathématique (vrai/faux).

Pour construire l'algorithme de résolution, on partira sur les personnages et non sur les déguisements, d'abord parce que les élèves ont naturellement tendance à s'identifier aux enfants de l'histoire mais aussi parce que l'énoncé est centré sur les personnages.

Au niveau de la démarche, il est possible de résoudre l'énigme soit par tâtonnements, démarche naturelle en maternelle, soit en prenant les enfants l'un après l'autre et en utilisant les indices de l'énoncé. On essaiera de favoriser cette seconde démarche.

On peut proposer aux élèves de poser devant chaque personnage les costumes possibles et de les éliminer au fur et à mesure, il suffira simplement de dupliquer les dessins en nombre suffisant d'exemplaires.

Dans tous les cas, le rôle de l'enseignant est de ramener les enfants vers les informations données par l'énoncé et de leur faire justifier leurs choix par rapport à celui-ci.

Adaptations de l'énoncé :

En fonction du niveau de la classe ou des groupes de travail, il est possible de modifier l'énoncé :

- en proposant moins de personnages ou en éliminant totalement les intrus.
- en présentant l'énoncé de façon différente (en effet, la première proposition est à utiliser en dernier !).
- ou alors, en remaniant complètement l'énigme pour limiter les choix (effacer un chapeau par ex.) mais dans ce cas, la solution ne sera plus forcément la même !