

Search the document.



1



2



Formes & grandeurs : Mesurer

La course de voitures (Situation de résolution de problèmes)

Les enfants de GS sont répartis en quatre équipes de 4. Chaque équipe dispose d'une piste (longue bande de papier d'environ 3 mètres) et d'une petite voiture.

Situation de départ : Les 4 pistes sont placées côte à côte.

La seule règle qui est donnée est la suivante : « Chaque équipe a une piste et doit lancer sa voiture le plus loin possible ». Question : « Qui a gagné? »

Les élèves voient à l'œil nu les résultats, ils n'ont pas besoin de mesurer pour répondre à cette question. En cas de litige, les pistes étant déplaçables, les enfants peuvent comparer les distances parcourues par les voitures par voie directe, en rapprochant deux pistes.

Situation problème :

Pour que la situation de jeu devienne une situation problème, les pistes sont maintenant disposées en croix, départs au centre, et elles sont fixées au sol en laissant un espace central où pourront se placer les lanceurs. Les quatre voitures s'éloignant du centre, il devient impossible de répondre à la question « Qui a gagné? ».