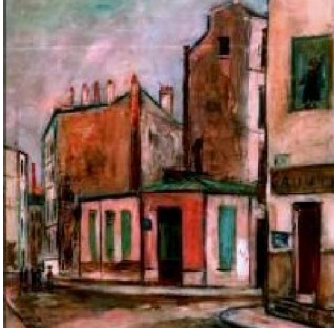


## FICHE DE L'ENSEIGNANT

<p>Titre</p> <p><b>A la recherche de la maison du Professeur Foggeas</b></p>

<p><b>ELEMENT MATHEMATIQUE CONCERNE</b> : résolution de problèmes (problèmes de logique)</p>
<p><b>COMPETENCES</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- mémoriser des informations à court terme pour les organiser (classer et synthétiser) à bon escient.</li><li>- résumer par écrit la solution envisagée</li></ul>
<p><b>OBJECTIFS</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- faire entrer en interaction des indices et examiner leur pertinence.</li><li>- développer les compétences de lecteur des élèves, leur sens du raisonnement logique et leur esprit critique tout en éveillant leur curiosité et l'exercice de leur imaginaire.</li><li>- rendre compte de manière claire, lisible et intelligible de son cheminement et de son raisonnement.</li></ul>
<p><b>DESCRIPTION DE L'ACTIVITE</b> : activité de recherche</p>
<p><b>MATERIEL</b> : certains élèves sont capables de résoudre ces problèmes sans tableau ou de le construire eux-mêmes. A d'autres, le tableau à double-entrée permet de structurer leur pensée. Il leur permet de classer les informations. Ce tableau visualise, organise les indices et, au fil du remplissage, de tableau d'indices, il devient tableau de réponses : les informations non énoncées seront fournies par la lecture du tableau qui met en évidence rapidement ce que la lecture de texte tarde à mettre en relation.</p>
<p><b>ORGANISATION</b> : lecture et recherche par groupe de 3 à 4 élèves.</p>
<p><b>CONSIGNE</b> : retrouvez la maison de Phil Foggeas à partir des indications qu'il fournit à Passemuraille. Justifiez votre réponse à travers la rédaction d'un texte. <i>(Les indications "gauche" ou "droite" sont des directions données par rapport à un observateur placé face aux maisons).</i></p>
<p><b>VARIABLES ENVISAGEES</b> :</p> <p>Niveau CM : problème de logique à deux inconnues. Niveau 6ème : problème de logique à trois inconnues.</p>