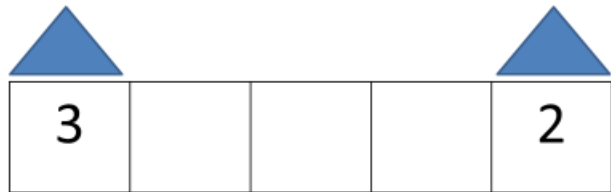
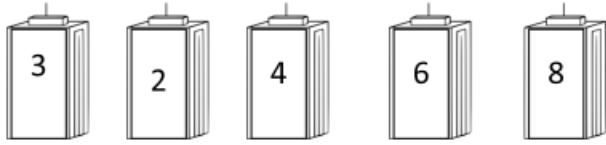


1 défi

Des évolutions possibles

Situation de départ:

Carte défi n°



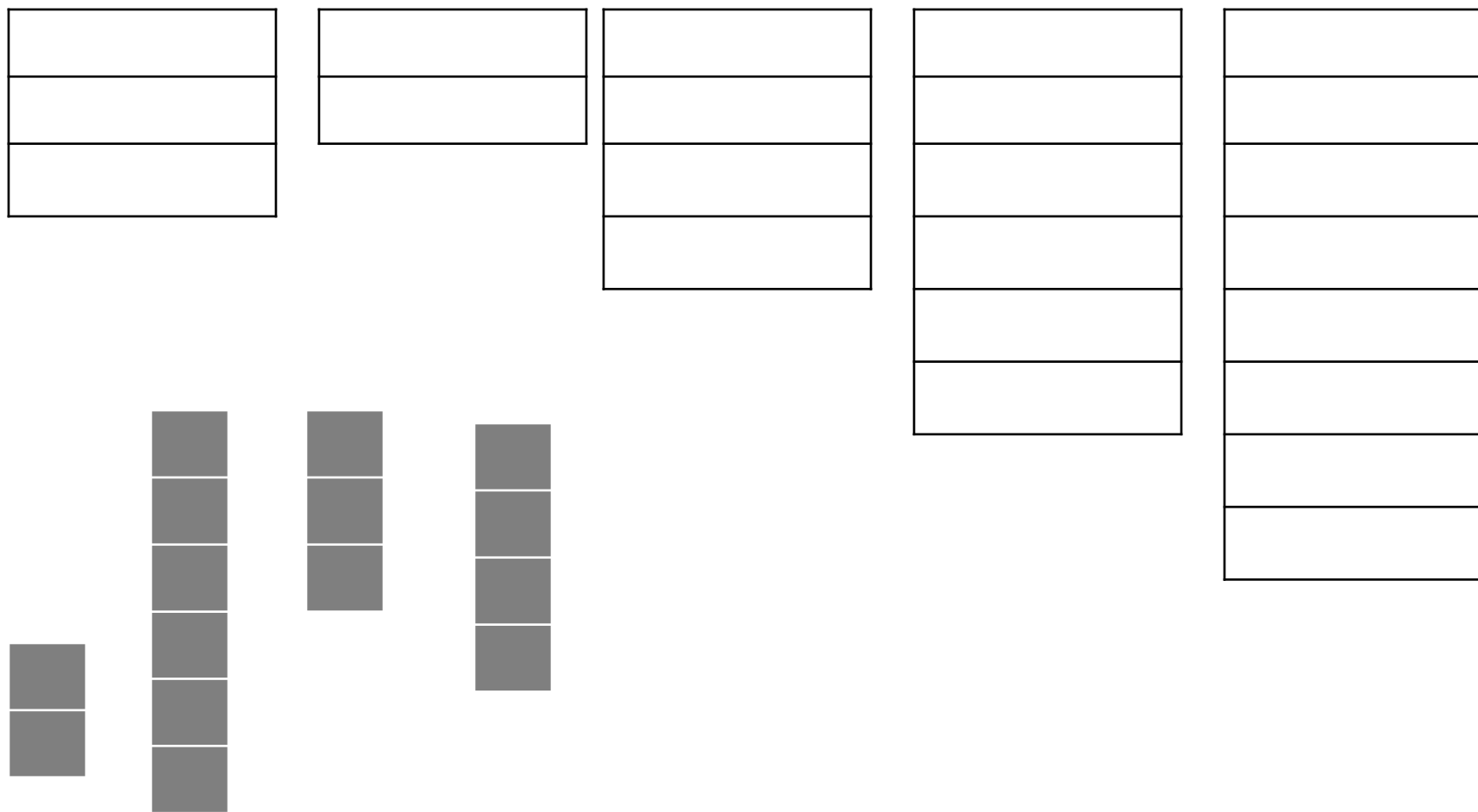
L'élève doit partir du 3^{ème} étage pour atteindre le 2^{ème} étage.

Il doit forcément passer par le 4^{ème}, 6^{ème} et 8^{ème} étages.

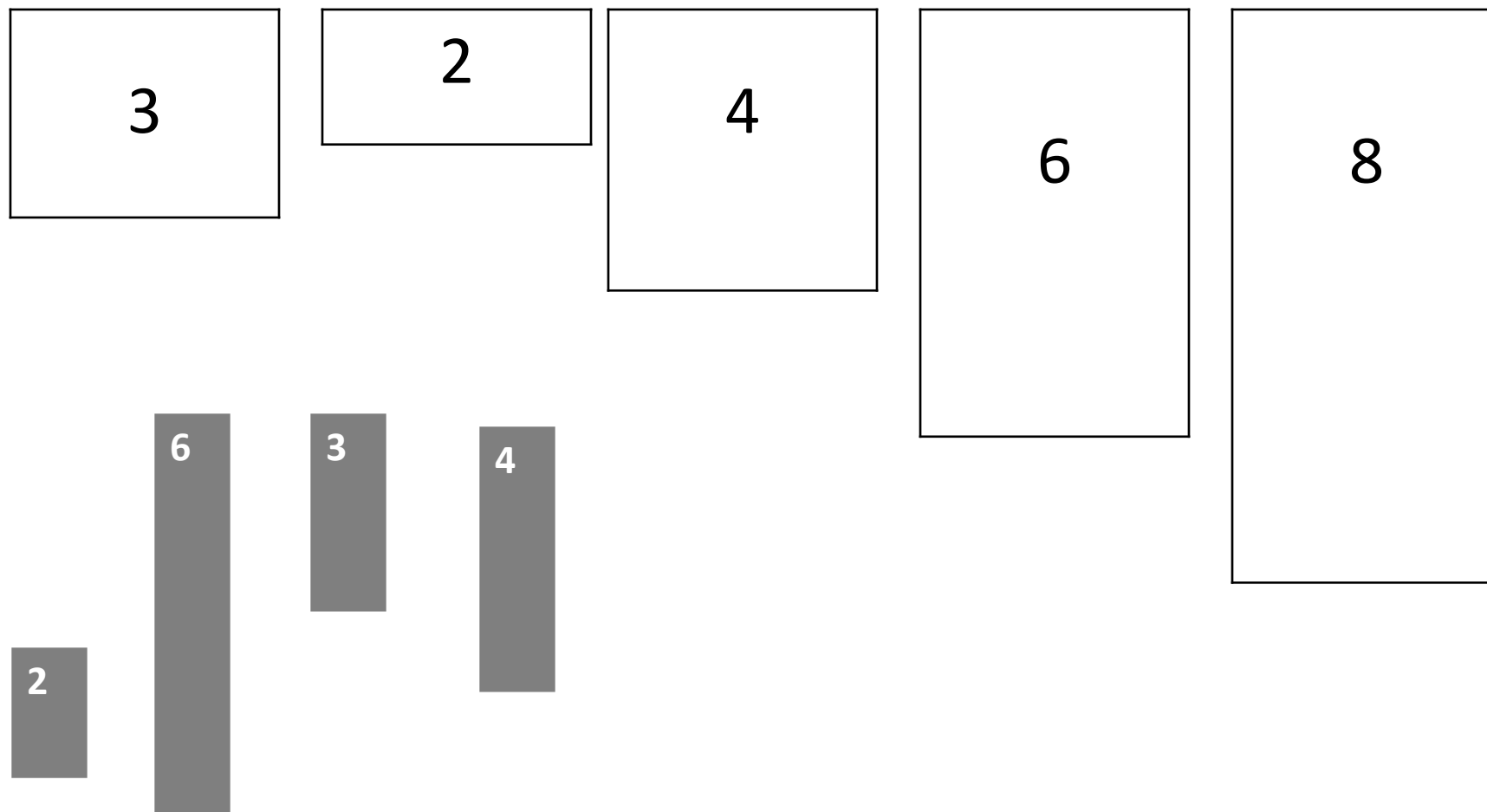
Il peut soit monter ou descendre de :

- 2 étages,
- 6 étages,
- 3 étages,
- 4 étages.

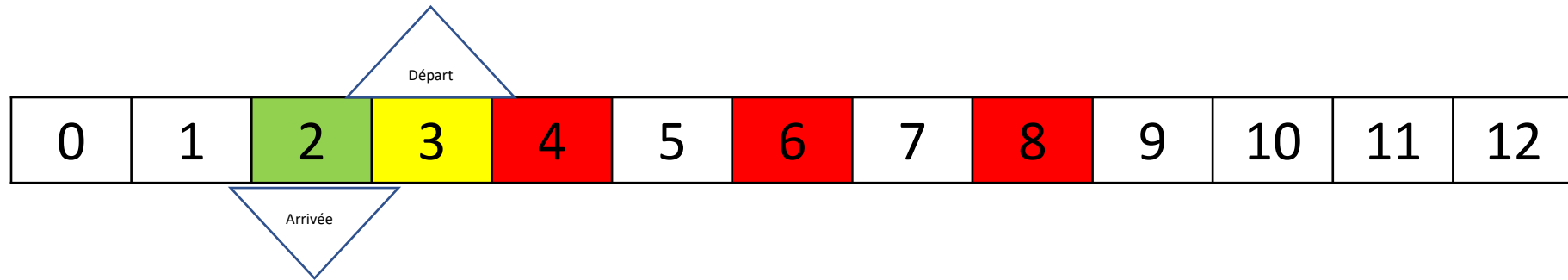
Le matériel proposé permet à l'élève de manipuler et de s'auto-valider. Les cases grisées correspondent aux escaliers montés ou descendus les colonnes blanches les étages. Les tailles des colonnes permettent de représenter de manière proportionnelle les déplacements.



Cette fois-ci la quantité est représentée par les nombres. Première étape vers l'abstraction. Les colonnes sont toujours proportionnelles. Ce qui permet toujours l'auto-validation.



Les élèves manipulent les nombres et ont comme point d'appui la bande numérique. Les connaissances sur les faits numériques peuvent faciliter la tâche de l'élève.



Déplacements du pion possibles et obligatoires:

- Avancer ou reculer de 2 cases.
- Avancer ou reculer de 6 cases.
- Avancer ou reculer de 3 cases.
- Avancer ou reculer de 4 cases.

Contraintes:

On ne peut s'arrêter que sur les cases rouges.

Nombres cibles: 3 – 2 – 4 – 6 – 8

Déplacements possibles: +/-2 +/-6 +/- 3 +/- 4



Cette fois-ci, l'élève utilise la droite graduée. On peut aussi faire placer les différents nombres cibles par les élèves à partir d'une droite graduée vierge.

Nombres cibles: 3 – 2 – 4 – 6 – 8

Déplacements possibles: +/-2 +/-6 +/- 3 +/- 4

Dernière évolution, le jeu se fait à l'oral avec écriture symbolique des « déplacements effectués sous forme de calcul.