

Quatre défis, quatre façons de chercher

Vers 6-9 ans avec lecture accompagnée si nécessaire. Chaque exercice annonce sa règle : pas de réponse à deviner dans la tête de l'adulte.

Conduite d'un atelier de 20 minutes

3 minutes pour lire la règle du premier défi ; 10 minutes de recherche sur un ou deux supports ; 5 minutes pour expliquer les démarches ; 2 minutes pour choisir le prochain jeu. Distribuer la page de corrigés après l'échange.

Un indice utile

Avant de donner la solution, demander quelle règle est écrite, ce qui est déjà certain et quelle possibilité peut être éliminée. Une réponse justifiée compte davantage que la vitesse.

Mon défi choisi / mon premier indice

Défis 1 et 2

1. Suites de nombres

La règle est : ajouter 3 à chaque nombre. Complète : 2, 5, 8, __, __, __.

Ma recherche et ma réponse

2. Intrus sous une règle donnée

La règle est : nombres pairs. Quel intrus retirer de 12, 18, 21, 24 ? Explique.

Ma recherche et ma réponse

Défis 3 et 4

3. Les trois boîtes

Il y a un seul jeton dans une seule boîte : A, B ou C. Il n'est pas dans A. Il n'est pas dans C. Où est-il ?

Ma recherche et ma réponse

4. Un ordre à reconstruire

Range les cartes LUNE, CHAT, SOLEIL, ARBRE de gauche à droite. CHAT est juste avant SOLEIL. LUNE est en première place. ARBRE est en dernière place.

Ma recherche et ma réponse

Les quatre corrigés

Après avoir lu la réponse, expliquer à une autre personne pourquoi elle respecte la règle.

1. Suites de nombres

11, 14, 17.

2. Intrus sous une règle donnée

21 est impair ; les autres sont divisibles par 2.

3. Les trois boîtes

Dans B, seule boîte non éliminée.

4. Un ordre à reconstruire

LUNE, CHAT, SOLEIL, ARBRE.

Pour continuer : logigrammes 3 x 3 puis 4 x 4, nonogrammes 5 x 5 ou pentaminos. Ce sont des règles différentes : montrer la consigne avant de demander un résultat.