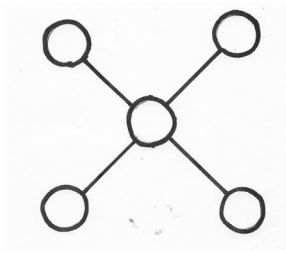


Marelle numérique n°1 (CP-CE1-CE2-CM-6°)

Objectifs d'apprentissage:

- Réinvestir des connaissances sur le calcul mental, tables d'addition, calculs de sommes de 3 « petits » nombres.
- Amener les élèves à chercher, à tâtonner avec des « petits » nombres.

Marelle 1 (accessible dès le CP et très bien pour une progression en classe de 6° aussi)



Chaque élève possède la marelle ci-dessus en format A4, ainsi que des jetons sur lesquels sont inscrits les nombres 1 ; 2 ; 3 ; 4 ; 5. Les jetons ont la même taille que les emplacements.

Il est important que les élèves aient des jetons en plastique ou en papier, pour pouvoir faire des essais. Déplacer les jetons donne un aspect ludique à cet exercice.

Consigne : Placer les 5 nombres sur les 5 emplacements de façon à avoir la même somme sur les 2 lignes qui passe par le centre de la marelle.

En classe le professeur prendra un exemple, on calculera chaque somme de 3 nombres et on dira collectivement si on garde cette solution ou pas.

Si on permute les nombres qui sont sur une même ligne et aux extrémités, on considèrera qu'il s'agit de la même réponse.

Réponses : Il y a 3 dispositions solutions.

Avec 1 au centre, la somme est égale à 8 sur les deux branches.

Avec 3 au centre, la somme est égale à 9 sur les deux branches.

Avec 5 au centre, la somme est égale à 10 sur chaque branche.

Aides ou coups de pouce possibles :

On guide l'enfant en lui donnant le centre de la marelle, on lui dit : « essaie avec 5 au centre par exemple ».

On laisse à l'enfant la possibilité de consulter les tables d'addition ou les décompositions de 10 par exemple.

Remarques (abordables en CM2/6° pour comprendre)

La somme $1+2+3+4+5=15$ mais les extrémités ont des sommes identiques, la somme des 4 nombres qui se trouvent autour de la marelle est un nombre pair, puisque c'est un double. Le nombre qui est au centre, est donc impair et ne peut être que 1 ; 3 ou 5.

Marie-Christine Marilier (2017)