



## Défi maths cycle 1

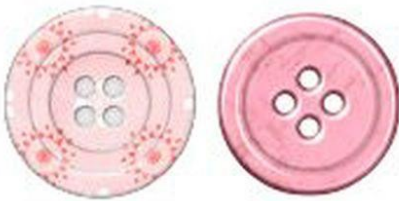
n°3



### Le bonhomme de pain d'épice

Le petit bonhomme de pain d'épice rêve d'être un vrai petit garçon, avec des vêtements de petit garçon. Il souhaite remplacer les 6 fruits confits qui décorent son costume par de vrais, jolis boutons. La petite poule rousse lui conseille de les acheter chez madame Jolifil à la mercerie.

2 boutons valent 1 pièce d'or. Mais il n'a pas d'argent.



La sorcière veut bien lui échanger 1 pièce d'or contre 2 fruits confits.



Dessinez sur le bonhomme pain d'épice les boutons qu'il a pu acheter.

MS :

Sur un grand bonhomme de pain d'épice, on disposera 6 perles qui représenteront les fruits confits.

L'adulte (ou un élève plus grand) joue le rôle de la sorcière qui donne 1 pièce pour 2 fruits confits.

Les élèves peuvent aller voir la sorcière autant de fois qu'ils le souhaitent.

- Puis les enfants peuvent aller à la mercerie acheter des boutons à coller sur le bonhomme.

#### **C'est un problème à étape**

Ces deux étapes peuvent se faire à la suite l'une de l'autre ou à deux moments différents mais nécessitent un regroupement entre les deux pour « redire » le problème et oraliser les démarches de chaque groupe.

On notera le nombre de pièces obtenues par chaque groupe sur le tableau et on reexpliquera comment obtenir des boutons.

GS :

Sur un grand bonhomme de pain d'épice, on disposera 6 perles qui représenteront les fruits confits.

L'adulte (ou un élève plus grand) joue le rôle de la sorcière qui donne 1 pièce pour 2 fruits confits.

Les élèves peuvent aller voir la sorcière **une seule fois**.

- Puis les élèves vont échanger leurs pièces à la mercerie, contre des boutons (jetons) et doivent redessiner leur réponse pour la maîtresse.

#### **C'est un problème à étape**

Ces deux étapes peuvent se faire à la suite l'une de l'autre ou à deux moments différents mais nécessitent un regroupement entre les deux pour « redire » le problème et oraliser les démarches de chaque groupe.

On notera le nombre de pièces obtenues par chaque groupe sur le tableau et on reexpliquera comment obtenir des boutons.