

Compétences

- ✓ Lire seul et comprendre un énoncé ou une consigne.
- ✓ Situer un objet et utiliser le vocabulaire permettant de définir des positions.
- ✓ Être persévérant dans toutes les activités.



Objectif

- ✓ Savoir organiser les données d'un problème en vue de sa résolution.

Matériel

- ✓ Cartes énigmes, 1 plateau 3, 4 ou 5 maisons, et les personnages correspondants au nombre de maisons :
 - 3 maisons : Damien, Béatrice, Mathilde, poisson, chat et grenouille.
 - 4 maisons : Damien, Béatrice, Mathilde, Henri, poisson, chat, grenouille et âne.
 - 5 maisons : Damien, Béatrice, Mathilde, Henri, Roxane, poisson, chat, grenouille, âne et lapin.
- ✓ La fiche de réussite pour noter les énigmes résolues.

Organisation

- ✓ Atelier autonome individuel.

Déroulement

- ✓ Lors de la 1^{ère} séance : l'élève lit la carte avec les règles puis tente de résoudre les premières énigmes en s'aidant de la carte symbole. Lors des séances suivantes, l'élève prend la carte memento aussi longtemps qu'il en ressent le besoin.
- ✓ Chaque solution est validée ou non par l'enseignant, en cas de réussite l'élève coche la case correspondante sur sa feuille de réussite.

Critères de réussite

- ✓ Résoudre une énigme et y prendre plaisir.

