

Semaine des mathématiques

9e édition – 9 au 15 mars 2020

Cycles 2 et 3 - Problème 1

Le loup, la chèvre et le chou

Document d'accompagnement

Ce problème de logique ne peut être résolu que lorsqu'on a compris qu'il faut oser aller dans le sens contraire du but fixé (ramener la chèvre à son point d'origine pour qu'elle ne dévore pas le chou).

Résolution possible :

chèvre → / ← / loup → / chèvre ← / chou → / ← / chèvre →

La manipulation est à privilégier avec :

- des élèves jouant le rôle des personnages
- des personnages à découper ([voir p.4 du document publié sur l'académie de Toulouse](#))
- des personnages en 3D (playmobil, légo...)

En terme de ressources numériques, vous avez à disposition :

- un [fichier OpenBoard](#) ([que vous pouvez également ouvrir avec OpenSankoré](#)) ou des images pour vidéoprojecter le problème,
- le problème en ligne publié sur « les jeux de Lulu » <http://jeux.lulu.pagesperso-orange.fr/html/loupChe/loupChe1.htm>

Pour aller plus loin, on peut faire varier le nombre d'objet ou d'animaux à attendre sur la berge et à transporter dans la barque (c'est également possible sur le problème en ligne).

Exemple : « Georges doit faire passer le chou, la chèvre, le loup, le bâton et le feu mais il ne peut emmener toujours que 2 compères par voyage. Si Georges s'éloigne, alors la chèvre mange le chou, le loup mange la chèvre, le bâton bat le loup et le feu brûle le bâton!

Comment doit-il procéder pour transporter les 5 compères, sains et saufs sur l'autre rive »

Prolongement

Lecture ou exploitation de l'album *L'ogre, le loup, la petite fille et le gâteau*, Philippe Corentin, l'école de Loisirs