



Document enseignant
Problème 5
Le loup, la chèvre et le chou
GS

Contexte

Un homme doit faire traverser la rivière à un loup, sa chèvre et un chou. La barque est juste assez grande pour deux.

Attention, la chèvre mange le chou si elle est seule avec lui.
Le loup mange la chèvre s'il est seul avec elle.

Problématique :

Comment faire traverser tout le monde ?



Proposition de mise en oeuvre

En grande section, dans un premier temps, l'enseignant pourra proposer une mise en scène en salle de motricité où les enfants joueront le rôle des personnages par petits groupes pour essayer de trouver une solution au défi proposé.

Si aucun groupe ne trouve la solution, il pourra donner un indice (la chèvre doit revenir sur la première berge)
Il prendra soin de faire verbaliser les étapes aux élèves.

Dans un second temps, dans la classe, les élèves pourront rejouer la scène avec des personnages en 3D (Playmobil, Lego...) ou avec des personnages à découper ([voir p.4 du document publié sur l'académie de Toulouse](#)).

Outils numériques

Pour présenter le défi numériquement, vous avez à disposition un fichier OpenBoard (que vous pouvez également ouvrir avec OpenSankoré) en annexe.

Le site [Jeux de Lulu](#) propose ce défi en ligne.

Remarque

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 – voir étape 4 ci-dessous) :

- | | |
|--------------------|--------------------|
| 1/ chèvre → | 2/ ← |
| 3/ loup → | 4/ chèvre ← |
| 5/ chou → | 6/ ← |
| 7/ chèvre → | |

Prolongement

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