

De l'expérimentation à la preuve en mathématiques : étude de cas d'une situation issue de la recherche en optimisation combinatoire

Résumé. Dans cet article nous présentons un problème issu de la recherche contemporaine en mathématiques discrètes relatif à un problème d'empilement de jetons sur une grille rectangulaire. À partir de l'étude épistémologique, mathématique et didactique, nous déclinons ce problème sous la forme d'une Situation de Recherche pour la Classe. Nous montrons que la situation ainsi construite permet de travailler différentes composantes de l'activité mathématique en classe telles que l'expérimentation, la formulation et la validation qui sont pointées par les recommandations ministérielles et les curricula aussi bien en Suisse qu'en France comme étant les processus incontournables de la résolution de problèmes dans l'enseignement et l'apprentissage des mathématiques. Pour ce faire, nous proposons plusieurs exemples de productions d'élèves, aussi bien issus du primaire que du secondaire, en France et en Suisse, qui permettront d'illustrer la richesse de cette situation.

Mots-clés : résolution de problèmes, Situation de Recherche pour la Classe, expérimenter- formuler- prouver, condition nécessaire et suffisante, optimisation combinatoire

Mickael Da Ronch

Haute École Pédagogique du Valais, Suisse
Maths à Modeler

Hervé Hocquard

Université de Bordeaux, France
Maths à Modeler

I. Introduction et contextualisation

La résolution de problèmes occupe une place centrale dans l'enseignement et l'apprentissage des mathématiques à tous les niveaux de la scolarité obligatoire. En France comme en Suisse, cet aspect fondamental de l'activité mathématique est explicitement mis en avant dans les prescriptions curriculaires dès le cycle 2. Dans le contexte suisse romand, le Plan d'Études Romand (PER) identifie ainsi la résolution de problèmes comme l'axe prioritaire de l'enseignement des mathématiques, en soulignant qu'il s'agit « de se représenter, problématiser et modéliser des situations et de résoudre des problèmes en construisant et en mobilisant des notions, des concepts, des démarches et des raisonnements propres aux mathématiques ». De manière convergente, en France, le Bulletin officiel rappelle que, dès le cycle 2, « la résolution de problèmes est au centre de l'activité mathématique des élèves », car elle contribue au développement de leurs capacités à chercher, raisonner et communiquer. Les problèmes constituent ainsi un levier essentiel pour introduire de nouvelles notions, consolider des apprentissages et susciter des questionnements nouveaux.

Au-delà de cet ancrage curriculaire, de nombreuses recommandations, notamment en France, insistent également sur l'importance d'engager dès le plus jeune âge des démarches fondées sur la manipulation, la verbalisation et la structuration progressive vers l'abstraction (Villani & Torossian, 2018). Dans ce prolongement, ces recommandations réaffirment la nécessité de

renforcer la place de la preuve en mathématiques. En effet, la preuve joue un rôle central dans l'activité mathématique, du primaire à l'université : elle contribue à la construction d'une démarche scientifique rigoureuse, au développement du raisonnement logique et à la formation de l'esprit critique, notamment en ce qui concerne la distinction entre le vrai et le faux et les raisons d'être du vrai et du faux en mathématiques. Cette perspective est d'ailleurs renforcée par le rapport Villani-Torossian (2018), qui souligne l'importance d'introduire progressivement ces jalons dès l'école primaire. Récemment en France, le rapport concernant la grande consultation nationale sur les mathématiques (Rapport INSMI, 2025) porté par le CNRS et l'INSMI¹ « pour comprendre les perceptions et émotions autour des mathématiques, préciser les attentes des citoyennes et citoyens dans leur diversité » propose plusieurs recommandations à l'issue de l'analyse des données recueillies auprès de près de 34 000 participants et participantes à cette étude. Le rapport de l'INSMI mentionne plusieurs recommandations dont le fait de rendre les mathématiques plus accessibles, plus ludiques et concrètes à l'école, mais aussi favoriser le décloisonnement entre la recherche académique en mathématiques et les citoyens et citoyennes car elles restent encore très méconnues.

Cependant, malgré ces orientations claires, plusieurs études internationales mettent en lumière deux tensions majeures. Premièrement, elles montrent l'existence d'un décalage entre les prescriptions curriculaires, comme le PER en suisse, et les ressources proposées aux enseignants (MER), qui ne répondent que partiellement aux exigences du curriculum au cycle 2 (Da Ronch et al., 2023 ; Mili et al., 2024 ; Da Ronch et al., 2025c). Deuxièmement, les recherches portant sur les pratiques enseignantes et leurs conceptions de la preuve, encore relativement peu nombreuses (p. ex., Mariotti et al., 2018 ; Stylianides, 2016 ; Da Ronch et al., 2025b ; Gandit, 2008), révèlent un écart significatif entre la capacité des étudiants en formation à l'enseignement primaire par exemple à reconnaître la preuve intellectuelle et déductive comme rigoureuse et leur tendance spontanée à recourir à des approches empiriques ou perceptuelles caractéristiques de la preuve pragmatique. Dans cette perspective, ces constats soulignent la nécessité de renforcer, dans la formation initiale et continue, une appropriation active et diversifiée de l'activité de preuve, de manière à en faire un élément constitutif de la pratique mathématique en classe et à permettre son enseignement au moyen de ressources adaptées (Da Ronch et al., 2025b).

La question centrale de cet article consiste à proposer des ressources susceptibles de répondre de manière cohérente aux prescriptions curriculaires et aux recommandations institutionnelles évoquées précédemment. Dans cette perspective, nous présentons d'abord les éléments théoriques qui permettent d'établir l'adéquation entre ces exigences et les choix didactiques opérés. Dans un second temps, nous décrivons et analysons une situation relative à un problème d'empilement de jetons sur une grille rectangulaire conçu pour répondre à ces besoins, en articulant une analyse *a priori* et une analyse *a posteriori* fondée sur des productions d'élèves à différents niveaux d'enseignement, du primaire au secondaire.

II. Activité mathématique et Situations de Recherche en Classe

Le travail de Da Ronch (2022) montre une certaine homogénéité autour de l'acceptation de l'activité mathématique que cela soit d'un point de vue des mathématiciens que des didacticiens des mathématiques. L'activité mathématique est ainsi étroitement liée à la résolution de problèmes pour ces deux communautés. Néanmoins, certains éléments subtils permettent de

¹ CNRS : Centre National de la Recherche Scientifique ; INSMI : Institut National des Sciences Mathématiques et de leurs Interactions

mettre en avant que cette activité, bien qu'ils aient un fond commun autour de la résolution de problèmes, n'ont pas toujours les mêmes finalités. Le mathématicien a pour objectif de produire des résultats communicables à sa communauté, il suit des standards internationaux en matière de communication suivant un modèle normatif, socialement et culturellement partagé par sa communauté de pratiques : le modèle *DTP* (*Definition ; Theorem ; Proof*) décrit par Thurston (1995).

Le résultat, et donc le produit fini, est ainsi la visée prioritaire du travail du mathématicien en matière de communication au détriment du processus qui l'a conduit aux résultats. Or, comme le souligne Chevallard (1998), dans l'enseignement des mathématiques, le résultat au problème n'est en lui-même qu'un objectif secondaire de l'activité mathématique. Le cœur de l'activité réside davantage dans le développement de techniques régi par un environnement technologico-théorique qui le justifie. Ainsi, c'est bien la démarche mathématique et les processus inhérents qui sont importants dans l'enseignement et l'apprentissage des mathématiques. Ainsi, il s'agirait avant tout d'identifier des situations en lien avec des problèmes mathématiques qui permettrait à l'élève de développer la démarche mathématique et ses processus afin qu'il

agisse, qu'il formule, qu'il prouve, qu'il construise des modèles, des langages, des concepts, des théories, qu'il échange avec d'autres, qu'il reconnaisse celles qui sont conformes à la culture, qu'il lui emprunte celles qui lui sont utiles, etc. (Brousseau, 1998, p. 49)

Néanmoins, la notion de problème mathématique étudiée dans Da Ronch (2022) montre une forte hétérogénéité des définitions en particulier dans l'enseignement primaire. Il existe en effet différents types de problèmes (p. ex., Da Ronch, 2022 ; Hersant, 2010) qui répondent à des exigences différentes et qui ne travaillent que quelques aspects de l'activité mathématique en classe. Notre position épistémologique sur ce sujet est assez claire : ***l'activité mathématique dans l'enseignement ne doit pas toujours être morcelée mais doit vivre pour ce qu'elle est réellement.*** Ainsi, nous soutenons l'importance de proposer des situations en lien avec des problèmes mathématiques « robustes » dès l'école primaire afin de pouvoir travailler de manière exhaustive toutes les composantes de cette activité. À savoir, la mise en œuvre des dialectiques d'action, de formulation et de validation (Brousseau, 1998) qui nécessite la mobilisation de connaissances particulières. Ces connaissances relèvent par exemple de l'étude de cas particuliers de petite taille relative au processus d'action. De formulation de conjectures, de changement de registres de représentations sémiotiques des objets mathématiques en jeu (Duval, 1996), voire de modélisation qui, quant à eux, relèvent de connaissances liées au processus de formulation. Enfin, le processus de validation relative à la preuve repose sur des hypothèses telles que le principe du tiers exclu ainsi que la nécessité de preuve et l'enjeu de vérité. Il obéit à des règles de la logique telles que l'implication, la condition nécessaire et la condition suffisante. Les connaissances du processus de preuve sont donc celles des hypothèses et des règles de la logique mathématique (Da Ronch, 2022). Cette vision non morcelée de l'activité mathématique permet un travail important dans le va-et-vient entre les raisonnements inductif et déductif et permet ainsi de travailler la dialectique particulier-général fondamentale à l'activité mathématique (Gravier & Trouvé, 2025).

Pour ce faire, nous nous appuyons sur un modèle de situations qui a déjà fait ses preuves à différents niveaux de la scolarité (du primaire à l'université) et qui permet de répondre à ces besoins : le modèle des Situations de Recherche pour la Classe (SiRC) décrit par Grenier et Payan (2023) et repris dans de nombreux travaux de recherche à travers différents contextes et niveaux d'enseignement (p. ex., Giroud 2008 ; Da Ronch, 2022 ; Da Ronch et al. 2021 ; Gravier & Ouvrier-Buffet, 2022 ; Gravier et al. 2008 ; Ouvrier-Buffet et al., 2018 ; Gandit et al. 2022 ; Gandit, 2024 ; Deloustal-Jorrand et al., 2023). Ce modèle permet à la fois de construire mais

aussi d'évaluer le potentiel de certains problèmes à générer une activité mathématique « authentique » telle que nous l'entendons. Il se caractérise en plusieurs points :

- une SiRC s'inscrit dans une problématique de recherche mathématique professionnelle ;
- la question initiale est facile d'accès ;
- des stratégies initiales existent, sans que soient indispensables des prérequis spécifiques ;
- plusieurs stratégies d'avancée dans la recherche et plusieurs développements sont possibles ;
- une question résolue renvoie très souvent à une nouvelle question ;
- des variables de recherche existent, elles pourraient être des variables didactiques, à la charge de l'enseignant, mais dans ce cas-ci elles sont à la charge de l'élève (Grenier et Payan, 2003, pp. 191-192).

Cette nomenclature fournit des conditions à la fois épistémologiques et didactiques et répond aux exigences et recommandations mentionnées dès l'introduction de cet article. En effet, le fait que la situation s'inscrive dans une problématique de recherche professionnelle permet de garantir *a priori* une activité mathématique proche de celle du mathématicien et ainsi rapprocher la recherche mathématique de l'école. Pour ce faire, les SiRC s'appuient sur des problèmes issus des mathématiques discrètes puisque ces problèmes ont très souvent des énoncés courts, faciles à comprendre et déclinables sous forme d'objets tangibles à manipuler (puisque discrets) favorisant ainsi l'aspect ludique des mathématiques (Rapport INSMI, 2025). Ceci rend donc plus facile l'enrôlement des élèves et *de facto* la dévolution de la situation proposée (Brousseau, 1998). D'ailleurs, ces points sont aussi en adéquation avec les propos du rapport Villani-Torossian (2018) :

Les mathématiques discrètes, par exemple, sont trop marginales dans l'enseignement des mathématiques aujourd'hui, alors qu'elles constituent, d'une part, un lien avec la recherche contemporaine et l'informatique et d'autre part un champ dans lequel il est permis de raisonner et prendre du plaisir sur des problèmes motivants avec des connaissances mathématiques minimales. (ibid., p. 36)

L'évolution progressive de la résolution du problème ouvre ainsi la voie à la mise en œuvre de stratégies variées, à de nouvelles questions et conduit l'élève à prendre à sa charge la responsabilité scientifique dans l'engagement dans la résolution du problème. En effet, certaines instances du problème n'étant pas fixées par l'enseignant, l'élève peut se les approprier et engager un va-et-vient dans la dialectique particulier-général. Cette dialectique mobilise à la fois le raisonnement inductif, pour établir des preuves locales d'existence ou d'impossibilité et formuler des conjectures de portée plus générale, et le raisonnement déductif qui permet de statuer sur la validité ou la fausseté de ces dernières. Ainsi, les SiRC permettent, *a priori*, de travailler simultanément la manipulation d'objets mathématiques (tangibles et abstraits), la verbalisation des processus engagés et donnent une place centrale à la preuve en résolution de problèmes (enjeu de vérité, nécessité).

Dans la section suivante, nous présentons un problème issu de la recherche mathématique et montrons comment nous avons construit, à partir de celui-ci, une SiRC susceptible de générer, chez les élèves une activité mathématique authentique dès le cycle 2.

III. Analyse épistémologique et mathématique d'un problème d'optimisation combinatoire de piles sur des grilles rectangulaires $q \times p$

Le problème qui sera décrit ci-après est issu du « jeu d'acquisition » (*Total Acquisition Game*), introduit formellement par Lampert et Slater (1995), qui est un problème de théorie des graphes.

Le principe est élémentaire : sur un graphe où chaque sommet porte initialement un jeton, on déplace la totalité des jetons qui constituent une pile vers un sommet adjacent (c'est-à-dire relié par une arête) si et seulement si celui-ci contient déjà autant ou plus de jetons.

L'objectif est de constituer un minimum de piles tout en respectant la règle de déplacements énoncée ci-dessus.

MacDonald, Wenger et Wright (2014) se sont intéressés au jeu d'acquisition sur une classe de graphe particulière, les grilles (produit cartésien de chemins). Leurs travaux ont permis d'obtenir des bornes sur le nombre minimum de piles sur cette famille de graphes.

Dans notre contexte, nous nous intéressons à un problème presque équivalent sur une grille rectangulaire constituée de cases sur lesquelles se trouvent un jeton en position initiale.

- **Instances** : étant donné une grille rectangulaire $q \times p$ (q et p entiers non nuls) et un jeton sur chacune des cases.
- **Question** : combien de piles peut-on faire au minimum avec ces jetons ?

Pour rappel, on peut déplacer une pile de jetons présente sur une case vers une case adjacente (gauche, droite, haut, bas) si celle-ci contient une pile de taille supérieure ou égale. Cette règle contraint davantage les déplacements par rapport au problème initial sur les graphes (pas de déplacement en diagonale). Une pile est déplacée totalement et non partiellement. De plus, on ne peut pas déplacer une pile vers une case vide (pile de taille 0).

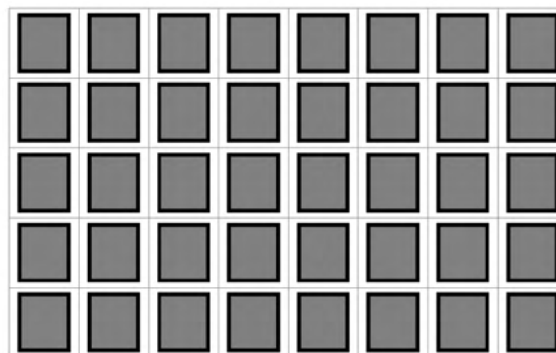


Fig.1 : Exemple de grille 5×8 avec un jeton gris par case, soit 40 jetons

Afin de bien comprendre la règle du jeu, nous illustrons nos propos sur un exemple de grille 2×2 . La grille 2×2 possède 4 jetons, un sur chacune des cases. À réflexion près, on peut obtenir exactement trois configurations (Fig 2). La première donne deux piles de 2 jetons en diagonale, les déplacements en diagonale n'étant pas autorisés. On ne peut donc pas faire mieux avec ces déplacements. La deuxième configuration similaire, donne deux piles avec 1 et 3 jetons. L'optimum est donné par la dernière configuration, avec une seule pile de 4 jetons. Il n'est donc pas possible de faire mieux. L'optimum recherché dans le cas de la grille 2×2 est donc 1.

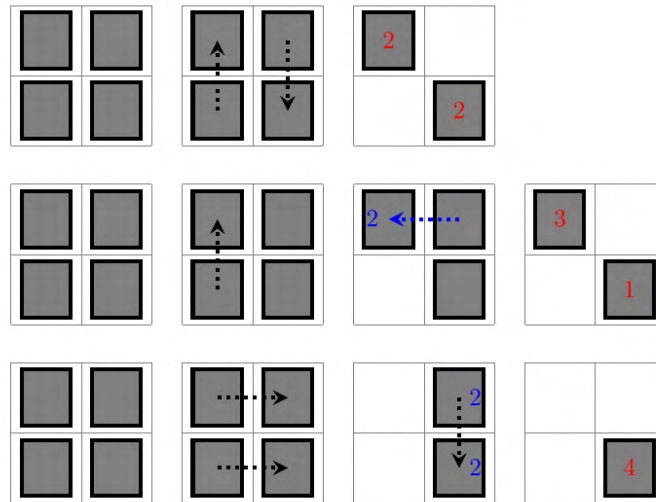
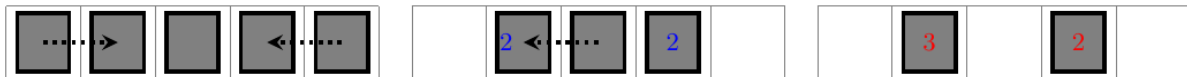


Fig.2 : Différentes stratégies amenant à l'optimum recherché

Ce problème général étant complexe, nous allons d'abord regarder ce qui se passe sur des bandes particulières pour une hauteur fixée.

1. Le cas de la bande $1 \times p$ ($p \geq 1$)

Lorsqu'on restreint le problème dans le cas de la bande $1 \times p$, on s'aperçoit rapidement que pour tout $p \leq 4$ le nombre minimum de piles est de 1 (nous laissons le lecteur ou la lectrice s'en convaincre). Dès lors que $p > 4$, le nombre minimal de piles varie. Par exemple lorsque $p = 5$, on se rend compte assez rapidement que commencer à déplacer les jetons des extrémités semble la solution la plus adéquate car cela retarde la libération d'une case vide entre des piles de jetons (Fig. 3). On obtient, à symétrie près, deux piles de 2 et 3 jetons. Un raisonnement par exhaustivité des cas prouve qu'on ne peut pas faire mieux que 2. Ainsi l'optimum recherché dans le cas de la grille 1×5 est 2.

Fig.3 : Stratégie optimale dans le cas de la bande 1×5 .

En poursuivant l'étude de cas particuliers, on aperçoit une certaine forme de régularité que nous décrivons dans le tableau ci-après (Tab 1).

Bande $1 \times p$ avec $p \geq 1$	Optimum $X = \lceil \frac{p}{4} \rceil$?
$1 \times p$ avec $p = \{1, \dots, 4\}$	1
$1 \times p$ avec $p = \{5, \dots, 8\}$	2
$1 \times p$ avec $p = \{9, \dots, 12\}$	3
$1 \times p$ avec $p = \{12, \dots, 15\}$	4
$1 \times p$ avec $p = \{16, \dots, 19\}$	5
$1 \times p$ avec $p = \{20, \dots, 23\}$	6
...	...
$1 \times p$ avec $p = \{40, \dots, 43\}$	10

Tab. 1 : Résultats sur quelques cas particuliers de bandes $1 \times p$ avec $p \geq 1$

En effet, avec 4 jetons nous pouvons à chaque fois constitué une pile contenant ces jetons. Dès qu'il y en a un de plus, il y a nécessairement une séparation qui donne 2 piles distinctes. Ainsi on prouve que l'optimum X recherché, quel que soit $p \geq 1$ est $X \leq \lceil \frac{p}{4} \rceil$. Par conséquent on obtient le résultat suivant.

Lemme 1. Pour tout $p \geq 1$, $X \leq \lceil \frac{p}{4} \rceil$ pour les bandes $1 \times p$.

Il s'agit de montrer à présent que cette borne supérieure est également une borne inférieure. Autrement dit que $X \geq \lceil \frac{p}{4} \rceil$ pour tout $p \geq 1$, ce qui garantirait qu'on ne peut pas faire moins de piles.

Regardons le problème dual et cherchons la taille de la plus grande pile que l'on peut construire sur la bande $p \geq 1$.

Si on reprend la bande 1×4 , on remarque que chaque case a exactement au plus deux voisins sauf les deux cases aux extrémités de la bande. Si on souhaite construire une pile de taille maximum sur une des extrémités alors on obtiendra nécessairement deux piles de taille 2 sur les extrémités, la bande sera donc déconnectée.



Fig.4 : Stratégie non optimale dans le cas de la bande 1×4

En revanche, on peut construire nos piles, comme nous le montrons dans la figure ci-après, sur une case qui a deux voisins, c'est-à-dire : soit sur la deuxième, soit sur la troisième case. Ce qui donnera une pile de taille 4 qui s'avèrera être la taille maximum.

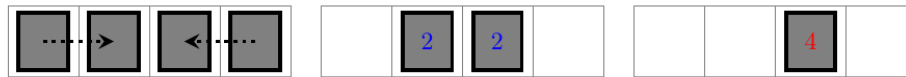


Fig.5 : Stratégie optimale dans le cas de la bande 1×4

La figure 6 permet de montrer que la pile de taille maximum sur une bande $1 \times p$ ($p \geq 1$) est de 4. En effet, si on souhaite maximiser la taille de la pile sur la case rouge alors cette case a ses deux voisins, à gauche et à droite, elle est donc nécessairement de taille 1. Les règles de déplacement, nous permettent de déduire qu'une des deux cases voisines est nécessairement de taille 1. L'autre case est donc de taille au plus 2. En poursuivant les déplacements on obtiendra nécessairement une pile de taille au plus 4. Puisqu'on a prouvé qu'on pouvait construire une telle pile de taille 4, alors la pile de taille maximum est d'au moins 4. Par conséquent, la pile de taille maximum sur une bande $1 \times p$ ($p \geq 1$) est exactement de 4.

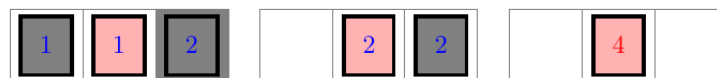


Fig.6 : Taille de la plus grande pile sur une bande $1 \times p$ avec $p \geq 1$

Ainsi, on vient d'établir le résultat suivant.

Lemme 2. Pour tout $p \geq 1$, la taille maximum d'une pile sur les bandes $1 \times p$ est d'exactement 4.

Ceci implique que le nombre minimum X de piles qu'on obtiendra sur une bande $1 \times p$ ($p \geq 1$) est d'au moins $\lceil \frac{p}{4} \rceil$. On a donc le résultat ci-après.

Corollaire 1. *Pour tout $p \geq 1$, $X \geq \lceil \frac{p}{4} \rceil$.*

On en déduit donc d'après le Lemme 1 et le Corollaire 1 le résultat suivant sur les bandes $1 \times p$.

Théorème 1. *Pour tout $p \geq 1$, $X = \lceil \frac{p}{4} \rceil$.*

Cela signifie que lorsque p est divisible par 4, l'optimum est exactement le résultat de la division de p par 4. Lorsque le reste de la division euclidienne de p par 4 est non nul alors l'optimum X est le résultat de la division euclidienne auquel on ajoute 1 au quotient et le reste correspond au nombre de jetons présents sur l'unique pile qui n'est pas de taille 4.

2. Le cas des bandes $q \times p$ avec $q = \{2, 3, 4\}$

L'étude sur les bandes de hauteurs $q = \{2, 3, 4\}$ est en fait complètement équivalent au cas de la bande $1 \times p$. En effet, prenons le cas où $q = 2$. Il suffit de ramener les jetons de la première ligne (resp. deuxième ligne) au niveau des jetons de la seconde ligne (resp. première ligne). Il restera alors une seule ligne avec une pile de 2 jetons sur chacune des p cases. Comme chaque case contient exactement une pile de 2 jetons, ce problème équivaut à traiter le même problème sur une ligne avec un jeton par case.

On obtient ainsi, le résultat suivant.

Lemme 2. *Pour tout $p \geq 1$, $X = \lceil \frac{p}{4} \rceil$ est l'optimum recherché dans le cas des bandes $2 \times p$.*

Dans le cas où $p = 3$, on utilise un argument similaire, on construit d'abord deux lignes adjacentes dont l'une possède pour chaque case uniquement des piles de 2 jetons et l'autre des piles de 1 jeton. Il suffit ensuite de déplacer la ligne où il n'y a que des piles constituées d'un seul jeton sur l'autre ligne. Le problème revient à étudier la bande possédant pour chaque case exactement 3 jetons par case. Ce problème est équivalent à résoudre le problème sur la bande de hauteur 1.

Lemme 3. *Pour tout $p \geq 1$, $X = \lceil \frac{p}{4} \rceil$ est l'optimum recherché dans le cas des bandes $3 \times p$.*

Dans le cas où $p = 4$, on déplace la première et la dernière ligne sur la deuxième et la troisième. On a donc 2 lignes constituées de piles de taille 2 sur chacune des deux lignes. Il suffit alors d'empiler par exemple, la deuxième sur la troisième. On constitue alors une ligne de piles d'exactly 4 jetons par case. Là encore cela revient à traiter le problème sur la bande de hauteur 1.

Lemme 4. *Pour tout $p \geq 1$, $X = \lceil \frac{p}{4} \rceil$ est l'optimum recherché dans le cas des bandes $4 \times p$.*

Finalement on obtient le théorème suivant.

Théorème 2. *Pour tout $p \geq 1$ et $q = \{1, 2, 3, 4\}$, $X = \lceil \frac{p}{4} \rceil$ est l'optimum recherché dans le cas des bandes $q \times p$.*

On remarque alors qu'on peut obtenir le même résultat en appliquant ce raisonnement sur des bandes $1 \times p$ mais cette fois-ci en supposant que chaque case contient exactement le même nombre de jetons k avec $1 \leq k \leq 4$, ce qui est équivalent à étudier des bandes $k \times p$. À noter que d'après le Lemme 2, k ne peut pas être strictement supérieur à 4, puisque chaque case d'une telle bande est obtenue par des déplacements verticaux de jetons. Le nombre minimum de piles qu'on obtiendra sur une bande de taille $p \geq 4$ dont chaque case contient exactement k jetons est égal à $\lceil \frac{p}{4} \rceil$. La taille maximum de la pile qu'on peut obtenir est 16 (Fig. 7), ce qui correspond à la grille carrée 4×4 .

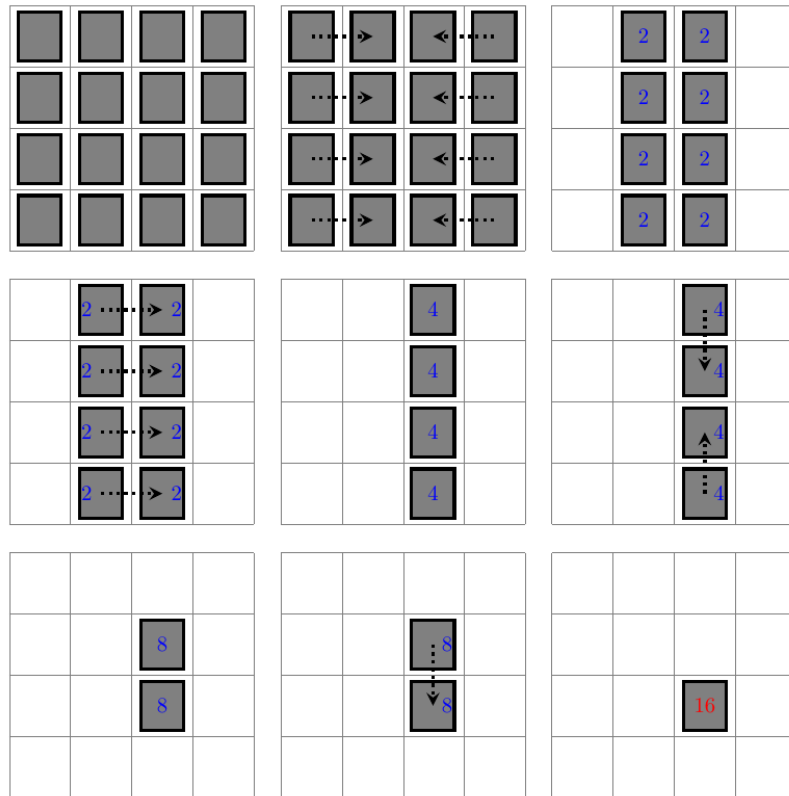


Fig.7 : Exemple du cas de la grille 4×4

3. Taille de la plus grande pile quelle que soit la taille de la grille $q \times p$ ($q, p \geq 1$)

Dans cette partie on s'intéresse au nombre maximum de jetons pouvant être empilés sur une même case. On utilisera le même argument que pour les bandes et pour ne pas se focaliser sur des petites grilles, on pourra imaginer que l'on travaille sur une grille de taille 1000×10000 , ce qui forcera la généralisation vers la grille $q \times p$. En effet, la taille maximum d'une pile est la même pour toutes les grilles $q \times p$ ($q, p \geq 4$) puisqu'elles contiennent au moins 16 jetons. D'après ce qui précède, nous savons constituer des piles de taille au moins 16 (la grille 4×4 en est un bel exemple), ce qui implique que la taille maximum d'une pile est au moins 16.

On cherche maintenant à maximiser la taille de la pile située sur la case rouge (Fig. 8). Nous allons utiliser le même raisonnement que pour les bandes en se souvenant que le nombre de voisins a une influence.

Comment les jetons arrivent-ils sur la case cible rouge ?

Il y a nécessairement 1 jeton au départ sur la case cible. Le premier voisin qui donne ses jetons, en donne au maximum 1 (il y en a donc 2 sur la case cible), le deuxième en donne au maximum 2 (il y en a donc 4 sur la case cible), le troisième en donne au maximum 4 (il y en a donc 8 sur la case cible), le quatrième en donnera au plus 8 sur la case cible. Finalement, la taille maximum de la pile est d'au plus $16 = 1 + 1 + 2 + 4 + 8$ jetons.

On vient d'établir le résultat suivant.

Lemme 5. *La taille maximum d'une pile sur les grilles $q \times p$ ($q, p \geq 4$) est d'exactly 16.*

Le Lemme 5 ne nous garantit pas de toujours réussir à constituer des piles de taille 16 mais il nous donne une borne : on ne pourra pas mettre plus de 16 jetons sur une case pour une grille. Ce qui va nous amener vers la recherche d'une borne générale.

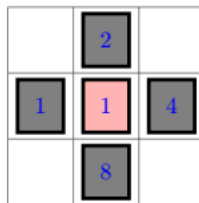


Fig.8 : Taille de la plus grande pile quelle que soit la taille de la grille

4. Généralisation du nombre minimum de piles sur des grilles $q \times p$ ($q, p \geq 1$) et traitement du cas particulier du 5×5 .

a. Borne inférieure du nombre de piles sur les grilles $q \times p$ ($q, p \geq 1$)

D'après le Lemme 5, une pile contient au maximum 16 jetons. Sachant que sur une grille $q \times p$, il y a exactement $q \times p$ jetons, ceci implique le corollaire suivant :

Corollaire 2. *Pour tout $q, p \geq 1$, $X \geq \lceil \frac{q \times p}{16} \rceil$.*

On pourra remarquer que cette borne est valide pour $q, p \leq 3$, en effet dans ce cas $\lceil \frac{q \times p}{16} \rceil = 1$, alors même que la valeur 16 induit fortement que $q, p \geq 4$.

On peut alors légitimement, comme pour le cas des bandes, se poser la question suivante :

Question 1. Peut-on atteindre cette borne pour tout $q, p \geq 1$?

b. Le cas pathologique : la grille 5×5

Si les travaux de référence de MacDonald, Wenger et Wright (2014) ont permis d'encadrer le nombre de piles pour les grilles $q \times p$ ($q, p \geq 1$), ils n'ont pas apporté de résolution exacte pour le cas particulier de la grille carrée 5×5 , point de départ de cet article. Nous en proposons ici une résolution complète en démontrant qu'il est impossible de rassembler tous les jetons en seulement deux piles finales.

- **Taille minimale des piles**

Sur une grille, une pile ne peut pas dépasser une hauteur de 16 jetons (2^4 , correspondant aux apports successifs des quatre voisins).

Si l'on suppose qu'il n'y a que deux piles finales T_1 et T_2 pour 25 jetons, alors :

$$|T_1| + |T_2| = 25.$$

Puisque $|T_1| \leq 16$, on a nécessairement $|T_2| \geq 25 - 16 = 9$.

Conclusion : chaque pile doit avoir une taille d'au moins 9 jetons.

- **Localisation centrale**

Une pile située sur le bord de la grille possède au maximum trois voisins. Sa taille maximale est donc de $2^3 = 8$ jetons.

Comme nos piles doivent faire au moins 9 jetons, elles ne peuvent pas être sur le bord.

Conclusion : les piles T_1 et T_2 se situent nécessairement dans le carré central 3×3 (cases de B2 à D4).

- **Analyse des configurations (preuve par l'absurde)**

Supposons qu'il existe une solution à deux piles. Elles sont dans le carré central 3×3 .

Pour qu'une pile atteigne une taille d'au moins 9 jetons, elle doit impérativement absorber ses quatre voisins immédiats. Cela rend impossible le partage de voisins directs ou indirects (à distance strictement supérieure à 1).

À rotation et symétrie près, il n'existe que deux dispositions possibles (Fig. 9) maximisant l'écartement des piles (pour éviter les conflits immédiats).

	A	B	C	D	E
1					E1
2		T1			
3					
4				T2	
5	A5				

Cas 1 : Grande Diagonale (B2 - D4)

	A	B	C	D	E
1					E1
2		T1			
3				T2	
4					
5	A5				

Cas 2 : Cavalier (B2 - D3)

Fig. 9 : Les deux configurations candidates dans le carré central

Pour mettre en défaut l'hypothèse des deux piles, nous allons tester la capacité de ces piles à absorber les jetons les plus difficiles : ceux situés dans les quatre coins de la grille (A1, E1, A5, E5).

Pourquoi s'intéresser aux coins ?

Ce sont les points critiques pour deux raisons :

- **Distance maximale** : Ce sont les cases les plus éloignées du centre. Si une pile centrale a une portée limitée alors ce sont les coins où la contrainte sera la plus forte.
- **Test d'exclusion** : Si l'on prouve qu'un coin est trop loin pour être atteint par la pile T_1 alors il est forcé d'appartenir à T_2 , ce qui contraint fortement la taille et la position de cette dernière.

○ **Analyse du cas 1 : la grande diagonale (B2 et D4)**

Dans cette configuration, les piles sont le plus éloignées possible dans le carré central.

Positions : T_1 en B2 et T_2 en D4.

- Le coin A5 (Bas-Gauche) est à distance 4 de T_1 (B2) et à distance 4 de T_2 (D4).
- Le coin E1 (Haut-Droite) est à distance 4 de T_1 (B2) et à distance 4 de T_2 (D4).

Or, pour qu'une pile absorbe un jeton situé à une distance de 4 cases, elle doit atteindre une taille finale de 16 (progression géométrique $1 \rightarrow 2 \rightarrow 4 \rightarrow 8 \rightarrow 16$).

Par symétrie, si T_1 prend A5 alors elle devient de taille 16. Si T_2 prend E1 alors elle devient de taille 16. Cela impliquerait que $|T_1| = 16$ et $|T_2| = 16$. D'où, $|T_1| + |T_2| = 32 > 25$. Ce cas est donc impossible.

Remarque : si T_1 ou T_2 tentait de prendre A5 et E1 alors cela échouerait car une pile ne peut pas dépasser une hauteur de 16 jetons.

○ **Analyse du cas 2 : la position cavalier (B2 et D3)**

C'est le cas le plus subtil.

Positions : T_1 en B2 et T_2 en D3. Dans cette configuration, on a :

- Le coin A5 (Bas-Gauche) est à distance 4 de T_1 (B2) et à distance 5 de T_2 (D3). Il doit obligatoirement aller en T_1 car A5 est trop éloigné de T_2 . Puisque T_1 absorbe A5 alors T_1 est de taille 16, ce qui implique que T_2 est de taille 9.
- Le coin E1 (Haut-Droite) est à distance 4 de T_1 (B2) et à distance 2 de T_2 (D3). Puisque T_1 a déjà une taille de 16, qui ne peut pas être dépassée, alors T_2 absorbera E1. Pour que E1 aille sur T_2 il faudra obligatoirement passer par E2 (ou D1).
- Rappelons que T_2 est de taille 9 donc elle reçoit nécessairement les jetons de ses quatre voisins (D2, D4, C3, E3). On remarquera aussi que E4, E5 et D5 sont trop éloignés de T_1 , ils iront donc sur T_2 .

Contradiction : comptons le nombre de jetons qui doivent composer T_2 , sachant qu'à l'état initial chaque case mentionnée ci-après contient un seul jeton : D3, D2, D4, C3, E3, E1, E2 (ou D1), E4, E5 et D5. Soit un total de 10 jetons pour une pile de taille 9, d'où la contradiction.

On peut alors en déduire le théorème suivant.

Théorème 5. Sur une grille 5×5 , le nombre minimum X de piles est de 3.

Remarque : La réponse à la question 1 est un contre-exemple qui permet de montrer que la borne inférieure n'est pas toujours atteinte.

c. Esquisse de la preuve du nombre minimum de piles sur les grilles $n \times n$ ($n \geq 1$ et $n \neq 5$)

Contrairement aux méthodes combinatoires complexes de la littérature, notre démarche repose sur des arguments simples de pavages. Cette approche géométrique a été spécifiquement construite pour être expérimentée en classe (SiRC).

Nous allons vérifier si on peut répondre par l'affirmative à la question 1, pour toutes les grilles $n \times n$ ($n \geq 1$ et $n \neq 5$).

Pour tenter d'apporter, une réponse à cette question nous procédons par étapes en décomposant la grille $n \times n$ en sous-structures (par exemple des blocs ou des bandes). Cette construction de nouvelles classes d'objets nous permet de raisonner par récurrence sur n ($n \geq 6$).

On montre que dans le cas de $n = 6$ la borne est atteinte, puis que pour tout $n \geq 6$ l'ajout de lignes ou de colonnes permet de conserver l'optimalité du regroupement par paquets de 16, en s'assurant que les zones frontières peuvent être absorbées par les piles voisines ou former de nouvelles piles optimales.

Ainsi, pour tout $n \geq 6$, la borne inférieure $\lceil \frac{n^2}{16} \rceil$ est atteinte, ce qui nous permet d'établir les résultats suivants :

Théorème 3. *Sur une grille $n \times n$ ($n \geq 6$), le nombre minimum de piles est d'exactly $\lceil \frac{n^2}{16} \rceil$.*

D'après l'étude des grilles $n \times n$ ($n \leq 4$), on peut vérifier que la borne du Théorème 3 reste valable pour ces petites grilles, d'où le corollaire ci-dessous :

Corollaire 3. *Sur une grille $n \times n$ ($n \geq 1$ et $n \neq 5$), le nombre minimum de piles est d'exactly $\lceil \frac{n^2}{16} \rceil$.*

d. Borne supérieure du nombre de piles sur les grilles $q \times p$ ($q \neq p$ et $q, p \geq 1$)

Les travaux de MacDonald, Wenger et Wright (2014) nous permettraient d'obtenir le même résultat que celui ci-dessous en utilisant un raisonnement par récurrence comme pour la grille carrée $n \times n$.

Théorème 4. *Sur une grille $q \times p$ ($q \neq p$ et $q, p \geq 7$), le nombre minimum de piles est d'exactly $\lceil \frac{q \times p}{16} \rceil$.*

Remarque. Le Théorème 4 nous garantit que le nombre minimum X de piles correspond exactement à $\lceil \frac{q \times p}{16} \rceil$ pour $q, p \geq 7$. En s'inspirant des résultats de MacDonald, Wenger et Wright (2014), pour les dimensions inférieures, nous remarquons que ce nombre n'excède la borne théorique que d'au plus une unité : soit $\lceil \frac{q \times p}{16} \rceil$, soit $\lceil \frac{q \times p}{16} \rceil + 1$. Notons que le cas des grilles $5 \times p$

constitue une exception à ce résultat. Effectivement, elles ne vérifient pas ces propriétés, nécessitant alors un nombre de piles supérieur à ces prévisions.

Dans la prochaine section nous donnons quelques éléments didactiques permettant d'identifier les connaissances mobilisées et visées à travers une situation de recherche pour la classe générée à partir de l'étude épistémologique et mathématique de ce problème d'optimisation combinatoire.

IV. Analyse didactique de la situation et connaissances mobilisées et visées

Le problème analysé s'inscrit dans le champ de recherche de l'optimisation combinatoire en mathématiques discrètes et se prête particulièrement à une mise en œuvre fondée sur la manipulation d'objets tangibles. La conception de supports tels que des grilles rectangulaires ou des bandes associées à des jetons permet une matérialisation de la situation, facilitant l'appropriation du problème par les élèves. Ce matériel contribue à renforcer l'adhésion des élèves et favorise, par conséquent, le processus de dévolution.

Dès le cycle 2, afin de favoriser les processus d'expérimentation, de formulation et de validation, mobilisant des connaissances spécifiques fondamentales de l'activité mathématique en classe, nous proposons d'introduire le problème dans sa forme générale tout en orientant, dans un premier temps la recherche vers des configurations simples. Celle-ci débute ainsi dans le cadre de bandes de type $1 \times p$, puis s'étend progressivement aux bandes $2 \times p$, $3 \times p$ et $4 \times p$. La situation est ensuite ouverte à des grilles dont la hauteur est supérieure à 4 avec une attention particulière portée au cas de la grille 5×5 et plus largement aux grilles carrées de taille $n > 1$. Une telle progression nécessite *a fortiori* un temps long, réparti sur plusieurs séances d'enseignement. Elle demeure toutefois adaptable et peut être réorientée par les enseignants ou les formateurs en fonction des objectifs visés, du contexte de classe et du niveau d'enseignement. Nous donnons ci-après un tableau qui donne des propositions d'aménagement pour différents niveaux d'enseignement (Tab. 2).

En outre, cette situation mobilise et vise différentes connaissances mathématiques. On identifie d'abord des connaissances relevant de savoirs mathématiques, telles que les notions de division euclidienne, de partie entière, de symétrie, ainsi que les concepts de « au moins » et « au plus », en lien avec la notion d'encadrement par inégalité qui correspond aux notions de borne inférieure en mathématiques, bien que ces dernières ne soient pas formalisées comme telles dans le contexte de l'enseignement primaire.

S'ajoutent ensuite des connaissances davantage centrées sur l'activité mathématique elle-même, en lien avec les processus précédemment évoqués. Il s'agit notamment de l'étude de cas particuliers de petite taille afin de réduire la complexité du problème, de la recherche d'invariants, de la mobilisation de preuves locales fondées sur des raisonnements par exhaustivité des cas utilisant des arguments de symétrie, de la partition voire de la construction de classes d'objets mathématiques, ainsi que de l'usage du contre-exemple pour réfuter une proposition. Une solution proposée peut ainsi être réfutée par l'exhibition d'une solution plus optimale. Par ailleurs, l'identification de régularités permet de formuler des conjectures de portée plus générale et de travailler la dialectique particulier-général. La mise en évidence de la dualité entre le problème primal (initial) et son dual offre un cadre favorable pour traiter de la condition nécessaire (CN) et de la condition suffisante (CS) d'optimalité, en pointant les distinctions entre CS et CN. Le recours à des objets manipulables conduit également les élèves,

à un moment donné, à changer de registres de représentations sémiotiques, en passant d'objets manipulables à des objets mathématiques abstraits au moyen de représentations symbolico-numérique. Tout ceci est en complète adéquation entre les volontés curriculaires et les recommandations formulées sur l'enseignement des mathématiques à l'école primaire.

Dans le cas de la bande $1 \times p$, nous proposons de donner une bande dont la longueur est d'au moins 14 cases, avec un carré unitaire rouge qui permet de délimiter la longueur de la surface à traiter. En effet, cela permet de donner la responsabilité scientifique aux élèves quant au choix de la longueur de la bande de hauteur 1 à traiter. Cela invite aussi les élèves à étudier plusieurs cas particuliers, pour s'approprier le problème, et esquisser des régularités lors de la recherche d'invariants. Le fait de donner une bande d'au moins 14 cases permet justement aux élèves de remarquer qu'à chaque longueur divisible par 4, on incrémente de 1 le nombre minimum de piles. Ainsi, on favorise l'aspect expérimental grâce à la manipulation dans l'étude de cas particuliers laissée à la charge des élèves. Ceci permet aux élèves de faire des preuves de l'optimum sur certains cas grâce à un raisonnement combinant l'exhaustivité des cas avec des arguments de symétries qui réduit ce travail. Cela conduit aussi les élèves à travailler la notion de contre-exemple en mathématique pour réfuter une proposition émise en situation. Par exemple, les élèves exhibent de prime abord une solution pensant que cette dernière est optimale mais d'autres essais, plus structurés, permettent d'en trouver une meilleure et donc de réfuter l'optimalité évoquée précédemment. Soulignons toutefois que le raisonnement par exhaustivité des cas devient assez rapidement fastidieux pour déterminer la CN (borne inférieure) sur l'optimum, c'est pourquoi il est nécessaire à un moment donné de regarder le problème d'une autre manière. C'est d'ailleurs souvent le cas dans des situations optimisations combinatoires pour déterminer une borne inférieure relevant de la CN : on identifie d'abord le problème dual, on le résout afin d'en déduire une CN sur le problème primal. Ceci permet de pointer une distinction importante dans la distinction entre CS et CN notamment au sujet des processus de preuve mobilisés qui sont bien souvent très différents. Remarquons aussi qu'il se peut parfois que l'égalité entre borne supérieure et borne inférieure n'apparaisse pas immédiatement, dans ce cas seul un encadrement de l'optimum est prouvé, et d'autres raisonnements sont nécessaires pour prouver l'égalité entre ces bornes. C'est le cas par exemple du problème de *la chasse à la bête* notamment dans le cadre des taupes sous la forme de triominos coudés où le saut de dualité au départ est non nul. (p. ex., Ouvrier-Bufferet et al., 2018 ; Gravier & Ouvrier-Bufferet, 2022). Il est fondamental, selon nous, que les élèves comprennent l'enjeu de vérité et la nécessité de preuve. L'exhibition d'une solution garantie son existence (CS), mais ne garantit pas son optimalité (CN). Cette phase d'expérimentation conduit à la formulation de conjectures plus générales, dès que des régularités ou des invariants ont pu être observés. D'où la nécessité d'avoir une longueur de bandes suffisante.

Une fois, le cas de la bande $1 \times p$ traitée, on peut inviter les élèves à étudier des bandes de hauteur $q > 1$. On peut alors proposer d'autres bandes de hauteur 1 pour former des bandes de hauteur $q \geq 2$ ce qui évite de multiplier des grilles de tailles différentes. Le traitement des bandes, pour $q = \{2,3,4\}$, permet aux élèves de remarquer que ces différents problèmes sont en fait complètement équivalents à la résolution du problème dans le cas $1 \times p$. En effet, cela consiste à mobiliser une stratégie d'empilement de lignes par construction d'une nouvelle classe d'objets. À savoir, pour chaque case de la bande, des piles de taille k avec $k = \{2,3,4\}$. Une fois une ligne constituée de p piles de taille k , on peut alors raisonner comme si on avait des piles de taille 1 pour chaque case.

De plus, ce qui pourrait être intéressant à partir de là, serait de demander aux élèves de regarder ce qui se passe dès lors que $q \geq 4$ en les orientant, si nécessaire, vers le problème dual. C'est-

à-dire rechercher la taille maximum d'une pile sur ces grilles rectangulaires. Le traitement du cas de la grille 4×4 permet aux élèves d'exhiber des piles de taille au moins 16. Et un raisonnement sur une case cible permet de montrer que la taille maximum de la pile est d'au plus 16 jetons. Par conséquent, cela permet de trouver une borne inférieure à l'optimum recherché dans le problème primal. La question de borne supérieure étant complexe à traiter dans le cas des rectangles, on pourra orienter la recherche dans le cas des grilles carrées de taille $n \geq 1$. Le traitement du cas particulier pathologique du 5×5 permet de mobiliser plusieurs raisonnements mathématiques (absurde, disjonction de cas) et, en même temps, prouver grâce à ce contre-exemple que la borne supérieure n'est pas toujours égale à la borne inférieure. La généralisation vers des grilles carrées plus grandes que 6 pourra être évoquée, ce qui nécessite, par ailleurs, d'autres raisonnements comme la construction de classes d'objets, à l'aide de sous-structures, et de récurrence. Ceci permet d'établir un résultat fort d'un point de vue des conceptions sur les résultats mathématiques. En effet, le corollaire 3 est valable pour toute valeur de $n \geq 1$, sauf dans le cas où $n = 5$, ce qui est assez spécifique par rapport aux différents résultats que les élèves ont l'habitude de rencontrer au cours de leur scolarité. Effectivement, dans la plupart des cas ils rencontrent soit une proposition qui est toujours vraie, soit une proposition qui est vraie à partir d'un certain rang, mais rarement une proposition vraie la majorité du temps sauf pour quelques cas non initiaux et non triviaux. Cette situation permet justement de rompre ce contrat et lutter ainsi contre ce prêt-à-penser primitif.

Niveau d'enseignement	Pistes envisageables	Savoirs mathématiques	Savoir-faire mathématiques
Primaire	(P1) Bandes $1 \times p$, $2 \times p$, $3 \times p$, $4 \times p$	(S1) Division euclidienne, Symétrie, Encadrement, Min/Max Au moins, au plus	(SF1) Études de cas particuliers, raisonnements par exhaustivité des cas, disjonction de cas, contre-exemple, constructions de nouvelles classes d'objets, émission de conjectures, processus de preuves, changement de point de vue sur le problème : primal/Dual, changement de registres de représentations
Collège (France) - Cycle d'Orientation (Suisse)	(P1) (P2) Carré 5×5 et carré $n \times n$	(S1) (S2) Pavage (non-unicité)	(SF1) (SF2) Réinvestissement de sous-structures (3×3 et 2×4), découpages inductifs (amorçage d'un raisonnement par récurrence et d'un raisonnement par l'absurde)
Lycée (France) - Gymnase	(P1) (P2) (P3) Rectangle $q \times p$	(S1) (S2) (S3) Majorant,	(SF1) (SF2) (SF3) Raisonnement par

(Suisse) et au-delà		minorant, borne sup/inf	réurrence
---------------------	--	-------------------------	-----------

Tab. 2 : Proposition de situations en fonction du niveau d'enseignement et savoirs et savoir-faire mathématiques identifiés

V. Mise en place de cette situation à différents niveaux d'enseignement et exemple de traces produites par les élèves dans le cadre de dispositifs en France et en Suisse

Ce problème a été exploré au travers de diverses situations dans le cadre des dispositifs *Maths à Modeler*² et d'une version remaniée de *Math.en.JEANS*³ dans le contexte franco-suisse nommé : « *Des Mots² & des Maths* » mis en œuvre en France et en Suisse, à différents niveaux d'enseignement (primaire, collège/cycle d'orientation et lycée/gymnase).

Pour rappel, la Structure Fédérative de Recherche *Maths à Modeler* est une équipe pluridisciplinaire réunissant des chercheurs en mathématiques, en informatique et en didactique des mathématiques. Son antenne principale est implantée à l'Université Grenoble Alpes, et plusieurs antennes ou boutures sont déployées à l'international (Brésil, Chili, Belgique, Suisse, Algérie, etc.). Cette communauté s'attache à diffuser les pratiques de la recherche en mathématiques à tous les niveaux d'enseignement, aussi bien en contexte de classe qu'en dehors de celle-ci, notamment au travers d'actions de médiation (fête de la science, salon des jeux international de mathématiques à Paris, festival remue méninge, Festival Math'émerville, etc.). Les membres de cette structure conçoivent des Situations de Recherche pour la Classe à partir de problèmes issus de la recherche contemporaine en mathématiques discrètes. À titre d'exemple, des ateliers répartis sur cinq à six séances d'une à deux heures sont proposés dans les classes par des chercheurs. Ils sont complétés par l'organisation d'un séminaire junior à l'université ou dans une Haute École, au cours duquel les élèves présentent les résultats de leurs recherches à d'autres classes, pas nécessairement du même niveau, ainsi qu'aux chercheurs présents pour cette occasion. Ces moments ont aussi pour objectif de favoriser le décloisonnement entre mathématiques et société et ainsi permettre un rapprochement entre monde académique et monde scolaire.

Ancré dans un écosystème transfrontalier fédérant l'Université de Genève (équipe du G.EM⁴), les Hautes Écoles Pédagogiques (HEP) romandes et les réseaux français, le projet « *Des Mots² & des Maths* » propose un modèle de médiation scientifique hybride. Il articule la structure immersive de *MATH.en.JEANS* avec un regard didactique porté par l'équipe *Maths à Modeler* de Suisse afin donner une place importante à la fois aux processus expérimental et langagier relevant de l'expérimentation, de la formulation, de l'argumentation et du processus de preuve qui sont au cœur de l'activité mathématique, tout en mettant l'accent sur l'analyse de traces produites par les élèves et les étudiants en situation. Inscrit dans une perspective européenne (*Horizon Europe*), ce dispositif fonctionne selon un principe de « vases communicants » : les observations de terrain nourrissent la recherche en didactique des mathématiques, qui en retour outille les enseignants pour renouveler l'enseignement et l'apprentissage des mathématiques par la recherche.

² <https://mathsamodeler.ujf-grenoble.fr/>

³ <https://www.mathenjeans.fr/>

⁴ <https://www.unige.ch/math/GEM/>

Par exemple, au cycle 2 (classe de 8H en Suisse, équivalent à la 6^e en France), les élèves ont travaillé sur des situations autour de bandes de hauteur $p = \{1, \dots, 5\}$.



Fig. 10 : Exemple de matériel (bandes de 14 cases, jetons et une case rouge permettant de délimiter la longueur de la bande)

Certains groupes ont commencé à expérimenter sur des cas particuliers plus petits que la longueur de la bande donnée. Par exemple, dans le cas de la bande 1×9 , les élèves ont expliqué les étapes de leur démarche (Fig. 11). Un changement de registres de représentations, passant d'objets tangibles en objets symboliques et numériques a été investi. Le déplacement des jetons, en veillant à ne pas faire de pile sur les extrémités de la bande (qui ne minimise pas le nombre de piles) a permis aux élèves d'exprimer une CS sur la minimalité du nombre de piles pour la bande 1×9 .

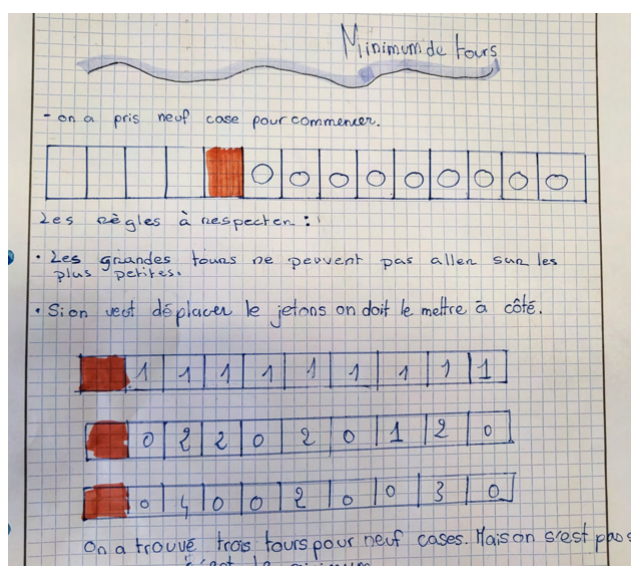


Fig. 11 : Production d'une CS sur la bande 1×9

Cette CS et aussi une CN mais dans ce cas elle n'a pas été prouvée et reste en l'état une conjecture comme le souligne les élèves : « mais on s'est⁵ pas si c'est le minimum ». Les élèves ont alors réduit la complexité du problème en étudiant des cas particuliers de plus petite taille (Fig. 12). La variable de recherche sur la longueur de la bande permet justement de donner cette responsabilité aux élèves quant à la valeur à étudier.

⁵ Les erreurs orthographiques des élèves n'ont pas été corrigées pour garder l'authenticité des productions.

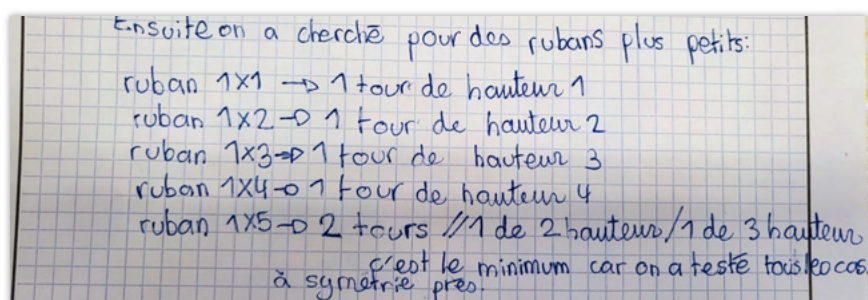


Fig. 12 : Production sur des bandes d'une longueur plus petite

Pour l'étude de cas particuliers de longueur plus petite ($1 \times p$, avec $p = \{1, \dots, 5\}$), les élèves ont procédé à l'aide d'un raisonnement par exhaustivité des cas pour la bande de longueur 5 à utilisant des arguments de symétries pour réduire le nombre de cas à traiter, et on couplait leur raisonnement à un raisonnement par disjonction de cas (Fig 13).

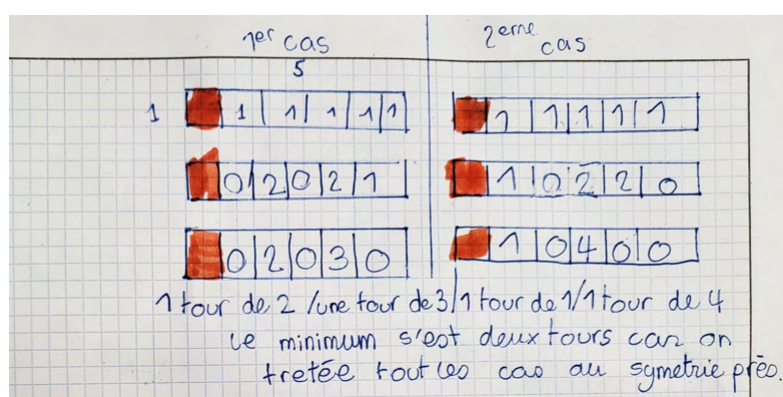


Fig. 13 : Raisonnement par exhaustivité des cas (à symétrie près) couplé à au raisonnement par disjonction de cas pour prouver l'optimalité dans le cas de la bande 1×5

Dans le cas des bandes plus petites, l'optimum est 1 (Fig. 12), la construction d'une seule pile leur a permis de déduire facilement que 1 est bien optimum car il n'est pas possible de faire moins étant donné que la bande possède au moins un jeton, donc nécessairement au moins une pile. Cet argument, bien que non présent à l'écrit, a été verbalisé par plusieurs groupes lors de la mise en commun.

La recherche sur d'autres cas particuliers a été ensuite réalisée par les élèves, mais l'argument utilisant le raisonnement par exhaustivité des cas s'est révélé fastidieux à mettre en œuvre dès lors que la longueur de la bande était plus grande.

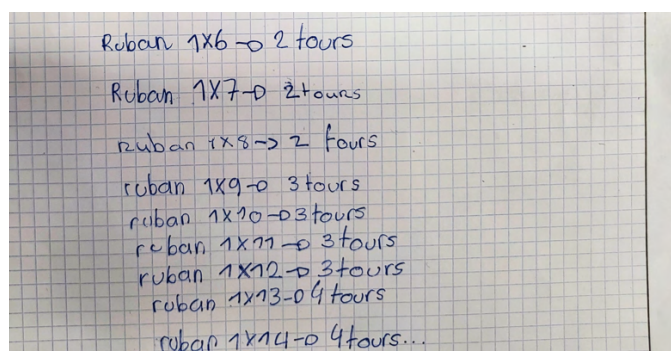


Fig. 14 : Traitement d'autres cas particuliers

Les élèves ont alors remarqué grâce à l'expérimentation de ces cas particuliers, que si la longueur de la bande était divisible par 4, le nombre minimum de piles est le résultat de la division. *A contrario*, si la longueur n'est pas divisible par 4, c'est le résultat de la division (euclidienne) auquel on ajoute 1. L'argument des élèves repose sur le fait que toutes les 4 cases on peut former une tour de hauteur 4 et qu'il restera forcément une case vide toutes les 4 cases. Toutefois, l'argument manquant pour montrer que c'est aussi une CN est que la hauteur de 4 est en fait la hauteur maximale de la pile que l'on peut construire sur une bande $1 \times p$ ($p \geq 1$).

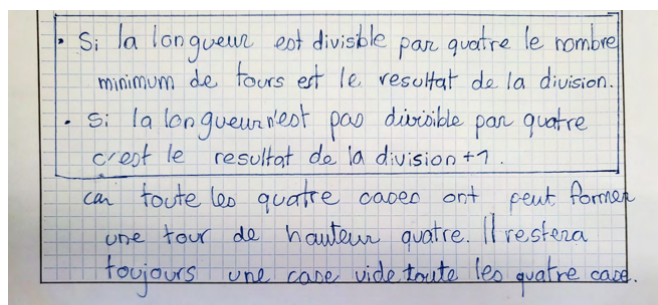


Fig. 15 : Formulation du résultat dans le cas de la bande $1 \times p$ ($p \geq 1$)

Les élèves ont ensuite cherché sur des bandes de hauteur plus grande que 1. Par exemple dans le cas des bandes $2 \times p$. Ils ont concaténé deux bandes de hauteur 1 (Fig. 16) et ont procédé par construction d'une nouvelle classe d'objets : des piles de hauteur 2 sur une seule bande.

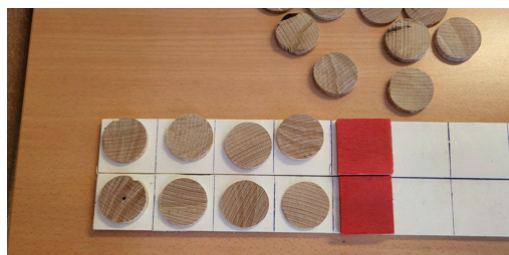


Fig. 16 : Exemple de grille 2×4 avec le matériel donné

En effet, la stratégie des élèves a consisté à remarquer qu'une des deux bandes pouvait être empilée sur l'autre et ainsi constituer une seule bande de p cases avec exactement p piles de de taille 2 sur chacune des cases. Les élèves ont ensuite remarqué que le traitement de ce cas est en fait équivalent à résoudre le problème sur une bande avec un seul jeton par case (Fig. 17).

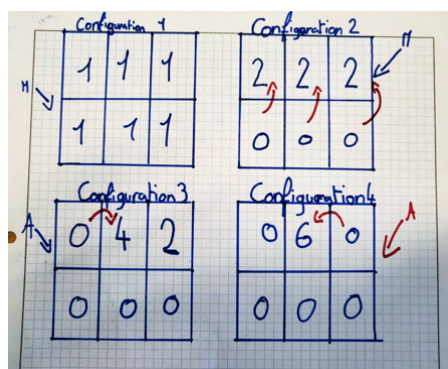


Fig. 17 : Étapes de résolution de la grille 2×3

Cette stratégie peut être remobilisée dans le cas des bandes de hauteur 3 et 4 comme le montre les productions d'élèves suivantes (Fig. 18). Les élèves empilent d'abord les jetons de la première ligne sur la seconde, puis ceux de la troisième ligne sur cette même seconde ligne (Fig. 18 à gauche). Dans le cadre du 3×3 , ils arrivent avec cette stratégie à exhiber une seule pile de taille 9, alors que pour le 4×4 , qui utilise une stratégie analogue par construction de nouvelles classes de piles de jetons : la première ligne va sur la deuxième, la quatrième va sur la troisième et ensuite la troisième va sur la seconde (Fig. 18 à droite). Ils exhibent donc une ligne constituée uniquement de piles de taille 4, ce qui donne finalement une seule pile de taille 16. Notons que cette dernière étape est absente des productions mais facile à réaliser (Fig. 18). À partir de ces cas, les élèves remarquent que cette stratégie de construction est en fait généralisable quelle que soit la longueur de la bande d'une hauteur inférieure ou égale à 4 en donnant l'exemple de la bande 4×1000 . Ils mentionnent le fait que « tout redevient comme au début avec 1 bande de hauteur 1 » et appliquent la propriété sur la longueur 1000 que « si la longueur de la bande est divisible par 4, le nombre minimum de tours est le résultat de la division », ce qui donne 250 comme résultat pour le minimum. Cela sous-entend qu'ils ont compris que chaque bande de hauteur comprise entre 2 et 4 peut être ramenée à une seule bande de p piles (longueur de la bande) de taille $k = \{2,3,4\}$, ce qui est en fait équivalent à résoudre le problème sur une bande en considérant p piles de taille 1.

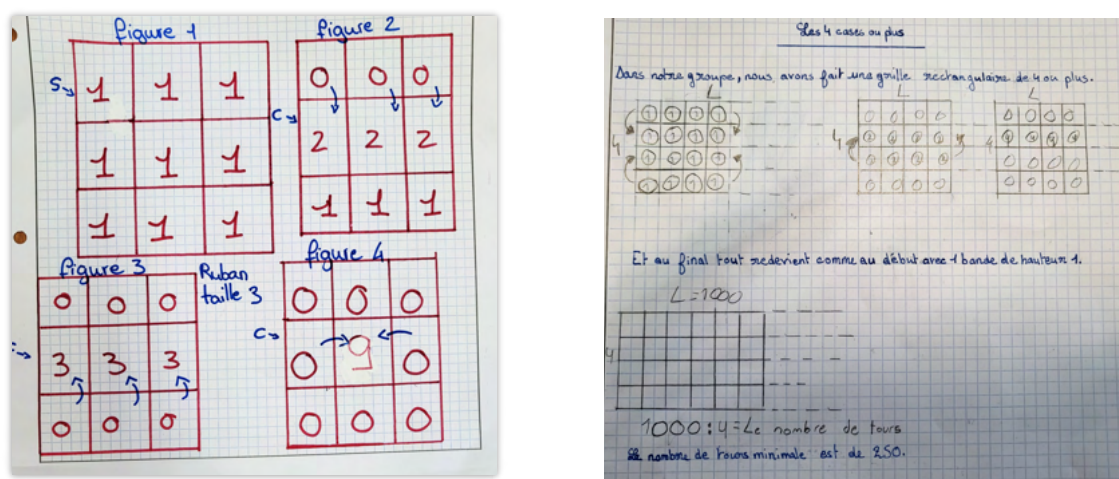


Fig. 18 : Étapes de résolution pour la grille 3×3 et 4×4 amenant à une généralisation

En revanche, dès lors que la hauteur de la bande est strictement plus grande que 4, le réinvestissement de cette stratégie par les élèves montre en effet qu'« il restera toujours au moins 2 lignes non collées pour une grille de hauteur 5 et plus » (Fig. 19). Ceci reste en l'état une conjecture. Par ailleurs, les élèves prennent aussi conscience que la résolution du problème n'est pas terminée, il reste toujours une question ouverte : c'est-à-dire « déterminer le nombre de tours sur une grille de hauteur 5 et plus » (Fig. 19).

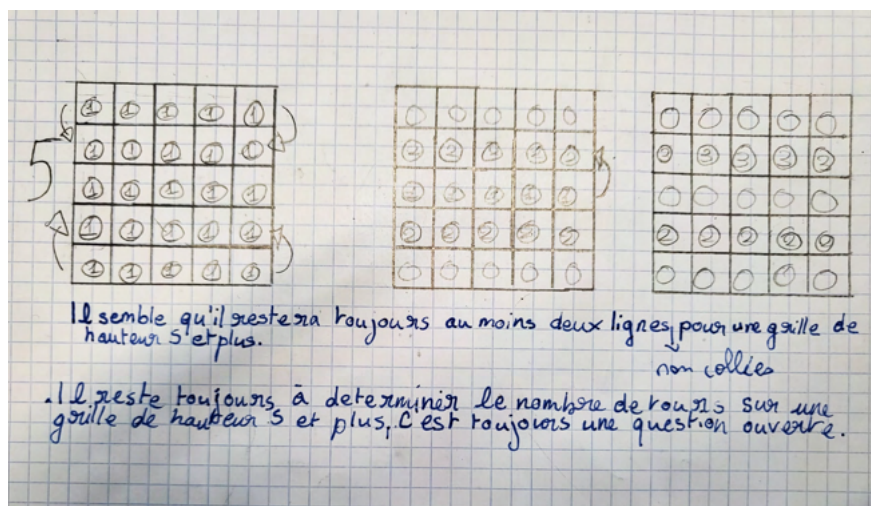


Fig. 19 : Étapes de résolution de la grille 5×5 et question encore ouverte

L'étude de grilles carrées a également été mobilisée chez des élèves de cycle 4 en France (classe de 3^e). Des résultats locaux d'optimalité ont été prouvés dans le cas du 2×2 , 3×3 et 4×4 . Les élèves utilisent la même stratégie qu'évoquée précédemment en ramenant le problème à une seule bande dans le cadre du 2×2 et 3×3 (Fig. 20).

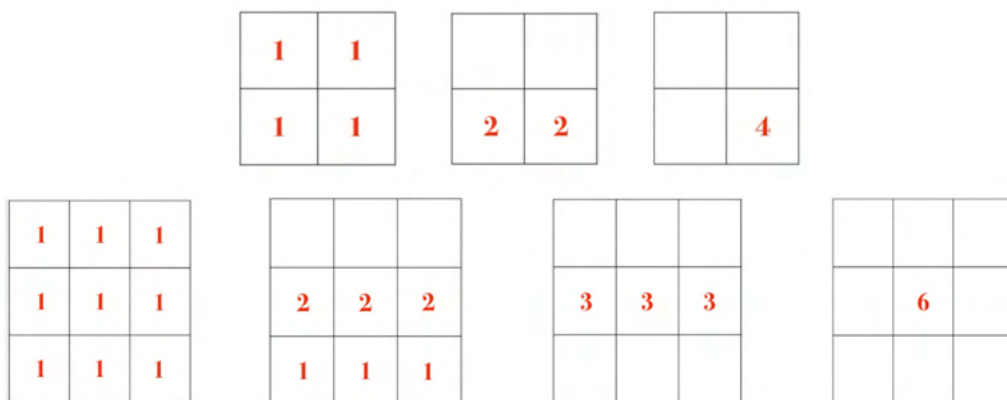


Fig. 20 : Étapes de résolution des grilles 2×2 et 3×3 par des élèves de 3^e en France

En revanche dans le cadre du 4×4 , ils réinvestissent la procédure du 2×2 en partitionnant le carré en 4 carrés 2×2 comme présenté dans la figure ci-après (Fig. 21).

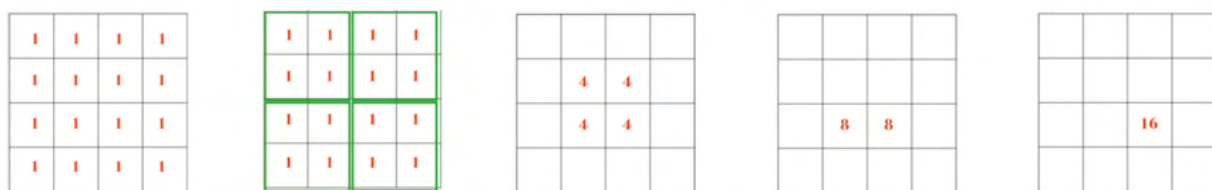


Fig. 21 : Étapes de résolution de la grille 4×4 par réinvestissement du résultat sur la grille 2×2

Bien que cette classe de 3^e ait pu trouver une solution à 3 piles, ils ne sont pas arrivés à prouver que 3 était bien l'optimum. Toutefois, en regardant le problème dual (piles de taille maximum), ils ont montré que 2 piles au moins étaient nécessaires. Ils ont donc trouvé un encadrement de l'optimum $2 \leq X \leq 3$. Effectivement, la figure ci-après montre un cheminement dans le processus de minoration. Si l'on considère une case cible possédant 4 voisins (case centrale,

Fig. 22) dont le but est de construire une pile sur celle-ci, si cette dernière à l'état initial possède une pile d'un seul jeton, arbitrairement, un de ces voisins possède aussi une pile d'un seul jeton. On construit donc nécessairement sur cette case cible une pile de 2 jetons. Ceci signifie qu'il y a obligatoirement une autre case voisine ayant elle aussi une pile de 2 jetons. On peut donc construire une pile de 4 jetons sur la case cible. Parmi les 2 cases voisines restantes, il y a une case avec nécessairement une pile de 4 jetons. On obtient donc une pile de 8 jetons sur la case cible. Enfin, la seule case voisine restante possède alors obligatoirement une pile de 8 jetons. On a donc une pile de 16 jetons sur la case cible. Par conséquent, la pile de taille maximum que l'on peut construire sur une grille carrée est d'au plus 16.

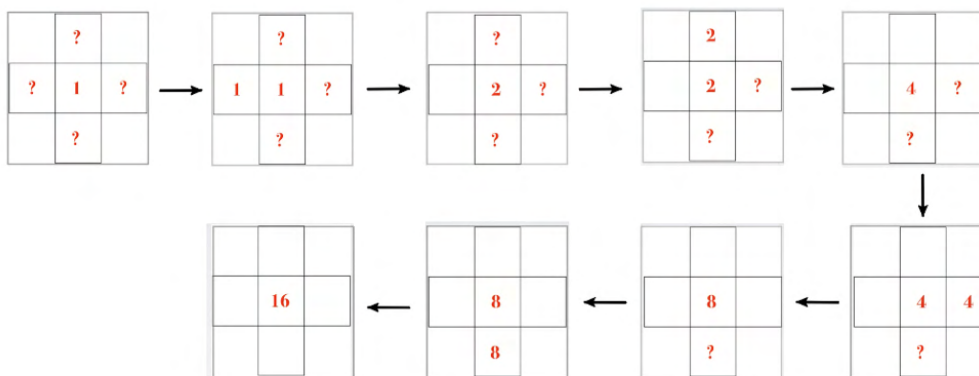


Fig. 22 : Pile de taille maximum que l'on peut construire sur une grille carrée

Ainsi dans le cas du 5×5 :

- soit on est capable d'exhiber une solution à 2 piles, ce qui signifie que $X = 2$ (ce qui est impossible d'après le Théorème 5) ;
- soit on arrive à une meilleure minoration qui prouve qu'il faut au moins 3 piles, et dans ce cas $X = 3$ (raisonnement par l'absurde : voir preuve du Théorème 5).

En l'état, seul l'encadrement ci-avant a été prouvé par les élèves et les deux points précédents restent encore sous la forme de conjecture à prouver (b) ou réfuter (a).

Au lycée, dans une classe de 1^{ère} par exemple, les élèves ont pu aller plus loin en prouvant l'optimalité du nombre minimum de piles sur la grille 5×5 . Une CS a été exhibée (Fig. 23). La CN, quant à elle, a nécessité certains étayages pour orienter les élèves vers un raisonnement par l'absurde, en supposant qu'il existe une solution à deux piles, pour la grille 5×5 , qui sont de taille au moins 9.

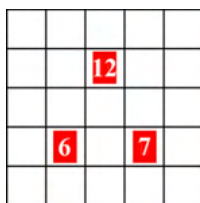


Fig. 23 : Trois piles de taille 12, 6 et 7 pour la grille 5×5

Les élèves ont ensuite cherché les piles de taille maximum que l'on peut construire lorsque la case cible possède 4 voisins, 3 voisins et 2 voisins. Ils ont trouvé une pile de taille 16 pour une case cible avec 4 voisins, une pile de taille 8 pour une case cible avec 3 voisins et une pile de taille 4 avec 2 voisins. Le raisonnement est analogue à ce qui a été décrit précédemment (Fig. 22). Par la suite, les élèves ont remarqué que « la couronne » de la grille carrée 5×5 ne permettra pas d'avoir des piles de taille maximum car les cases n'ont que 2 (cases jaunes) ou 3 voisins (cases vertes). Par conséquent, pour maximiser la taille des piles et donc minimiser le

nombre de piles, il faut nécessairement que les piles se situent dans la grille centrale 3×3 (Fig. 23).

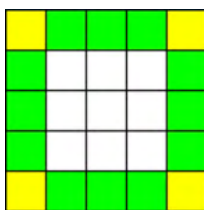


Fig. 23 : La couronne ne peut pas posséder de piles de taille maximum

Les élèves ont alors cherché, à symétrie près, les cases avec un voisin commun qui correspond aux cases ayant une double couleur (Fig. 24).

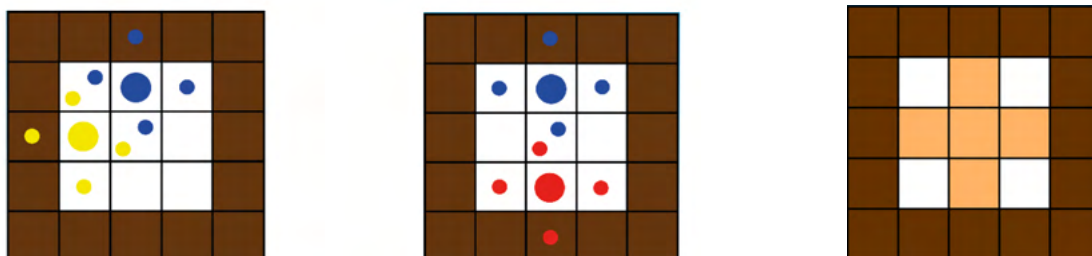


Fig. 24 : Cases avec un voisin commun (double couleur) donnant 4 cases cibles pour la première pile à symétrie près (cases blanches)

Ils ont alors conclu qu'une des deux piles, qu'on appellera la première pile (pile rouge), se trouvait obligatoirement sur une des cases blanches. Ils ont décidé que cette pile se trouvait dans le coin supérieur gauche de la grille 3×3 (jeton rouge, Fig. 25). Ensuite, les élèves ont traité, par un raisonnement par disjonction de cas, l'emplacement de la deuxième pile (pile bleue). Ils ont exclu rapidement que la deuxième pile ne pouvait pas se trouver sur la même ligne ou la même colonne que la première pile car ces deux piles ont des voisins communs. Ils ont montré ensuite, par un raisonnement par l'absurde, qu'il n'était pas possible d'avoir une deuxième pile sur la case bleue sur la même diagonale que la première pile. En effet, par déplacements successifs des jetons rectangulaires rouges et bleus vers leurs piles respectives rouges et bleues, cela permettrait de constituer une deuxième pile de hauteur 16, ce qui est impossible par le nombre de jetons sur la grille (Fig. 25).

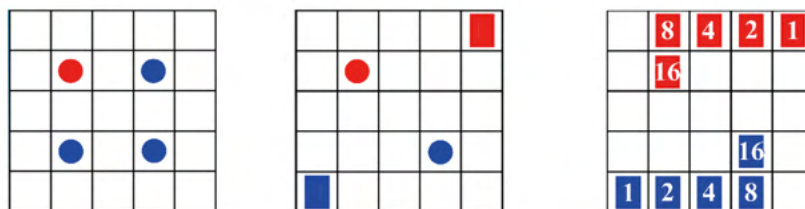


Fig. 25 : Impossibilité d'avoir une deuxième pile sur les cases ayant un point bleu

Les autres cas ont été traités par les élèves qui ont rapidement exclu, par un argument similaire de partage de voisins, les potentielles positions de la deuxième pile de la grille de gauche (jetons jaunes) et celle de droite (jeton violet) de la figure ci-après (Fig. 26).

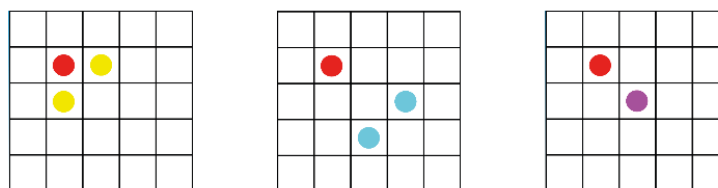


Fig. 26 : Seuls les emplacements représentés par des pions bleu clair sont envisageables

Sans perte de généralités et à symétrie près, les élèves ont fixé la deuxième pile sur la position centrale la plus basse représentée par un jeton bleu (Fig. 27). Ils se sont ensuite questionnés sur la taille de la deuxième pile. Ils ont alors remarqué que le jeton rectangulaire rouge en haut à droite pouvait être uniquement absorbé par la pile rouge car la pile bleue est à une distance 5. Ceci impliquant que la pile rouge est de taille 16, puisque le jeton rectangulaire rouge se trouve à distance 4 de cette pile rouge. Par conséquent, la pile bleue est de taille 9.

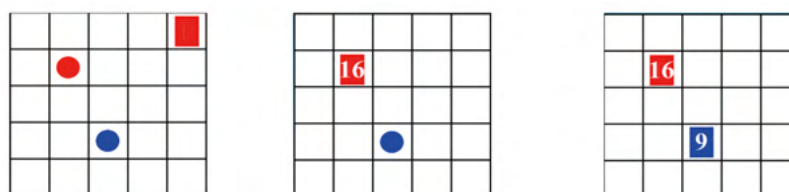


Fig. 27 : Les tailles des deux piles sont figées

Maintenant que la taille de chaque pile est déterminée ils se sont intéressés au nombre de jetons qui devaient se diriger vers la pile bleue de taille 9. Comme évoqué précédemment, le jeton carré bleu clair (en haut à droite, Fig. 28) se dirige obligatoirement vers la pile rouge qui est de taille 16. Ceci implique que le jeton bleu clair en bas à gauche ne peut pas se rendre vers cette pile rouge de taille 16, sinon on aurait une pile de taille 32, ce qui est impossible. Le jeton bleu clair se dirige donc obligatoirement vers la pile bleue de taille 9. Puisque cette pile est de taille 9, elle a donc besoin de ses voisins jaunes immédiats. Ensuite, les jetons verts sont trop éloignés de la pile rouge, ils vont donc vers la pile bleue. Le jeton rose se retrouve bloqué et est obligé d'aller sur la pile bleue. En comptant le nombre de jetons qui se rendent vers la pile bleue qui était de taille 1 au départ, on obtient une pile de taille 10, ce qui contredit l'existence de deux piles.

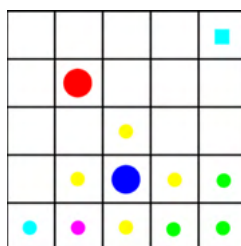


Fig. 28 : On compte les jetons qui se déplacent vers la pile bleue...amenant une contradiction

VI. Discussion, conclusion et perspectives

Dans cet article, nous avons présenté un problème issu de la recherche en optimisation combinatoire. L'étude épistémologique, mathématique et didactique menée autour de ce problème nous a permis de concevoir une Situation de Recherche pour la Classe, offrant la possibilité de travailler, selon le niveau d'enseignement, sur différentes instances du problème. Cette situation peut être mise en œuvre du primaire au lycée, voire au-delà, et favorise la

mobilisation de composantes essentielles de l'activité mathématique, telles que la manipulation, la verbalisation et la validation. Ces processus sont d'ailleurs des recommandations voire des prescriptions institutionnelles en vigueur en France et en Suisse dès le cycle 2, notamment en matière de résolution de problèmes, reconnus comme étant essentiel à l'enseignement et l'apprentissage des mathématiques. À travers ce texte, nous avons ainsi montré que la situation proposée permet de mobiliser des connaissances mathématiques fondamentales pour la pratique de l'activité mathématique en classe en lien avec ces différents processus. Ces connaissances doivent être institutionnalisées par les enseignants et enseignantes, dans le sens qu'elles doivent à un certain moment, être dépersonnalisées, décontextualisées et détemporalisées de la situation afin de leur donner un statut de savoirs mathématiques, socialement et culturellement partagés par la communauté de la classe. En d'autres termes, il s'agit de permettre à ces savoirs de vivre indépendamment de la situation d'enseignement et d'apprentissage construite, afin qu'ils puissent être, plus tard, repersonnalisés, recontextualisés et retemporalisés dans des situations connexes.

En termes de connaissances mathématiques notionnelles que l'enseignant ou l'enseignante peut institutionnaliser suivant le niveau d'enseignement, on retrouve les notions de division euclidienne (voire de congruence), de partie entière, de symétries, de borne inférieure et supérieure, de minimum et de maximum, de majorant et minorant, d'au plus et d'au moins, d'optimum, d'adjacence et d'encadrement.

En ce qui concerne les connaissances inhérentes aux processus de résolution de problèmes que nous avons évoquées ci-avant, on retrouve l'étude de cas particuliers de petites tailles permettant d'établir des preuves locales de l'optimum grâce à différents raisonnements mathématiques comme l'exhaustivité des cas, la disjonction des cas ou encore le raisonnement par l'absurde. Le concept de contre-exemple permet parfois aux élèves d'établir une meilleure majoration pour la condition suffisante : je sais faire 4 piles sur une bande 1×10 , je pense que c'est l'optimum et pourtant, par construction, j'arrive à faire mieux en exhibant une solution à 3 piles par exemple. L'étude de cas particuliers relève ici de la responsabilité scientifique des élèves, elle est rendue possible grâce à l'existence d'une variable de recherche dont la valeur n'est pas fixée par l'enseignant ou l'enseignante (p. ex., carré, rectangle de taille quelconque ou de bandes de longueur non définie *a priori*). L'existence de telle variable permet le travail de la dialectique particulier-général sur le problème et ainsi la reconnaissance de résultats locaux qui pourraient être généralisables amenant à la verbalisation, dans un langage communicable, acceptable de résultats présentés sous la forme de conjectures de portée plus générale grâce aux régularités observées en situation. Ceci permet de travailler la distinction dans le statut d'une conjecture (qui peut être vraie ou fausse) et une preuve en mathématiques (qui est vraie selon les règles de la logique mathématique). Par ailleurs, la composante sociale dans le travail de la formulation et dans le processus d'élaboration d'une preuve se mobilise au travers du choix de la forme sociale de travail des élèves (en groupes). Mais aussi des règles du débat scientifique sur l'enjeu de vérité et la nécessité de preuve en mathématique qui permettent de travailler ces composantes en interne au sein du groupe et à l'externe entre les différents groupes. En outre, ce problème permet aussi de mobiliser des changements de représentations sémiotiques importants dans l'activité mathématique de classe : partant d'objets tangibles manipulables à des objets mathématiques abstraits représentés sous la forme de registre symbolique et numérique. Les changements de points de vue sur le problème sont aussi travaillés, notamment pour traiter la condition suffisante et la condition nécessaire et leur distinction dans les processus de preuve, notamment, en regardant le problème d'une autre manière à l'aide de son dual. Le traitement des problèmes primal et dual permet d'établir grâce à des arguments de preuves différentes des conditions nécessaires et suffisantes notamment

lorsque la distance, c'est-à-dire le saut de dualité entre les valeurs prises au niveau des solutions trouvées dans le problème primal (borne supérieure) et le problème dual (borne inférieure) ont une dualité forte, ce qui revient à dire que la différence entre ces valeurs est nulle car la borne inférieure est égale à la borne supérieure ce qui permet de donner une solution exacte de l'optimum du problème (ce qui n'est pas toujours le cas notamment lorsque la dualité est faible où seul un encadrement est possible). Les connaissances évoquées dans ce paragraphe doivent *absolument* faire l'objet d'un processus d'institutionnalisation. En effet, elles sont souvent occultées voire considérées comme transparentes ou allant de soi chez certains enseignants ou enseignantes, alors qu'elles sont d'une part, essentielles dans toute activité mathématique de résolution de problèmes, et d'autre part, ne vont en aucun cas de soi chez les élèves (voire chez les enseignants et enseignantes du primaire ou du secondaire). Par conséquent, nous soutenons l'importance de les rendre explicite, à la fois dans et en dehors du contexte du problème grâce aux processus d'institutionnalisation locale (située au niveau du problème) et globale (située en dehors du contexte du problème).

Afin de poursuivre le développement de la situation étudiée, une étude et des expérimentations sont actuellement menées sur d'autres instances du problème, notamment dans le cas de grilles triangulaires et hexagonales, ainsi que sur le tore qui ont été proposées dans le cadre d'ateliers. Le problème pourrait également être étendu au cube ou au pavé droit, à leur surface, ce qui conduirait par exemple à l'étude de ce problème sur leur patron. Sur le plan didactique, notre recherche s'accompagne d'une réflexion sur le rôle des problèmes d'optimisation combinatoire dans le travail sur les conditions nécessaires et suffisantes. Ces problèmes permettent en effet de mettre en évidence, d'une part, des distinctions importantes dans les processus de preuve, et d'autre part, un changement de point de vue dans la résolution de problèmes, notamment à travers l'articulation du problème très présente entre le primal et son dual dans la résolution de problèmes d'optimisation discrète. Notons tout de même que les notions de condition nécessaire et de condition suffisante ne sont pas explicitement introduites dans les curricula, aussi bien en France qu'en Suisse, alors même qu'elles constituent des éléments fondamentaux pour la compréhension du raisonnement mathématique fondé sur l'implication logique d'une proposition (« si A alors B »), sa réciproque (« si B alors A ») et sa contraposée (« si non B alors non A »), ainsi que sur les valeurs de vérité qui leur sont associées. En particulier, la réciproque ne possède pas nécessairement la même valeur de vérité que son implication, *a contrario* de sa contraposée. Pourtant ces notions sont mobilisées de manière implicite à travers de nombreux contenus mathématiques, notamment en géométrie, en arithmétique ou en analyse : les théorèmes de Thalès et de Pythagore, leur réciproque et contraposée, certaines propriétés arithmétiques sur les entiers (p. ex., tout entier divisible par 3 est divisible par 9, *quid* de la réciproque ?), et des propriétés sur des suites numériques (p. ex., toute suite convergente est bornée alors que la réciproque est fausse), sont des exemples prototypiques dans l'enseignement mathématique, mais ne font toutefois que rarement l'objet d'un enseignement explicite sur l'essence même de la preuve. Cette absence contribue, selon nous, à renforcer une approche essentiellement opératoire et applicative de ces notions : si les élèves peuvent reconnaître en situation des schèmes explicites et des structures syntaxiques que l'enseignant ou l'enseignante à montrer, la dimension sémantique de la preuve et du raisonnement mathématique qu'il y a en toile de fond demeure tout de même, selon nous, largement sous-investie en classe de mathématiques et ne fait qu'accroître les difficultés des élèves et des étudiants dans les classes supérieures. Nous soulignons ainsi la nécessité, tant pour les formateurs et formatrices que pour les enseignants et enseignantes, de reconnaître l'importance de travailler explicitement et d'institutionnaliser les connaissances mathématiques mobilisées en résolution de problèmes (et pas uniquement les notions), afin de contribuer à la construction d'une culture commune et socialement partagée autour des savoirs mathématiques qui jusqu'ici étaient occultés ou

transparents dans l'enseignement et l'apprentissage des mathématiques durant la scolarité obligatoire.

VII. Remerciements

Nous tenons à remercier Alexandre Banché, Thomas Bellitto, Jérémie Blasselle, Tobias Castanet, Natacha Chanton, Rohan Fossé, Denise Grenier, Dimitri Lajou, Antonin Lentz, Ismaïl Mili, Paul Ouvrard, Claire Perrot-Pennarun, Théo Pierron et Jason Schoeters.

Nous saluons tout particulièrement la contribution de Dimitri Lajou, dont l'intuition a permis de simplifier les preuves et de leur donner une forme plus élégante.

Nous associons à ces remerciements les élèves, les enseignants et enseignantes ainsi que les directions des établissements partenaires : le Collège Gérard Philipe (Pessac), le Lycée Jean Monnet (Blanquefort) et le Collège Paul Dangla (Agen) en France, ainsi que l'école primaire du Bouveret (Valais), les Cycles d'Orientation Cayla, Drize et l'Institut Florimont (Genève) en Suisse.

VIII. Bibliographie

Brousseau, G. (1998). *Théorie des situations didactiques*. Grenoble : La Pensée Sauvage.

Chevallard, Y. (1998). Analyse des pratiques enseignantes et didactique des mathématiques : l'approche anthropologique. *Actes de l'UE de la Rochelle*, 91—118.

Da Ronch, M., Gandit, M., & Gravier, S. (2020). Du problème de Wang vers une nouvelle situation de recherche pour la classe. *Repères Irem*, 121, 77–105.

Da Ronch, M. (2022). *Pratique de l'activité mathématique en médiation : modèles didactiques et conception d'ingénieries* (Doctoral dissertation, Université Grenoble Alpes).

Da Ronch, M., Gardes, M-L., & Mili, I. (2023). Study of the potential of problems to practice a research activity in mathematics at elementary school in French-speaking Switzerland. In Drijvers, P., Csapodi, C., Palmér, H., Gosztonyi, K., & Kónya, E. (Eds.). *Proceedings of the Thirteenth Congress of the ERME (CERME13)* (pp. 96–103). Alfréd Rényi Institute of Mathematics and ERME. <https://hal.science/hal-04408292v1>

Da Ronch, M., Mili, I., & Ouvrier-Buffet, C. (2025b). Beliefs on proof in mathematics: A survey of future elementary school teachers in Switzerland. Soumis à INDRUM 2026. <https://hal.science/view/index/docid/5379849>

Da Ronch, M., Gardes, M-L., & Mili, I. (2025a). Reliability and Validity of a Tool for Analyzing Resource Potential for Mathematical Activity. Soon Submitted for the *Educational Studies in Mathematics Journal* (ESM).

Deloustal-Jorrand, V., Gandit, M., & Mesnil, Z. (2023). Spécificités des connaissances en logique et conséquence sur la double discontinuité de Klein. Accepté dans la revue *Recherche en Didactique des Mathématiques*. <https://hal.science/hal-04733145/>

- Duval, R. (2006). Quelle sémiotique pour l'analyse de l'activité et des productions mathématiques?. *RELIME. Revista latinoamericana de investigación en matemática educativa*, 9(1), 45–82.
- Gandit, M. (2008). *Étude épistémologique et didactique de la preuve en mathématiques et de son enseignement. Une ingénierie de formation* (Doctoral dissertation, Université Joseph-Fourier-Grenoble I).
- Gandit, M., Mossuz, L., & Gravier, S. (2022). L'enseignement et l'apprentissage de la preuve en mathématiques du cycle 1 au cycle 3 : premiers outils et premiers résultats. In *Représenter et modéliser en mathématiques. De l'activité des élèves à la formation des professeurs des écoles. 48ème colloque de la COPIRELEM. Toulouse 2022* (pp. 431-448). ARPEME; COPIRELEM.
- Gandit, M. (2024). « Chercher-débattre-prouver » à partir du cycle 1 : des résultats issus d'un LéA. In *Actes de la 22^e école d'été de didactique des mathématiques*. <https://hal.science/hal-04819108/>
- Giroud, N. (2011). *Étude de la démarche expérimentale dans les situations de recherche pour la classe* (Doctoral dissertation, Université de Grenoble).
- Gravier, S., Payan, C., & Colliard, M. N. (2008). Maths à modeler. Pavages par des dominos. *Grand N*, 82, 53–68.
- Gravier, S., & Ouvrier-Buffet, C. (2022). The mathematical background of proving processes in discrete optimization—Exemplification with Research Situations for the Classroom. *ZDM—Mathematics Education*, 54(4), 925–940.
- Grenier, D., & Payan, C. (2003). Situations de recherche en classe : essais de caractérisation et proposition de modélisation. In V. Durand-Guerrier & C. Tisseron (Dir.), *Actes du séminaire national de didactique des mathématiques 2002* (pp. 189–204). IREM Paris 7, ARDM.
- Hersant, M. (2010). Empirisme et rationalité au cycle 3, vers la preuve en mathématiques. *HDR, Université de Nantes, Nantes*.
- Lampert, D. E., & Slater, P. J. (1995). The acquisition number of a graph. *Congressus Numerantium*, 109, 203–210.
- MacDonald, L., Wenger, P. S., & Wright, S. (2014). The total acquisition number of the Cartesian product of paths. *Australasian Journal of Combinatorics*, 60(1), 114–130.
- Mariotti, M. A., Durand-Guerrier, V., & Stylianides, G. J. (2018). Argumentation and proof. In T. Dreyfus et al. (Eds.), *Developing research in mathematics education* (pp. 75–89). Taylor & Francis.
- Mili, I., Da Ronch, M., & Gardes, M. L. (2024). Combining a theoretical framework and a statistical measure to assess the reliability of didactic criteria in the analysis of large

corpora. Proceedings of the Fourteenth Congress of the European Society for Research in Mathematics Education (CERME14). <https://hal.science/hal-05283880v1>

Ouvrier-Buffet, C., Alvès, M., & Acker, C. (2017). La chasse à la bête — une situation recherche pour la classe. *Grand N*, 100, 5–31.

Rapport INSMI. (2025). Résultats de la consultation citoyenne « Aux maths citoyennes, citoyens ! ». <https://plmbox.math.cnrs.fr/f/379c5fc342594d16a297/>

Stylianides, A. J. (2016). Proving in the elementary mathematics classroom. Oxford University Press.

Thurston, W. P. (1995). On proof and progress in mathematics. *For the learning of mathematics*, 15(1), 29–37.

Villani, C., Torossian, C. (2018). 21 mesures pour l'enseignement des mathématiques.

Mickael Da Ronch

Professeur/chargé d'enseignement

Didactique des mathématiques

mickael.daronch@hepvs.ch

Haute École Pédagogique du Valais (HEP-VS), Saint-Maurice, Suisse

Responsable de l'antenne Maths à Modeler Suisse

Hervé Hocquard

Professeur des Universités

Mathématiques et Informatique

herve.hocquard@u-bordeaux.fr

Université de Bordeaux, France

Responsable de l'antenne Bordelaise Maths à Modeler