

Plan mathématiques – Cycle 2 - Construction d'une séquence

Attendu de fin de cycle :

Calculer avec des nombres entiers

Objectif général de la séquence :

Construire des stratégies de calcul mental et savoir les utiliser

Objectifs spécifiques de la séance :

- mobiliser les tables d'additions, les automatiser
- chercher le complément à la dizaine supérieure
- soustraire un grand nombre, addition à trou

Ce qui est attendu des élèves :

- respecter la règle
- utiliser les outils d'aide à disposition
- jouer le rôle de vérificateur.

Matériel à prévoir :

1 dé par élève, une ardoise par élève.

Modalités de travail :

- 1) Individuel
- 2) Groupes de 2 ou 3.

Situation d'entrée / Mise en route

1) Révision des tables d'addition jusqu'à 6.

2) Distribution du matériel après avoir donné la règle du jeu « le dé basculé ».



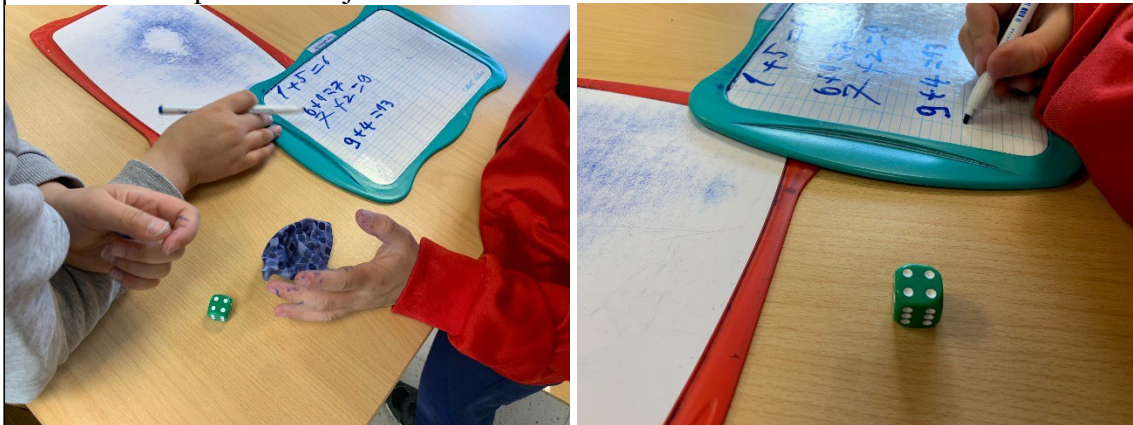
Point de vigilance : explicitation.

Vérifier la bonne manipulation du dé, on ne déplace que sur une face adjacente.

Comprendre que la seule opération possible est l'addition, on ne doit pas dépasser le nombre cible sinon c'est perdu.

Manipulation / Recherche

Bien attendre que tous les joueurs aient fait leurs calculs avant de faire un nouveau tour de dé.



Points de vigilance : Manipulation / Verbalisation / Différenciation

Utiliser le matériel de numération pour l'avancée des calculs : file numérique individuelle.
Les autres élèves valident les calculs de chaque joueur.
Bien dire le calcul qui est fait et le mot « égal ».
Changement du nombre cible (25, 30...) pour les élèves les plus à l'aise.

Mise en commun / Institutionnalisation

Trace :

affiche règle dans la classe.

Point de vigilance : conflits gagnants/perdants.

Réinvestissement

Quelles activités en guise de réinvestissement :

- Problèmes impliquant le choix de la dernière face.
- Nouvelles parties avec un dé pour 2 élèves.
- Nouvelles parties avec dés chiffrés 7, 8 et 9.

Évaluation

Évaluation en observation .

Critères de réussite :

arriver à développer une stratégie.

Déroulement de la séance

1) Mise en route

Révision des tables d'addition jusqu'à 6 à l'ardoise. Faire verbaliser les procédures.

2) Présentation du jeu

« Aujourd'hui vous allez apprendre un nouveau jeu pour lequel vous devrez effectuer des additions comme celles que vous venez de faire à l'ardoise. Ce jeu s'appelle le dé basculé. »

Afficher la règle au tableau :

But du jeu : être le premier à atteindre le nombre 20.

- 1) Lancer le dé pour avoir un nombre de départ.
- 2) Basculer chacun son tour le dé sur une de ses faces adjacentes et additionner le nouveau nombre.
- 3) Le premier à 20 a gagné.

3) Faisons un essai tous ensemble.

Tout le monde pose le dé face 4 visible.

Quelles sont les faces sur lesquelles je vais pouvoir basculer le dé ?

Si je dois arriver le plus vite possible à 20, quelle face dois-je choisir ? Pourquoi ?

Je note mes calculs sur l'ardoise.

4) Maintenant on joue !

5) Si la règle est bien comprise et appliquée, passer à une partie 1 dé pour 2 joueurs :

- 1- Je lance le dé.
- 2- J'inscris le nombre sur mon ardoise.
- 3- Je bascule le dé et je complète mon calcul.
- 4- Mon voisin vérifie puis joue à son tour en continuant les calculs.
- 5- Le premier à 20 gagne la partie.

6) Verbalisation :

La stratégie est-elle la même que lorsque l'on jouait chacun avec son propre dé ? À quoi dois-je faire attention ?

7) Fiche de réinvestissement individuelle si besoin.