

Plan mathématiques – Cycle 2 – CE2

Séquence les quatrominos

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

Situation d'entrée / Mise en route :

Vidéo explicative, explication des règles

Point de vigilance : explicitation

Manipulation / Recherche :

proposer plusieurs solutions (3 quatrominos) pour une situation précise.
Réitérer

Connaissances attendues :

complément à 10 et à 100, surcomptage,

Points de vigilance : Manipulation / Verbalisation / Différenciation (accès bande numérique ou matériel manip) mémorisation difficile, notion/représentation du nombre fragile

Mise en commun / Institutionnalisation

Le élèves explicitent leur méthode, leurs stratégies. Rappel complément à 10 et système décimal 10=1 centaine. Affiche avec droite graduée

Quelle trace ?

Point de vigilance : abstraction

Réinvestissement

Jeu en groupe (dans un premier temps placer les contours du jeu : dominos avec le nombre 0) pour fluidifier.

Quelles activités en guise de réinvestissement : fiches auto-correctives , labyrinthe des compléments à 100

<http://tissearine.eklablog.com/les-labynombres-10-100-1000-cp-ce1-ce2-a182259640>

<http://www.ecoledecrevette.fr/les-complements-a-10-20-50-100-500-1000-a102374909/>

Evaluation

Evaluation en observation avec grille avec différentes étapes connaître ses compléments à 100 avec dizaine pleine, trouver le complément à 100 avec support, trouver le complément à 100 sans support

Critères de réussite finale : placer un domino sans avoir recours au matériel. Faire le complément rapidement de tête.

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 :

- Automatiser des calculs simples
- Chercher des stratégies
- Comprendre un ordre de grandeur

Ce qui est attendu des élèves :

- être capable de réaliser de tête le complément à 100.
- chercher des stratégies
- comprendre un ordre de grandeur

Matériel à prévoir :

Plusieurs jeux, tableau
velleda par groupe, ardoises
ind, matériel de manip, bande
numérique

Modalités de travail :

Un groupe de 5 max joue, le reste de la
classe en autonomie sur des exos de
réinvestissement ou jeux auto-correctifs

Déroulement de la séance

Dans un premier temps visionnage de la vidéo explicative, mettant en scène
des enfants qui jouent aux quatrominos. Puis explication des règles et mise
en situation (quel quatromino peut être placé dans cette situation ?).

Expliquer le résultat stratégie et méthode.

Dans un deuxième temps, jeu en petit groupe.

Utilisation de supports si besoin, observation à l'aide d'une grille.

Retour en commun ; affichage élaboré collectivement...

Jeu du "quatromino" pour réviser les compléments à 100.

Ce jeu permet la révision des compléments à 100.

Chaque joueur reçoit 5 cartes qu'il pose devant lui.

Une carte est posée au centre de la table.

A tour de rôle les enfants essayent de poser une de leur carte, le total de deux nombres côte à côte doit
toujours faire 100.

Si je ne peux pas jouer, je tire une nouvelle carte dans le pot commun puis je joue ou passe mon tour.

Le vainqueur est celui qui s'est débarrassé de toutes ses cartes en premier.

[http://le-stylo-de-vero.eklablog.com/jeu-de-math-complement-a-100-le-
quatromino-a113931592](http://le-stylo-de-vero.eklablog.com/jeu-de-math-complement-a-100-le-quatromino-a113931592)

--