

Jeux mathématiques La piste bicolore

Niveau : Cp

Objectifs pédagogiques : utiliser simultanément les signes + et - transférés du contexte ordinal de la piste au contexte cardinal du quadrillage.

Matériel : Une grille de jeu par groupe format A3 avec des cases où apparaissent des nombres écrits en rouge et en bleu. Un palet par groupe.

Dispositif : par groupe de quatre.

Déroulement : Chaque élève reçoit, en début de partie, un avoir individuel en jetons, par exemple 10 jetons.

A tour de rôle, les enfants font glisser un palet pour atteindre une case de la grille ou laissent tomber un cube sur la grille.

Si le palet arrive sur la case 3 bleu, l'enfant perd 3 jetons ; il les sort de sa boîte individuelle pour les remettre dans la boîte du groupe.

Si le palet arrive au 1 rouge, le joueur gagne 1 jeton qu'il prend de la boîte collective et met dans sa boîte personnelle.

Le gagnant est celui qui, à la fin, a le plus de jetons.

Variante:

Le gagnant est celui qui, à la fin a le moins de jetons, ou encore se rapproche le plus d'un nombre obtenu par tirage au sort.

8	12	5
1	0	4
14	9	7

Jeux mathématiques Le loto additif

Niveau : Cp

Objectifs pédagogiques : - Enrichir le répertoire mental des élèves.
- Favoriser la mémorisation ou la reconstruction rapide de résultats.

Matériel : Des cartons (servant pour le tirage) sur lesquels on va écrire toutes les additions.
Des cartes de jeu avec des nombres chaque carte comporte des nombres bien séparés par des cases hachurées. Chaque nombre est présent sur deux cartes.

Dispositif : par groupe de quatre. Trois joueurs et un tireur.

Déroulement : Tous les enfants disposent d'une cartes de jeu.
Un élève tire un carton et le montre. Si le résultat correspond à un nombre inscrit sur une des grilles d'un élève il lève la main et on donne à l'enfant le carton correspondant au résultat qu'il a trouvé.
Attention ! Si le résultat est sur les deux grilles, c'est le premier qui lève la main qui gagne le carton.
Le gagnant est celui qui a rempli sa carte de jeu.

Variantes:

- Celui qui tire le carton peut également le lire sans le montrer.
- Les additions sont sur la carte de jeu et les nombres apparaissent sur le carton.

Note : Il est important de faire énoncer la somme calculée avant de donner le carton et de procéder à une vérification.

4+4		8+7
	7+7	
10+6		4+5

Jeux mathématiques Le nombre cible

Niveau : Cp

Objectifs pédagogiques : - Utilisation d'écritures additives et du signe =.
- Pratique d'un codage utilisant des écritures additives à trous.

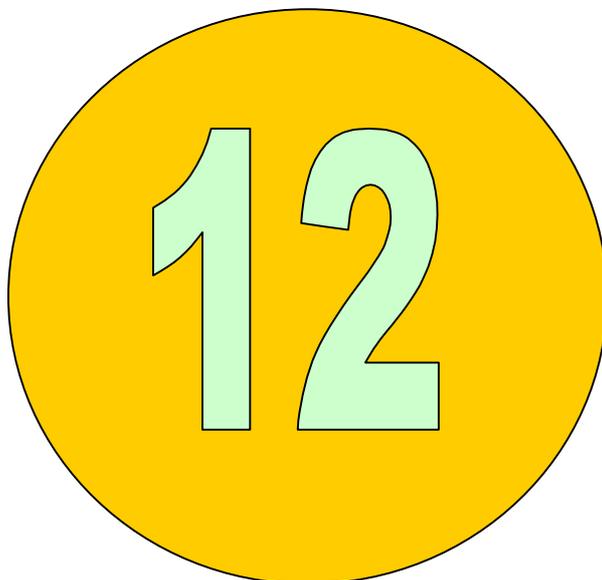
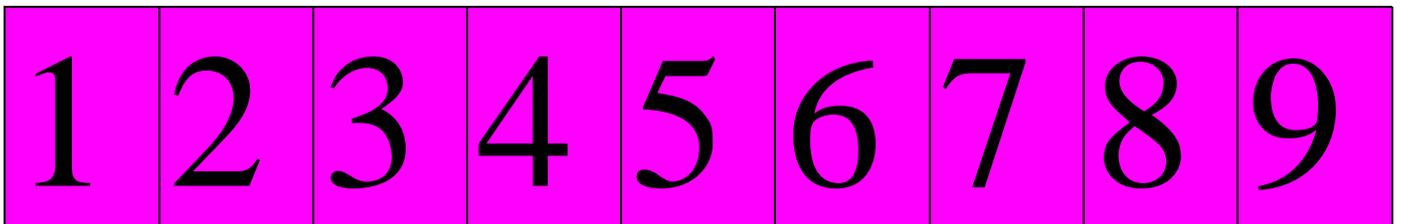
Matériel : Le nombre cible 15 et 15 cartes ou apparaissent des nombres entre 1 et 9.

Dispositif : par groupe de quatre. Trois joueurs et un secrétaire.

Déroulement : On doit atteindre le nombre cible 15, avec trois cartes, en ajoutant tous les points. Les cartes du jeu sont étalées sur la table.
Chacun des joueurs choisit une carte à tour de rôle ; on arrête quand chacun à trois cartes. Le secrétaire note, à sa façon, au fur et à mesure pour chaque joueur, le nombre de points des cartes choisies.
Dans chaque groupe, lorsque chacun à trois cartes, on cherche qui atteint la cible ou qui s'en est approché le plus.

Variantes:

- Le nombre de cartes à choisir (au moins quatre)
- Jeu avec ou sans joker.
- Utilisation de calculettes.



Séance jeux mathématiques : Additions et introduction à la soustraction

Niveau : CP

Objectifs pédagogiques :

Jeu de la cible : - Utiliser les écritures additives et le signe égal.

- Pratiquer un codage utilisant les écritures additives à trous.

Jeu du loto additif : - Enrichir le répertoire mental des élèves.

- Favoriser la mémorisation ou la reconstruction rapide de résultats.

Jeu de la piste bicolore : - Utiliser simultanément les signes + et – transférés du contexte ordinal de la piste au contexte cardinal du quadrillage.

Durée	Org.	Mat.	Respect du processus d'apprentissage	Situation proposée	Compétence attendue	P	L	E
1'	OC		Annonce du projet	Aujourd'hui nous allons faire des jeux mathématiques. Pour cela nous avons préparé trois jeux. A la fin de la séance on vous demandera ce que nous avons fait lors de la séance.	Se mobiliser autour du même savoir			
3'	OC		Présentation	L'enseignant présente l'ensemble des jeux au groupe classe. Et explication des règles du jeu.	Visualisation par chaque élève de l'ensemble des jeux			
5'	Groupe 4 15 minutes par jeu	Jeux	Jeu Entraînement	4 jeux : la piste bicolore, le nombre cible et le loto additif avec une variante	Réinvestir des compétences sur les additions Comprendre le sens de la soustraction.	X	X	

10'	OC		Mise en commun et métacognition	Le maître questionne les élèves « Qu'est ce que l'on a fait pour jouer ? » « Avons-nous utilisé les mêmes opérations pour tous les jeux ? » « A quoi cela sert-il de bien savoir additionner ? »	Nommer les compétences nécessaires pour pouvoir jouer : savoir additionner, connaître le résultat rapidement, prendre conscience que soustraire c'est enlever. Distinguer les différentes opérations effectuées pour chaque jeu.	X		
10'	Ind		Evaluation	Un tableau à double entrée incomplet	Etre capable d'utiliser l'addition et la soustraction pour compléter le tableau			X

EVALUATION :

+	5		2	1	
4		7			11
2					
	14				
8		11			
			8		13