

## FICHE DE PREPARATION N°

<i>Cycle et niveau</i>	<i>Discipline</i>	<i>Intitulé de la séquence</i>
cycle 2 CE1	numération	calculs additifs et soustractifs

### Objectifs:

<i>Pédagogique:</i>	mémoriser et reconstruire rapidement des résultats
<i>Didactique:</i>	s'entraîner à la mémorisation et/ou à la reconstruction rapide du répertoire additif

### Compétences:

<i>De savoir</i>	réinvestir les acquis en numération compter
<i>De savoir faire</i>	réfléchir à une consigne et y répondre se concentrer s'auto-évaluer
<i>De savoir être</i>	respecter la parole des autres accepter ses erreurs et la règle du jeu

### Déroulement prévu:

<i>Etapes</i>	<i>Consignes et intervention de l'enseignant</i>	<i>Organisation et durée</i>																																				
1	<p><b>JEU N°1</b></p> <p><b>APPROPRIATION DES REGLE DU JEU</b></p> <p>Ce travail se déroule collectivement en 2 tps</p> <p>* deux enfants vont jouer l'un contre l'autre devant toute la classe deux cartes de jeux ( 1 pour chaque joueur) sont dessinées au tableau</p>																																					
	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>11</td> <td></td> <td>6</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>17</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td></td> <td>12</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>15</td> <td></td> <td>8</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>15</td> <td></td> <td>9</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td></td> <td>5</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>11</td> <td></td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>18</td> <td></td> <td>7</td> <td></td> </tr> </table>	11		6					17	3		12			15		8						15		9	10		5			11		3	18		7		
11		6																																				
			17																																			
3		12																																				
	15		8																																			
	15		9																																			
10		5																																				
	11		3																																			
18		7																																				
	<p><b>Consigne:</b> je vais tirer un carton où sera écrit un calcul. Si le résultat correspond à</p>																																					

Un nombre inscrit sur une de vos grilles, vous lèvez la main et vous gagnez un point.  
Attention!! Si le résultat est sur les deux grilles, c'est le premier qui lève la main qui gagne..

Je donne à l'enfant le carton correspondant au résultat qu'il a trouvé. Le gagnant est celui qui atteint le premier les huit réponses correctes.

\* Tous les enfants disposent d'une carte de jeu et jouent individuellement.

Je tire un carton: soit je le montre et le lis, soit je le lis seulement, soit je le montre seulement.

Le premier enfant qui lève la main gagne le carton et un point, s'il possède le bon résultat..

*Attention, les élèves peuvent lever le doigt parce qu'ils connaissent le résultat mais sans l'avoir sur leur carte*

## 2 JEU PAR GROUPE DE 4 ENFANTS

Un des 4 joueurs tirent les cartons, les autres ont une carte chacun

*les groupes doivent être homogènes*

A chaque partie les rôles changent  
Le meneur a une calculette

## 3 EVALUATION

Chaque élève reçoit une feuille (différente pour deux élèves)

Consigne: je vais tirer des cartons où seront écrits des calculs. Si le résultat correspond à des nombres écrits sur votre feuille, vous écrivez ce calcul sous le nombre. Par exemple si je montre  $4+4$ , vous devez écrire  $4+4$  sous 8, si 8 est écrit sur votre feuille. Attention cela va aller assez vite. *Pour éviter le surcomptage.*

A la fin les élèves échangent leur feuille et

procèdent à une vérification- correction avec recours éventuel à la calculette.

Cette phase doit être précédée d'une phase préparatoire.

À la fin de cette phase 3, je propose de rechercher pour un nombre donné, d'autres écritures additives à partir de celle déjà inscrite.

### **Variantes**

les cartons portent les nombres résultats, les cartes portent les écritures additives  
l'activité est individuelle: l'élève a deux cartes et un lot de cartons qu'il tire seul.

### **Objectif spécifique**

s'entraîner à la mémorisation et la reconstruction rapide de résultats extraits du répertoire additif avec les sept valeurs:  
4,5,6,7,8,9,10

### **JEU DE DOMINOS**

Même règle, mais les points sont remplacés par des écritures de nombre  
cette activité permet de visualiser différentes écritures d'un même nombre

exemple: cf feuille

### **JEU DE BATAILLE**

A 24 cartes

6 nombres sont choisis et sont désignés de 4 manières différentes

- 1 les cartes sont classées par groupe de deux
- 2 les enfants jouent au jeu de la bataille par 2 ou par 3

**Matériel:**

jeu n01  
cartons et cartes  
feuilles évaluation

jeu n02  
dominos

jeu n03  
jeu de 24 cartes

**Bilan:**

*Difficultés  
rencontrées*

*if*