

| LABOMATHS 2.3 | | Grille de préparation de la séance N°1 | |
|--|---|--|---|
| TITRE : CACHE 10 | CYCLE : 2 | NIVEAU : CE1/CE2 | PÉRIODE : 3 |
| <p><u>ÉNONCÉ ou SITUATION DE RECHERCHE :</u> Les compléments à 10</p> <p>Jeu le Cache 10</p> <p><u>Domaine(s) disciplinaire(s)</u> Calcul mental Numération</p> <p><u>Description du milieu :</u> Ateliers jeux tournants, élèves par petits groupes en autonomie avec certains jeux</p> | <p><u>But du jeu</u></p> <p>Jeu dans lequel les élèves sont amenés à compléter des sommes pour arriver à la dizaine, en utilisant diverses procédures de calcul mental</p> <p><u>Règles du jeu : voir fiche PDF</u></p> | <p><u>Type d'activité : calcul mental</u> <u>Connaissances mathématiques requises</u></p> <p>-Addition -compléments à 10 -compositions/décompositions de 10</p> | <p><u>Matériel et documents élèves à préparer :</u></p> <p>-jeux plastifiés -quatre couleurs de feuilles pour les caches -fiche exercices</p> |
| | <p><u>Organisation :</u></p> <p>En individuel ou par binômes. Prévoir un espace large pour jouer car la disposition des cartes peut prendre beaucoup de place.</p> | <p><u>Objectifs et connaissances visées :</u></p> <p>- connaître/consolider les compositions/décompositions de 10 à 2, 3 ou 4 nombres - Approfondir les connaissances des faits numériques (constellations) - s'améliorer en calcul mental - respecter les règles de jeux - savoir jouer en autonomie</p> | <p>Potentiel de recherche : /5 Potentiel de débat : /5 Potentiel didactique : /5 Potentiel de résistance/résistance dynamique : /5</p> |
| <p><u>Travail préparatoire sur énoncé et/ou consignes :</u></p> <p>CP : travail en amont pour faire travailler l'addition de 3 nombres, de 4 nombres inférieurs à 10.</p> <p>-Avant la séance, tester les jeux avec lesquels les élèves seront en autonomie afin de les familiariser, si ces jeux sont adaptés et opérationnels. Jeux choisis : Fais 10 , le Magadix</p> | | <p><u>Évolution(s) possible(s) plus simple(s)</u></p> <p>→ niveau 1 : cartes avec cubes et doigts (CP en difficulté) → niveau 2 : cartes avec cubes, doigts, dés et chiffres, sommes ≤ 10 (CP, CE1 en difficulté) → niveau 3 : cartes avec cubes, doigts, dés et chiffres (CP, CE1)</p> | <p><u>Évolution(s) possible(s) plus compliquée(s)</u></p> <p>→ niveau 4 : cartes avec mots-nombres, doigts, chiffres et dés (CE1, CE2 en difficulté, CE2) → niveau 5 : cartes avec uniquement des mots nombres et des chiffres (CE1, CE2, CM)(possibilité de compléter à 20)</p> |

| DÉROULEMENT DE LA SÉANCE : | Durée en min | Production(s) attendue(s) | Difficulté(s) attendue(s) | Remédiation(s) prévue(s) |
|---|------------------|--|--|---|
| <p>Ateliers jeux : une demi-classe avec le jeu à tester, les autres élèves en autonomie (ateliers tournants)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Présentation des consignes - phase de jeu (observation par les enseignantes) <p>Explication des consignes avec démonstration collective au tableau (cartes du jeu avec pâte à fixe)</p> <p>Répartition en groupes 2x 4 élèves niveau 1 2x 4 élèves niveau 2</p> <p>2x 4 élèves en autonomie sur <i>Fais 10</i>, coloriage magique en délestage.</p> <p>45 min d'activité dont 15 min de consignes et 30 min de jeu / ateliers tournants</p> | 15 min 30 min | <p>Dans l'idéal, les élèves jouent à tour de rôle, complètent des lignes pour faire 10 et posent leurs caches de couleur afin de marquer des points.</p> <p>Ils sont capables d'anticiper la carte qu'il faut mettre pour faire 10.</p> <p>Ils sont capables de voir les erreurs des autres élèves.</p> <p>Ils sont capables d'orienter les cartes et de les poser à la manière d'un mot croisé.</p> <p>Ils jouent calmement, en respectant les règles élémentaires de jeu (à tour de rôle), sans se disputer, en autonomie.</p> <p>Les niveaux de jeu sont purement indicatifs et peuvent varier en fonction des difficultés/des réussites des élèves.</p> | <ul style="list-style-type: none"> - sur-comptage sur les doigts - difficultés pour additionner 3 ou 4 nombres - vérification des calculs - possibilité de poser les cartes dans tous les sens pas comprise - difficulté à annoncer le calcul et son résultat - une somme de 10 peut ne pas être repérée par l'élève | <ul style="list-style-type: none"> - proposer du matériel de numération - travail en binôme - fiche mémoire : petite carte avec les compléments à dix pour les élèves en grande difficulté <p>Différenciation(s) prévue(s)</p> <ul style="list-style-type: none"> - présence d'AVS - prévoir un jeu avec des cartes ne présentant que les cubes et les doigts (niveau 1) - fiche mémoire : petite carte avec les compléments à dix pour les élèves en grande difficulté. |
| <p><u>Institutionnalisation</u> :</p> <p>construction d'une trace écrite par les élèves avec les compléments à 10</p> <p><u>consolidation</u> :</p> <p>→ nombres croisés à compléter</p> | | Autre(s) évolution(s) envisageable(s) | | |