

LABOMATHS		OBSERVATION DE LA SÉANCE N° 1		ÉCOLE : Laennec	DATE : 20/01/20
TITRE : Cache 10			CYCLE : 2	NIVEAU : CE1 CE2	PÉRIODE : 3
DESCRIPTION CHRONOLOGIQUE		durée	PRODUCTIONS	COMPORTEMENT	
Consignes		15 min 30 min	<p>Schémas, productions, résultats :</p> <p>Les élèves ont besoin d'au moins trois tours de tâtonnement pour commencer à jouer vraiment et anticiper leurs coups.</p> <p>La présence d'un adulte est nécessaire lors de la première séance. Certains élèves sont capables de jouer seuls rapidement.</p>	<p>Coopération, implication :</p> <p>→ aide entre élèves au niveau des calculs et de l'orientation des cartes</p> <p>Gestion du matériel :</p> <p>Le jeu prend beaucoup de place, il est nécessaire de disposer les cartes de manière organisée.</p>	
Phase de jeu					
Ateliers tournants					
			<p>Stratégies utilisées :</p> <p>Anticipation présente chez certains élèves.</p> <p>Une majorité de sommes à deux nombres est privilégiée, peu de sommes à trois nombres ou à quatre nombres apparaissent car plus difficile.</p>	<p>Difficultés rencontrées :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Positionnement, orientation des cartes. -Sur une même carte, utiliser 1 case ou les deux cases -S'autoriser à faire moins de dix -Difficulté à verbaliser le calcul avant de le recouvrir avec le cache. -Difficulté de méthodologie 	
				<p>Ajustements, interventions de l'adulte :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Gestion du jeu par l'adulte obligatoire au début -Demande de verbalisation du calcul -Aide dans le choix des cases, dans l'observation du plateau, dans les gestes mentaux nécessaires pour les actions à mener → méthodologie 	

GRILLE DONNANT SUITE À L'OBSERVATION EN CLASSE SÉANCE N°1	ÉCOLE : Laennec	DATE : 20 janvier 2020
ATTENTES, RÉUSSITES, DOUTES	PROLONGEMENTS-REMARQUES	CONCLUSION
<p>Tous les élèves étaient en recherche et ont progressé dans la compréhension du jeu. Le jeu fonctionne car tous s'investissent et réussissent.</p>	<p>Lorsque les élèves maîtriseront bien le jeu, il sera peut-être nécessaire d'imposer un temps limité pour poser une carte, afin d'imposer un rythme au jeu et inciter à l'automatisation des calculs.</p>	<p>Le jeu a fonctionné dans toutes les classes, quel que soit le niveau, avec tout de même étayage par les adultes, du moins au début. Il offre beaucoup de possibilités d'adaptation et d'évolution, ce qui permet à tous les élèves de participer et de réussir. La règle ne mentionne pas de manière exhaustive toutes ces possibilités. Le jeu peut être abordé de différentes façons. Il met bien les élèves en situation de réflexion, la majorité des objectifs est atteinte. L'autonomie des élèves sera acquise au bout de plusieurs séances d'entraînement (deux au minimum).</p>