

Synthèse des travaux de groupes suite à l'animation pédagogique « Enseigner les mathématiques au cycle 2 » (niveaux CP/CE1).

Cours préparatoire (CP) :

Pistes, jeux utiles pour traiter l'ordre et la comparaison des nombres.

- 1 Jeux de bataille avec des cartes chiffrées (de 1 à 10, jeu de tarot de 1 à 21, à fabriquer de 11 à 20...).
- 2 Jeux de bataille avec des cartes comportant des constellations, des lettres.
- 3 Le train des nombres (distribuer à chaque élève, une étiquette, le maître remet les étiquettes dans l'ordre en faisant référence à la file numérique, les élèves viennent d'eux-mêmes la remettre dans l'ordre.
- 4 Jeu du nombre caché....
- 5 Devine le nombre...
- 6 Utiliser les dictées variées de nombres.
- 7 Construire des mémoires (lettres et nombres) – des lotos –
- 8 Favoriser les jeux de manipulation ou les élèves disposant par exemple de 23 jetons, doivent les grouper par 10, (deux groupements), laisser les 3 jetons. Associer à ce travail de manipulations une étiquette type

23

- 9 Travailler sur des bandes partielles pour en reconstituer une grande
- 10 Réussite numérique : reconstituer la suite des écritures d'une frise en substituant progressivement les cartes les unes aux autres.
- 11 Des suites à compléter
- 12 Travailler sur les tableaux de nombres (jeu des caches – jeu du portrait)

Cours élémentaire 1^{ère} année (CE1) :

Pistes, jeux utiles pour traiter l'ordre et la comparaison des nombres.

- 1 Jeux de plateau, avec déplacements de pions sur des cases (jeu de l'oie/jeu des petits chevaux...), ces jeux de hasard, utilisant majoritairement des dés, permettent de travailler sur la file numérique.
- 2 Jeux de cartes (bataille), construits ou non, utilisant des chiffres ou des lettres.
- 3 Divers lotos et dominos.
- 4 Classer de boîtes de jetons du plus petit au plus grand, et inversement.

5 « Compter », de 2 en 2, de 5 en 5, de 10 en 10, dans l'ordre croissant ou décroissant à l'oral.

6 En calcul mental, dire un nombre, demander le suivant, le précédent...

7 Penser à un nombre, le trouver, grâce à des indices donnés par l'enseignant.

8 Faire utiliser un curseur sur la file numérique (calendrier : jours/semaines/mois...) : un curseur qui encadre (pour le repérage du numéro) , un curseur avec fil qui s'arrête à la fin du nombre pour mieux visualiser la quantité

9 Jeu de cartes à questions , de devinettes.

Cours préparatoire (CP et CE1) :

Pistes, jeux utiles pour traiter du calcul.

1 « Dix sur dix », jeu de plateau permettant de faire des sommes de petits nombres équivalant à 10.

2 « Le nombre but », Dix dans la boîte », réussir à faire 10 (ou un autre nombre) avec des cartes ou des jetons.

3 « Le dix gagnant » :

Ce jeu permet de :

- Manipuler les écritures additives de 10
- Décomposer, recomposer les nombres < 12
- Renforcer la construction du système décimal
- Renforcer la mémorisation des écritures additives des nombres < 12

Matériel:

- 2 dés
- 1 pion par joueur
- un parcours : une zone " départ ", 14 cases, une zone " arrivée ". Les 4^e, 8^e et 11^e cases sont en couleur.
- des plaquettes " dizaine "
- des cartes représentant les nombres de 1 à 9 en au moins 4 exemplaires chacun.

Déroulement:

Le premier joueur lance les dés et prend une ou des cartes correspondant au nombre de points qu'il a gagné aux dés :

- Exemples : le joueur prend 5 et 3 ou 8; le joueur prend 6 et 6 ou 9 et 3 etc.

Les joueurs jouent à tour de rôle jusqu'à ce que l'un d'eux puisse acheter une " dizaine " à la banque, ce qui lui permet d'avancer d'une case sur le parcours.

Une " dizaine " s'achète en donnant 10 points exactement à la banque.

Il y a deux cas de figure :

- le joueur peut totaliser 10 points exactement avec les nombres qu'il possède déjà.
- le joueur doit faire un échange :

Exemple : il a dans son jeu 8, 5, 1

Il échange le 8 contre 3+5 et donne 5+5 à la banque.

Il échange le 5 contre 1+4 et donne 8+1+1 à la banque.

Il échange le 5 contre 3+2 et donne 8+2 à la banque...

Les autres joueurs doivent valider l'échange en confirmant l'équivalence entre les points donnés et les points repris sous une autre écriture.

En cours de jeu, quand le dernier des joueurs arrive sur une case colorée, on fait un classement provisoire :

Chaque joueur comptabilise ses points (" dizaine " + nombres des cartes).

Puis la partie reprend jusqu'à la prochaine case de couleur.

Le gagnant est celui qui termine le premier le parcours, chacun compte alors ses points.

4 Jeu des prénoms, (voir fichier 1, 2,3 math CP M. Maurel).

5 Jeux de batailles, lotos divers (présences de situations additives en regard des nombres) – Jeux de mariage (faire des mariages de carets avec deux différences équivalentes ou une différence et son résultat)

6 « Triominos », pour faire des compléments à 10, calculer de petites sommes, voire différences.

7 « Lance et calcule ! », lancer 1 dé trois fois de suite, noter les résultats, calculer... Chaque joueur remporte un point si le calcul est juste et un point de bonus s'il a la plus grande somme.

8 « Payé, Acheté » : (Scolavox) jeu de la marchande (manipulation de la monnaie).

9 « Jeu de la ferme » : addition et soustraction avec des dés, des œufs.

10 Pour le début de l'apprentissage de la technique opératoire de l'addition.

Prendre 2 dés avec des grands nombres, pour chaque lancer, prendre le matériel correspondant à la face du dé, le dessiner sur une feuille.

Exemple :

23 II ...

46 IIII

Puis faire le calcul « dans le dessin », puis sur l'opération posée. (On peut faire la même chose pour la soustraction).

11 Jeu pour travailler les doubles et les moitiés.

Lancer le dé et gagner le double de la face du dé.

Dé avec uniquement des nombres pairs, le joueur doit distribuer la quantité gagnée équitablement entre deux autres joueurs.

12 Jeux de « fléchettes » (avec des « scratches »), ou de palets (avec des cibles au sol, comportant des points à additionner, ou alors les points sont sur les palets).

13 Mise en place de course en relais avec des objets à aller chercher, objets valant 1,2 ou 3 points.

Calculer les points par équipe à la fin de la course.

14 Jeu du nombre cible :

7		7						
3	5	4		5		7		?

15 Jeu de parcours :

Tirer trois cartes ou jeter trois dés, au hasard, comportant des nombres adaptés aux connaissances des élèves.

Additionner les trois nombres, et placer son pion sur une file numérique (comportant une case départ).

Jouer une deuxième fois, en ne tirant que deux cartes, ou en ne jetant que deux dés.

Placer son pion, en cumulant le résultat.

Effectuer un troisième jet de dé, ou tirage de carte et cumuler à nouveau.

Il sera possible de comparer les nombres obtenus par les différents joueurs, de même on pourra décider de revenir à la case départ...

16 Jeu du cochon, « un classique ».

17 « Le compte est bon ».

18 « Petit Mille Bornes ».