

# LA RANÇON DU CHIEN DE LUCKY LUKE

Situation de référence 3 :  
situation pour repenser les groupements  
par rapport aux échanges et inversement



## **COMPETENCES :**

- Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer
- Nommer, lire, écrire et représenter des nombres entiers
- Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul

## **OBJECTIFS :**

- Lire le nombre de dizaines ou de centaines
- Rechercher le nombre de dizaines ou de centaines dans un nombre
- Faire le lien entre le nombre de dizaines et le nombre de centaines

## **ACTIVITE/CONTENU :**

1<sup>re</sup> phase : Jeu, dizaines.

Elaborer une procédure qui permet de trouver le nombre de dizaines d'un nombre de 3 ou 4 chiffres terminé par un zéro dans une situation concrète de somme en euros décomposée en billets de 10. Mise en commun des procédures. Confrontation des stratégies. Essais des différentes stratégies afin de garder les plus efficaces.

2<sup>e</sup> phase : Jeux, dizaines et centaines.

Les Dalton demandent une rançon de 8600 euros à payer en billets de 10 euros. Combien auront-ils de billets ?

S'ils avaient demandé la rançon de 8600 euros en billets de 100 euros, combien auraient-ils eu de billets.

Joe a reçu 350 billets de 10. Pour que ce soit moins lourd, il va échanger ces billets à la banque contre des billets de 100. Combien aura-t-il de billets ?

Procédures, mise en commun. Confrontation des stratégies. Essais des différentes stratégies afin de garder les plus efficaces.

3<sup>e</sup> phase : Jeux dizaines, centaines, vingtaines, et cinquantes.

Chacun des Dalton demande une rançon de 6800 euros. Des compléments sont donnés :

Averell demande des billets de 10. Combien aura-t-il de billets ?

William demande des billets de 50....

Joe demande des billets de 100....

Procédures, et mise en commun.. Confrontation des stratégies. Essais des différentes stratégies afin de garder les plus efficaces.

## **ORGANISATION :**

- Par petits groupes, avec différenciation du nombre en fonction des compétences des élèves
- Temps limité pour rythmer le jeu

**CONSIGNE :**

« Les Dalton ont enlevé le chien de Lucky Luke. Lucky Luke doit leur payer une rançon en billets de 10 euros.

Averell reçoit 260 euros. Jack reçoit 860 euros. William reçoit 1500 euros. Joe reçoit 2000 euros.

Combien de billets de 10 euros chacun des Dalton aura-t-il ? »

« Ecris tes recherches sur une feuille. »

**ACCOMPAGNEMENT, AIDE, RELANCE :**

Tableau

c	d	u

Dessiner les billets

**STRATEGIES ATTENDUES :**

1) Groupements par 10

2) Tableau

c	d	u
2	6	0

3)  $26 \times 10 = 260$

**VALIDATION :**

-Comptage des billets pour retrouver le montant demandé

-Identification des stratégies efficaces pour résoudre le problème

**MATERIEL :**

Fiche jeu A3.

Feuille de recherche.

Billets de 10 euros

Étiquettes de couleur avec des montants de rançons différents à « patafixer » sur la feuille de jeu.

**CONSEILS :**

Insister sur les stratégies (écritures, confrontation, échanges entre élèves et entre élèves et enseignant)

**VARIABLES/ PROGRESSION ENVISAGEE :**

- Le montant de la rançon (du CP au CE2)
- La valeur des coupures proposées (billets de 100 €, ...).
- La présence d'un zéro ou non dans la somme proposée et notion de sens : pour une rançon de 123 €, Lucky Luke doit absolument donner 13 billets de 10 €.
- La possibilité ou non d'utiliser la calculatrice.
- Autre séance possible : distinction entre le chiffre et le nombre de dizaines dans un nombre (de centaines ...).

**RESSOURCES :**

« Apprentissages numériques et résolution de problèmes » de l'équipe ERMEL chez Hatier en CE2



# La rançon du chien de Lucky Luke



Les Dalton ont enlevé le chien de Lucky Luke qui doit payer une rançon en billets de 10 €. Combien de billets de 10 € chacun des Dalton aura-t-il ?



Je donne  
260 €

Averell



Je donne  
860 €

Jack



Je donne  
1500 €

William



Je donne  
2000 €

Joe