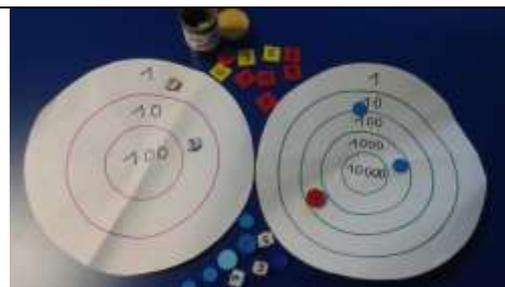


# JEU DES PALETS

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 :

- Retrouver l'écriture chiffrée d'un nombre dont on connaît la décomposition en unités, dizaines, centaines, milliers et dizaines de milliers en utilisant le tableau de numération
- Parvenir à la décomposition d'un nombre en unités, dizaines, centaines, milliers et à la recombinaison d'un nombre
- Comparer les nombres

## ACTIVITE/CONTENU :

1<sup>re</sup> phase : l'activité se déroule sous la forme d'un jeu collectif qui en facilite l'appropriation. L'enseignant place 4 ou 5 jetons sur la cible et demande aux élèves de calculer le nombre de points obtenus.

2<sup>e</sup> phase : les élèves doivent jeter un nombre donné de palets (3 ou 4) sur une cible. Chaque élève dispose d'une feuille et doit trouver un moyen pour noter sur sa feuille le nombre atteint grâce à ces palets. A la fin, il faut comparer les scores de chaque joueur pour déterminer le gagnant.

3<sup>e</sup> phase : le score marqué par un joueur est donné par son écriture chiffrée usuelle. L'élève doit retrouver les places des palets et les représenter sur une (ou des) cible(s) et justifier la représentation par une écriture additive

Il convient alors de faire expliciter les stratégies pour trouver le plus de réponses possibles, correctes et respectant toutes les contraintes (utilisation des nombres écrits sur la cible ; du nombre des termes égal au nombre des palets).

## ORGANISATION :

Jeu par équipes

1<sup>re</sup> phase : appropriation du jeu et comptage des points

2<sup>e</sup> phase : jeu de lancer des palets

3<sup>e</sup> phase : retrouver l'emplacement des palets à partir d'un nombre donné

**CONSIGNE** :

Lancez les palets pour atteindre la cible et obtenir le plus de points possibles.

**ACCOMPAGNEMENT, AIDE, RELANCE** :

Utiliser le tableau de numération

Créer un tableau de scores

**VALIDATION** :

Par l'enseignant, par les pairs

Dans le cadre du nombre donné par l'enseignant au départ, possibilité de fiches autocorrectives

**MATERIEL** :

Une cible avec des zones valant de 1 à 10 000 en fonction des compétences des élèves

Des palets ou des bouchons de couleurs différentes à utiliser en fonction des consignes données (1 couleur par enfant ...)

Des palets ou des bouchons portant ou non des valeurs

**CONSEILS** :

Ce jeu demande de l'espace.

**VARIABLES/ PROGRESSION ENVISAGEE** :

- Varier les nombres (décomposition de 10) sur la cible
- Varier le nombre de palets lancés sur la cible
- Possibilité de multiplier la cible atteinte par la valeur indiquée sur le palet
- Jouer par équipe (ex : 2 lanceurs et un secrétaire) avec une couleur de palets par équipe
- En fonction de la couleur des palets, gain ou perte de points (ex : bleu +, rouge -)
- Demander aux élèves d'inventer les consignes de jeu à partir du matériel mis à disposition
- Se servir des palets pour proposer le score à atteindre

**RESSOURCES** :

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