

# JEU DU BOWLING

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 ; décomposition d'un nombre sous la forme d'une écriture mathématique avec usage des parenthèses ex :  $(... \times 10) + (... \times 100) + (... \times 1000)$
- 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 renverse quelques quilles et demande aux élèves de calculer le nombre de points.

2<sup>e</sup> phase : les élèves doivent renverser les quilles et trouver le nombre atteint par les quilles renversées.

Chaque élève dispose d'une feuille et doit trouver un moyen pour noter sur sa feuille le nombre atteint. 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 quilles renversées 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.

## **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 quilles
- 3<sup>e</sup> phase : retrouver les quilles renversées à partir d'un nombre donné

<p><b><u>CONSIGNE</u></b> :</p> <p>Renversez les quilles et remportez le nombre de points marqués.</p> <p>Essayez de marquer le plus de points possibles.</p>	<p><b><u>ACCOMPAGNEMENT, AIDE, RELANCE</u></b> :</p> <p>Utiliser le tableau de numération</p>	<p><b><u>VALIDATION</u></b> :</p> <p>Par l'enseignant, par les pairs</p>
---	---	--

<p><b><u>MATERIEL</u></b> :</p> <p>Une dizaine de quilles marquées 1, 10, 100, 1 000, 10 000 en fonction des compétences des élèves</p>
---

<p><b><u>CONSEILS</u></b> :</p> <p>Ce jeu demande de l'espace et la mobilité des élèves.</p>
--

<p><b><u>VARIABLES/ PROGRESSION ENVISAGEE</u></b> :</p> <p>Varié les nombres (décomposition de 10) sur les quilles</p> <p>Varié le nombre de quilles</p>
--

<p><b><u>RESSOURCES</u></b> :</p> <p>« Apprentissages numériques et résolution de problèmes » de l'équipe ERMEL chez Hatier en CE2</p>
--