

LE JEU DU CHÂTEAU

Situation de référence 4 :
situation pour découvrir les deux écritures
et en comprendre le fonctionnement



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 :

- Reconnaître les écritures chiffrées des nombres
- Observer les régularités de la suite écrite des nombres
- Décomposer cette suite en familles de dix
- Etre capable d'utiliser l'algorithme sous-jacent pour écrire le précédent ou le suivant d'un nombre

ACTIVITE/CONTENU :

1^{re} phase : le jeu. Les trésors sont cachés par l'enseignant auparavant. Chaque enfant, à son tour, est invité à indiquer le numéro d'une des pièces de son choix (on précise que seules les cases recouvertes d'un gobelet permettent d'obtenir un trésor). Les autres enfants disent si le nombre est correct ou pas. Si tel est le cas, le joueur découvre le trésor et le garde.

2^e phase :

Les tableaux de nombres

- Tableaux à compléter :

Il s'agit de tableau (tableau des nombres de 1 à 99), à compléter.

Seules quelques cases sont vides.

Seuls les nombres de la première ligne et de la première colonne sont placés. Les enfants doivent remplir les cases entourées d'un bord foncé.

Seuls les nombres de la première ligne sont placés, il n'y a plus de repères des dizaines.

- Puzzles :

Le tableau est découpé en dix ou douze pièces, les enfants doivent reconstituer le puzzle.

- Extraits à compléter.

- Chasser l'intrus.

Chasser les nombres pas bien placés sur des extraits de tableaux.

- Coloriages : compter de 10 en 10 à partir d'un nombre donné.

3^e phase :

Jeux de portrait.

L'élève doit traiter des informations pour retrouver un nombre.

Selon sa position dans le tableau des nombres, selon le nombre de chiffre dans le nombre, selon la position des chiffres, selon la position des nombres les uns par rapport aux autres.

ORGANISATION :

Jeu :

- Par groupes
- Au tableau : collectivement, ardoise, post-it

1^{re} phase : cacher des nombres avec les gobelets

2^e phase : identifier le nombre caché

3^e phase : vérification par les pairs, et récompense, ou nouvelle chance

CONSIGNE :

Les trésors sont cachés par l'enseignant avant de jouer.

L'histoire suivante est racontée aux enfants : « Il était une fois un château de 100 pièces. Pour se retrouver dans ce château, toutes les pièces portaient un numéro sur leur porte. Certaines de ces pièces contenaient un trésor. Pour obtenir ce trésor, il suffisait d'indiquer le numéro de la pièce. »

ACCOMPAGNEMENT, AIDE, RELANCE :

Les enfants cachent les cases avec les trésors et mènent le jeu.

File numérique à disposition

VALIDATION

Par l'enseignant, par les pairs

Par lecture du nombre

MATERIEL :

Un grand tableau 10X10. Les cases sont numérotées de 0 à 99 ou de 0 à 1000 : de 10 en 10.

Une dizaine de gobelets en plastique opaque sont utilisés pour cacher à la fois le trésor et le numéro de la case sur laquelle est placé le trésor.

Les trésors peuvent être constitués par des petits objets : jouets, bonbons, perles, cubes, etc...

CONSEILS :**VARIABLES/ PROGRESSION ENVISAGEE :**

- Tableaux de 10 en 10. Travailler sur l'organisation des centaines
- Jeux de portraits (répondre par oui ou par non, j'ai 7 dizaines et 3 unités, je suis pair ou impair, ... j'ai 12 dizaines et 51 unités ...)
- Regrouper les trésors sur des cases contiguës
- Masquer la bande des dizaines et / ou des unités
- Découper le tableau des nombres en puzzle (morceaux qui se juxtaposent ou qui se chevauchent)
- Nouveau jeu : « tu es sur 67, si j'ajoute 1d et 2u, sur quel nombre arrives-tu ? » (cartes-jeux recto / verso avec la réponse pour jeu en autonomie).
- Enoncer le nombre de dizaines et d'unités du nombre caché
- Lecture du tableau à double entrée : dizaines et unités

RESSOURCES :

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