

COURSE AUX NOMBRES !

Séquence destinée à faire découvrir le jeu aux élèves





Cette fiche accompagne le diaporama-vidéo « COURSE AUX NOMBRES ! ».

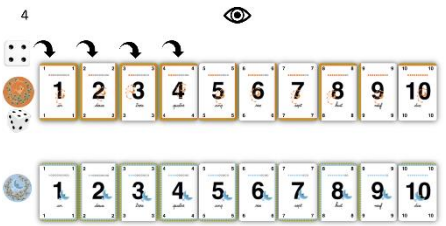
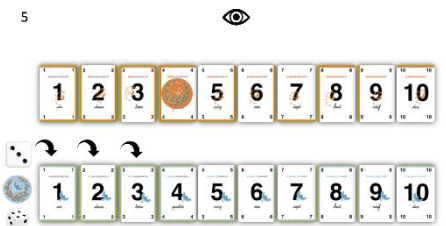

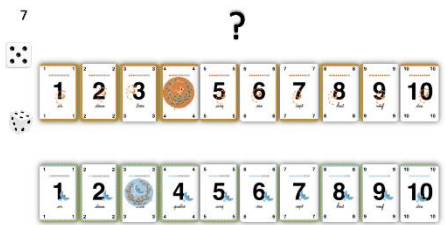
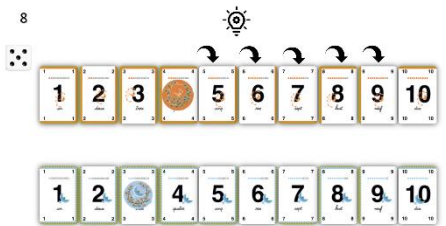
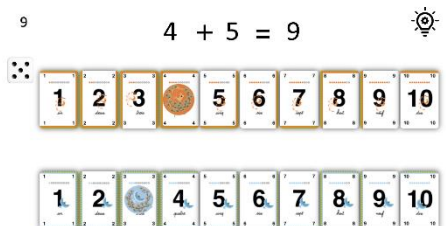
Elle est destinée à faire découvrir les règles aux élèves, à travers l'observation d'actions, le questionnement et l'émission d'hypothèses.



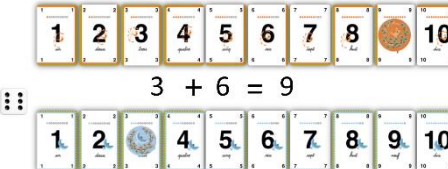


La place de l'oral y est prépondérante. Celle de l'écoute de l'enseignant aussi qui note les interventions des élèves pour suivre et l'évolution de leur cheminement et leur rappeler leurs réflexions.

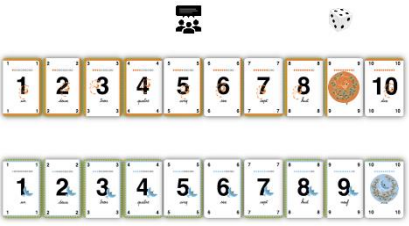

Des logos permettent de jaloner la démarche et d'attribuer les temps nécessaires à l'observation, les échanges et aux questions.

Mais ce ne sont que des pistes de travail à adapter si vous le souhaitez.

	diapo	note
1	<p>1</p> <p>LA COURSE AUX NOMBRES</p> 	<p>Cette séance est destinée à faire découvrir les règles de « la course aux nombres »</p> <p>Ce jeu permet de :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Renforcer les représentations cérébrales du nombre • Etablir la ligne numérique mentale • Enseigner et entraîner le comptage (« Un des enjeux du CP est de passer des procédures de comptage aux procédures de calcul, en prenant appui sur les apprentissages de maternelle. », guide Maths CP, MENJS) • Enseigner et entraîner les additions (et soustractions dans variante) • Encourager le traitement automatique des nombres • Aider les enfants dyscalculiques
2	<p>2</p> <p>LA COURSE AUX NOMBRES</p>  <p>Temps d'observation des élèves</p> <p>Echanges pour définir la règle</p> <p>Proposition d'action du joueur</p> <p>Réponse à la question</p>	<p>L'apparition de l'œil suggère un temps d'observation pour les élèves, de description de l'animation.</p> <p>L'apparition du groupe propose un temps de formalisation de la règle.</p> <p>L'apparition du point d'interrogation annonce une phase pendant laquelle les élèves vont proposer une action de jeu. Elle devra être argumentée.</p> <p>L'apparition d'une ampoule pour indiquer une solution.</p>
3	<p>3</p>  	<p>Mise en place du jeu</p> <p>Demander aux élèves d'observer et de décrire la disposition et la mise en place du jeu.</p> <ul style="list-style-type: none"> -10 cartes d'une même couleur, alignées et rangées dans l'ordre croissant de 1 à 10. -Le jeton est placé devant la carte de valeur 1. -Il faut 1 dé pour jouer. <p>Leur demander s'ils ont une idée du but du jeu d'après leurs premières observations.</p>

4		<p>Déroulement du jeu</p> <p>Demander aux élèves d'observer.</p> <p>Le premier joueur lance le dé. Il obtient 4. il avance son jeton « oiseau » de 4 cartes vers la droite, jusqu'à la carte de valeur 4.</p>
5		<p>Le second joueur lance à son tour le dé. Il obtient 3. il avance son jeton « oiseau bleu » de 3 cartes vers la droite, jusqu'à la carte de valeur 3.</p>
6		<p>Demander aux élèves de décrire ce qui s'est passé et de proposer une première règle de jeu.</p>
7		<p>Deuxième tour de jeu</p> <p>Demander aux élèves sur quelle carte le jeton « oiseau orange » va être déplacé..</p>
8		<p>Deuxième tour de jeu</p> <p>Le jeton « oiseau orange » est sur la carte 4. On ajoute le résultat du dé, 5, à sa valeur. La somme est de $4 + 5 = 9$. Le joueur déplace son jeton « oiseau orange » sur la carte de valeur 9.</p>
9		<p>Autre procédure (calcul)</p> <p>L'élève peut avoir trouvé la carte d'arrivée en faisant une addition...</p> <p>Le jeton « oiseau orange » est sur la carte 4. il ajoute 5 à sa valeur. La somme est de $4 + 5 = 9$. Il déplace son jeton « oiseau orange » sur la carte de valeur 9. Le joueur connaît la valeur de la carte d'arrivée avant le déplacement.</p>

10	<p>10</p> <p>?</p> 	<p>C'est au joueur « oiseau bleu » de jouer.</p> <p>Demander aux élèves sur quelle carte le jeton « oiseau bleu » va être déplacé..</p>
11	<p>11</p> 	<p>Le jeton « oiseau bleu » est sur la carte 3. il ajoute le résultat du dé, 6 , à sa valeur. La somme est de $3 + 6 = 9$. Il déplace son jeton « oiseau bleu » sur la carte de valeur 9.</p>
12	<p>12</p>  <p>$3 + 6 = 9$</p>	<p>Autre procédure (calcul)</p> <p>L'élève peut avoir trouvé la carte d'arrivée en faisant une addition...</p> <p>Le jeton « oiseau orange » est sur la carte 3. il ajoute le résultat du dé, 6 , à sa valeur. La somme est de $3 + 6 = 9$. Il déplace son jeton « oiseau orange » sur la carte de valeur 9. Le joueur connaît la valeur de la carte d'arrivée avant le déplacement.</p>
13	<p>13</p> 	<p>Troisième tour de jeu</p> <p>Les élèves observent ce qui se passe sur cette diapo et la suivante.</p> <p>Le jeton « oiseau orange » est sur la carte 9. il ajoute le résultat du dé, 3 , à sa valeur. La somme est de $9 + 3 = 12$. Il n'y a pas de carte de valeur 12. Il ne déplace pas son jeton « oiseau bleu ».</p>
14	<p>14</p> 	<p>Troisième tour de jeu</p> <p>Le jeton « oiseau bleu » est sur la carte 9. il ajoute le résultat du dé, 1 , à sa valeur. La somme est de $9 + 1 = 10$. Il déplace son jeton « oiseau bleu » jusqu'à la carte de valeur 10.</p>

15	<p>15</p> 	<p>Demander aux élèves pourquoi le joueur « oiseau bleu » a pu déplacer son jeton et pas le joueur « oiseau orange ».</p> <p>Qui a gagné ?</p> <p>Quelle règle peut-on en déduire ?</p> <p>« Si la somme de la valeur indiquée par le dé et de celle de la carte est supérieure à 10, alors le jeton ne bouge pas. »</p>
16	<p>16</p> <p>LA COURSE AUX NOMBRES</p> <p>BONNE CHANCE !</p> 	<p>Ce jeu se joue de 1 à 4 joueur.</p> <p>Une des variantes possibles, permet de travailler la soustraction : quand la somme de la valeur du dé et de celle de la carte où se trouve le jeton « oiseau » est supérieure à 10, la quantité qui reste après avoir atteint le 10 est retranchée. Le jeton est alors reculé d'autant.</p> <p>Ex : $9 + 4 = 13$; $9 + 1 = 10$; $10 - 3 = 7$</p>