

Le Maclé d'halloween !!!

Jour 1

Lundi : connaître les nombres en chiffres et leur position dans la suite numérique

A- Situation problème :

« Il était une fois un très beau et grand château hanté de 100 pièces. Pour se déplacer plus facilement dans le château, les pièces ont été numérotées. Certaines de ces pièces contiennent un trésor. Quelles sont les numéros des pièces où se trouvent les trésors ? »

1. Tout d'abord nous allons nous familiariser avec ce château hanté : jeu du furet
 - faire un furet en partant du premier nombre et en allant jusqu'au dernier. (suite croissante)
 - faire un furet en partant du dernier et en descendant jusqu'au premier.
 - faire un furet en partant d'un nombre (en allant dans le sens +1) et, au top, redescendre (-1) ou remonter au nouveau top.
2. Le cache-cache des nombres : « C'est parti pour la chasse au trésor ! Les fantômes-pirates ont effacé le numéro de la pièce qui contenait le trésor, à vous de le retrouver pour gagner un point »
Cacher un nombre et demander aux enfants de l'écrire sur leur ardoise : correction immédiate avec explicitation des stratégies pour trouver le nombre (observer le nombre d'avant, le nombre d'après, celui du dessus pour avoir l'unité...)
Pour les élèves avancés : cacher plusieurs nombres et ils doivent retrouver la série des nombres.

En fin de jeu : compter les points et le gagnant obtient une carte monstre en couleur (référence à Halloween et à l'album « le monstre du tableau »)

B- Entraînement à la lecture des nombres en chiffres :

La chasse au monstre :

A tour de rôle, un enfant lance le dé et avance du nombre de cases indiqué par le dé. Il va tomber sur un monstre d'une certaine couleur. Il tire une carte et doit lire le nombre écrit de la même couleur que celle indiquée par la case sur laquelle il est tombé. Si l'enfant lit bien le nombre, il reste sur cette case, sinon il retourne sur la case sur laquelle il était précédemment.

Elèves fragiles : n'utiliser que les cartes de 0 à 99.

Elèves moyens et forts : utiliser toutes les cartes (y compris celles jusqu'à 1000).

Maclé d'halloween : le retour!!!

Jour 2

Mardi : Connaitre et associer différentes représentations d'un même nombre (décomposition en centaines, dizaines, unités)

C- Situation problème :

« Il était « encore » une fois un très beau et grand château hanté de 100 pièces. Pour se déplacer plus facilement dans le château, les pièces ont été numérotées. Certaines de ces pièces contiennent un trésor. Quelles sont les numéros des pièces où se trouvent les trésors ?

Attention, pour ne pas que les sorcières puissent trouver le trésor avant nous, il faut donner les nombres sous la forme d'une décomposition additive (sorte de code secret). Par exemple au lieu d'écrire 54, il faudra dessiner 5 barres de 10 et 4 cubes.

1. Tout d'abord nous allons nous familiariser avec ce château hanté : jeu du furet
 - faire un furet en ajoutant 10 à chaque fois (montrer que l'on reste toujours dans la même colonne)
 - faire un furet en enlevant 10 à chaque fois (montrer que l'on reste dans la même colonne mais que l'on se déplace dans l'autre sens)
 - faire un furet en partant d'un nombre et dire +10, -10, +1 ou -1 pour chaque élève en s'aidant du tableau. (noter les sauts de ligne lorsqu'on ajoute ou enlève une dizaine et les déplacements à droite et à gauche lorsqu'on ajoute ou enlève des unités)
2. Le cache-cache des nombres : « C'est parti pour la chasse au trésor ! Les fantômes-pirates ont effacé le numéro de la pièce qui contenait le trésor, à vous de le retrouver pour gagner un point »
Cacher un nombre et demander aux enfants de l'écrire (sous la représentation dizaines, unités) sur leur ardoise : correction immédiate

En fin de jeu : compter les points et le gagnant obtient une carte monstre en couleur (référence à Halloween et à l'album « le monstre du tableau »)

D- Entraînement à l'association de 2 représentations différentes d'un même nombre :

Jeu 1 : Le misti-robot :

Distribuer toutes les cartes entre tous les élèves. Chaque élève pose sur la table les paires qu'il peut faire (exemple : la carte 20 +4 et la carte 24). Une fois que tous les élèves ont pu se débarrasser de leurs paires, chaque élève va piocher chacun son tour dans les cartes de son voisin, voir si il peut encore se délester d'une paire et présenter son paquet (faces cachées) à son voisin pour qu'il puisse à son tour tenter de faire une paire. Celui qui a gagné est celui qui se débarrasse de toutes ses cartes en premier.

Jeu 2 : mallette de dés : → décompositions additives

Cela peut s'organiser sous forme de bataille. Chaque enfant tire le dé des centaines, celui des dizaines et celui des unités et écrit le nombre que cela constitue. L'enfant qui gagne est celui qui a le plus grand nombre.

Exemple : le dé 200 plus le dé 50 plus le dé 8 ----) 258

Pour le cas des groupes composés de 8 élèves, il est possible de faire jouer 4 élèves sur le misti-robot et 4 sur les dés, puis tourner.