

Le jeu de bataille

PROGRESSION EN APED à partir du jeu de bataille
Cycle 2 / CE1

Compétences visées :

- Connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels inférieurs à 100
- Connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels inférieurs à 1000
- Repérer et placer ces nombres sur une droite graduée, les comparer, les ranger, les encadrer.

BUT : Chaque enfant garde son jeu de bataille + une planche pour le jeu de « la carte mystère »

Séance n°1

Compétence visée : Connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels inférieurs à 100 ou Connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels inférieurs à 1000

Objectif : Reconnaître les différentes écritures d'un même nombre (nombre en chiffres, en lettres, décomposition additive)

But du jeu :

Reconstituer le trio de ses 5 cartes le 1^{er}.

Déroulement

Présenter toutes les cartes.

Distribuer 5 cartes à chacun. Placer toutes les autres cartes face cachées.

Chaque joueur retourne une carte à tour de rôle. Si cette carte représente le même nombre, il le met dans son jeu, sinon il la replace face cachée.

Observations :

Ce jeu est très intéressant pour se rendre compte qu'un nombre peut avoir plusieurs écritures. Bonne première appropriation des cartes.

Lister alors les différentes manières d'écrire un même nombre.

La décomposition additive permet d'aider à la compréhension des nombres 70 à 99.

La décomposition additive permet d'aider à la compréhension des nombres au-delà de 100 (décomposer par centaine, dizaine, unité)

Séance n°2

Compétence visée : Connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels inférieurs à 100

- Connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels inférieurs à 1000

Objectif : Reconnaître les différentes écritures d'un même nombre (nombre en chiffres, en lettres, décomposition additive)

But du jeu :

Gagner le maximum de paires en un temps limité.

Déroulement

Présenter 5 cartes face visibles. Prendre une carte qui représente le même nombre qu'une des 5 cartes mais sous une autre écriture. Le 1^{er} qui retrouve le nombre tape dessus et remporte les deux cartes.

Observations : Les cartes avec leurs différentes écritures ayant été vues la séance précédente, cela permet aux enfants de réinvestir ce qui a été vu la dernière fois.

Séance n°3

Compétence visée : Connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels inférieurs à 100 ou connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels inférieurs à 1000

Objectif : Savoir écrire un nombre sous différentes écritures.

But de la séance:

Construire ses propres cartes de son jeu de bataille.

Piocher au hasard 15 nombres soit entre 0 et 99 ou entre 0 et 999 (selon quels nombres on veut retravailler)

Écrire de 3 manières différentes ces 15 nombres, d'abord sur le cahier d'essai puis sur des cartes vierges.

Observations :

Les enfants ont bien réinvestit ce qui avait été vu aux deux premières séances.

Séance n°4

Compétence visée : Repérer et placer ces nombres sur une droite graduée, les comparer, les ranger, les encadrer.

Objectif : Comparer deux cartes entre elles.

But du jeu : Celui qui remporte le plus de cartes a gagné.

Déroulement

Distribuer toutes les cartes.

Chaque joueur pose une carte face retournée. Celui qui a la carte la plus grande remporte les deux cartes.

1^{ère} étape : proposer des exemples de jeux. Comment faire pour comparer deux cartes. Si elles ne sont pas écrites de la même manière, repasser au nombre en chiffres (s'aider du tableau de numération)/ Rappel : comparer d'abord le chiffres des dizaines ou de centaines/ puis si c'est le même chiffre, celui des unités ou des dizaines).

2^{ème} étape : situation de jeu par 2.

Observations :

Les enfants sont motivés par le jeu. Aide importante du tableau de numération.

Jouer avec le jeu de cartes qu'ils ont fabriqué.

Séance n°5

Compétence visée : Repérer et placer ces nombres sur une droite graduée, les comparer, les ranger, les encadrer.

Objectif : Ranger plusieurs nombres.

But de la séance: Distribuer à chaque enfant 10 cartes du jeu (**seulement les cartes avec les nombres écrits en chiffre**)/ leur demander de les ranger dans l'ordre croissant. ➤ Analyser leurs solutions.

Distribuer à chaque enfant 10 cartes du jeu (**cartes nombres écrits de différentes manières**)/ leur demander de les ranger dans l'ordre croissant. ➤ Analyser leurs solutions.

Observations : Les enfants sont motivés par le jeu. Aide importante du tableau de numération.

Séance n°6-7 - 8

Compétence visée : Repérer et placer ces nombres sur une droite graduée, les comparer, les ranger, les encadrer.

Objectifs : Placer ces nombres sur une droite graduée. Repérer un nombre grâce à des encadrements.

Déroulement de la séance:

1^{ère} étape :

Proposer une droite graduée géante graduée de 10 en 10 ou de 100 en 100.

Étaler plusieurs cartes du jeu de bataille (seulement les cartes des nombres écrits en chiffres).

Demander aux enfants de replacer les cartes sur cette droite graduée. ➤ Analyser les méthodes.

2^{ème} étape :

« La carte mystère » (jeu de manière collective)

Étaler 20 cartes du jeu de bataille face visible.

Le maître dit « Mon nombre est plus grand que 200. »

Demander alors aux enfants quelle carte vont-ils éliminer ? (retourner les cartes ou les placer alors sur la droite graduée) Continuer ainsi jusqu'à trouver la carte mystère.

3^{ème} étape :

« La carte mystère » (jeu de manière individuelle)

Distribuer à chaque joueur une planche de jeu avec des nombres et des jetons.

Le maître dit « Mon nombre est plus grand que 200. »

Demander alors aux enfants quelle carte vont-ils éliminer ? (mettre un jeton sur les nombres à éliminer)

Continuer ainsi jusqu'à trouver la carte mystère.

4^{ème} étape :

« La carte mystère » (jeu par 2)

Distribuer à chaque joueur une planche de jeu avec des nombres et des jetons.

Un enfant tire une carte mystère et essaye de la faire deviner aux autres.

Jeu de bataille des nombres de 0 à 100

65	soixante cinq	17 + 40
92 - 2	103	90 + 9

cent trois	10+10+10+10	97
quatre-vingt dix- sept	76	66
soixante-six	cent deux	100 + 2

soixante- seize	83	quarante- trois
quatre- vingt six	86	90
quatre-vingt dix	10 + 20 + 3	33

96	vingt- deux	7 + 5
12	92	quatre-vingt- douze
6 + 6	40 + 20 + 7	73

**soixante
treize**

soixante-sept

77

18

6 + 12

dix huit

40

45

40 + 5

**quarante
cinq**

quarante

38

40 + 3

trente huit

26 - 5

24

51 + 7

**cinquante
huit**

43

**quatre-vingt-
trois**

douze

Jeu de bataille des nombres au-delà de 100.

165	Cent soixante cinq	$100 + 60 + 5$
520	52 dizaines	$500 + 20$

cent trois	103	1 centaine et 3 unités
105	150	15 dizaines
1 centaine et 5 unités	cent cinq	100+50

100+5	Cent cinquante	20+ 300+ 9
Trois cent vingt-neuf	806	816
810 + 6	800+ 6	Huit cent seize

400	quarante	40
4 centaines	4 dizaines	Quatre cents
200 + 200	98 + 2	100

10 dizaines		cent
400 + 200 + 6	660	Six cent six
606	66 centaines	500+100+60

**Six cent
soixante**

989

**98 dizaines et
9 unités**

100+41

141

100+ 40 + 1

**Cent quatre-
vingt-un**

181

998

990 + 8

Fiche cartes vierges

Carton « Nombre mystère »

106	850	456	805	147	465
700	771	319	161	460	714
271	624	383	222	587	632
237	593	842	948	398	599