

Mathématiques

Nombres et calcul

Séquence: Le nombre cible

Programmes 2015

- Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul.

Objectif de la séquence

Anticiper un résultat dans la situation du nombre cible

Titre de séance	Objectif de séance
Séance 1: Gagne à 10	Comprendre la règle du jeu. Utiliser une stratégie pour anticiper le résultat.
Séance 2: Gagne à 10/Réinvestissement par groupes de 4. Contraintes: tenir le rôle de marchand; tenir compte d'ajouts de jetons du maître.	Anticiper un résultat dans le cas du jeu gagne à 10.
Séance 3: Gagne à 10 /Jeu par 3 avec feuilles de jeu.	Anticiper un résultat dans le cas du jeu gagne à 10.
Séance 4: Les dés, écriture additive	Résoudre un problème additif et représenter ses résultats sur une feuille de jeu.
Séance 5: Les dés, réinvestissement Contrainte: on utilise un dé avec constellations et un dé avec écriture chiffrée. Variante: la valeur maximale des dés.	Résoudre un problème additif et représenter ses résultats sur une feuille de jeu. Utiliser une écriture mathématique pour écrire une égalité en rapport avec la situation de jeu.
séance 6: La bataille des 10 Variante 1: deux piles de cartes.	Repérer les sommes de cartes égales à 10. Repérer celles qui ne sont pas égales à 10

Objectif de la séquence
Anticiper un résultat dans la situation du nombre cible

<p>Séance 7: La bataille des 10 Variante 2: Toutes les cartes sont posées sur table.</p>	<p>Créer, utiliser un répertoire additif jusqu'à 10.</p>
<p>Séance 8: adaptation des règles du « Gagne à 10 » au « Nombre cible ». (On fait évoluer le jeu: 3 tirages obligatoires de 1 à 6 jetons)</p>	<p>Anticiper un résultat à atteindre (le nombre cible) grâce à la somme de 3 nombres compris entre 1 et 6. Savoir utiliser une procédure découverte pour atteindre le nombre cible.</p>
<p>Séance 9: réinvestissement nombre cible. Contrainte: Jouer avec des marchands</p>	<p>Anticiper un résultat à atteindre (le nombre cible) grâce à la somme de 3 nombres compris entre 1 et 6.</p>
<p>séance 10: Ecriture mathématique et nombre cible.</p>	<p>Produire une écriture mathématique (égalité) représentant une situation vécue: le nombre cible.</p>
<p>séance 11: Le nombre cible. Contrainte: évolution de la présentation du jeu, il n'y a plus de cartes à points</p>	<p>Compléter une addition à trous</p>
<p>séance 12: Evaluation</p>	<p>Choisir 3 cartes pour atteindre un nombre cible. Choisir la dernière carte, les 2 premières étant imposées. Compléter une addition à trous. Résoudre un problème avec anticipation du résultat</p>