

DEFI N°1 CE2 – 2013/2014  
FICHE PEDAGOGIQUE

1 – DOMAINE :

- Nombres et calcul

2 – OBJECTIFS VISES :

- Connaître, savoir écrire et nommer les nombres entiers jusqu'à 999
- Comparer, ranger, encadrer ces nombres
- Connaître et utiliser les expressions : double et moitié
- Connaître et utiliser certaines relations entre des nombres d'usage courant : 200, 100, 50, 25
- Savoir organiser des données
- Proposer une réponse écrite (ou orale) explicite et énoncée sous une forme correcte

3 – COMPETENCES

- Comprendre une règle du jeu : ce qu'il faut faire, ce qui est interdit
- Calculer un score
- Trouver le nom d'un nombre donné en chiffres (« nombre cible »)
- Tirer toutes les informations contenues dans l'écriture chiffrée d'un nombre à 2 ou 3 chiffres c'est-à-dire distinguer les différents chiffres et les associer à leur rang
- Connaître et utiliser les règles de la numération orale
- Prendre conscience des caractéristiques essentielles de notre système de numération : rôle du zéro, aspects positionnels
- Comparer des nombres d'au plus 3 chiffres et les ranger
- Déterminer le double ou la moitié de 50, 100, 200
- Passer d'une écriture littérale (étiquettes en lettres) à une écriture chiffrée
- Communiquer ses démarches afin qu'elles soient comprises par d'autres

4 – DIFFICULTES POSSIBLES

- Particularités de certains nombres :
  - Confusion entre les nombres compris entre 60 et 69 et ceux compris entre 70 et 79
  - Même remarque pour les nombres compris entre 80 et 99
  - Connaissance encore fragile des nombres à 3 chiffres
  - Mauvaise compréhension de l'impact de la position de chaque chiffre et en particulier quand il s'agit du « 0 »
- Passage de l'écriture littérale à l'écriture chiffrée d'un nombre : Associer systématiquement une écriture chiffrée à chaque mot présent dans l'écriture littérale d'un nombre : Ex. : « deux cent quatre vingt dix sept » sera traduit par « 2      100      4      20      10      7 » au lieu de « 297 »

## 5 – AIDES POSSIBLES

- Se familiariser avec les règles du jeu en commençant par des nombres cibles « simples » : à 1 chiffre, puis à 2 chiffres (mais inférieurs à 59)
- Mettre à disposition des référents :
  - Ecriture littérale / écriture chiffrée (en particulier pour les nombres entre 60 et 99 et pour la règle du –s dans les nombres 80 et les multiples de 100)
  - Droite numérique graduée de 10 en 10 entre 0 et 100, ainsi qu'une autre graduée de 100 en 100 de 0 à 1000 afin de trouver les positions relatives des nombres trouvés
- Commencer par un nombre restreint d'étiquettes à combiner

## 6 – PROLONGEMENTS POSSIBLES

- Modifier certaines variables :
  - On peut modifier le nombre d'étiquettes à utiliser pour construire son nombre (y compris ne pas l'imposer du tout).
  - L'objectif peut être de s'approcher au maximum du nombre-cible sans interdire de le dépasser : ainsi, pour déterminer l'écart entre le nombre proposé et la cible, les élèves seront amenés à effectuer un calcul (mentalement ou en le posant) et pour effectuer ce calcul et/ou pour vérifier le résultat, ils pourront avoir recours à la calculatrice.
- Fabriquer les pièces d'un jeu pour remarquer que le nombre d'étiquettes différentes de chacune des 2 boîtes est restreint et fini