



Fiche pédagogique défi n° 2 CP
Vite ! Père Noël ...
(Défi maths n°2 - Maths Juniors 2009/2010)



Objectif :

- Etre capable de repérer sur une frise temps un événement à venir traité par les techniques opératoires de l'addition et de la soustraction.

Activités préparatoires :

Il nous semble important de mener un travail en amont dans deux disciplines :

Découverte du monde :

Les élèves se doivent d'avoir sous les yeux une frise temps de la semaine (donnée en référence sur le document) et de leur faire découvrir la notion du temps qui passe sous deux aspects différents :

- *La succession des jours* : qui peut être perçue par l'observation des activités quotidiennes, de l'emploi du temps hebdomadaire.

- *L'aspect cyclique du temps et des semaines* : au terme de la semaine (dimanche), immanquablement une nouvelle semaine commence (lundi)

Cette succession sera repérée sur une frise temps ou sur un calendrier (L'alternance jour/nuit pourra également être remarquée)

Mathématiques :

Outre le travail sur le temps, il est important de mettre en place des activités mathématiques liées à l'utilisation de la file numérique : j'avance de ... cases / je recule ...

Les déplacements successifs étant marqués sur cette dernière par un repère.

Transversalité de la langue et acquisition lexicale :

Il s'agit de faire acquérir le vocabulaire spécifique (vocabulaire actif) qui sera réinvesti lors des phases d'oralisation : « perte », « enlever », « reculer », « en moins » «ajouter », « avancer », « en plus » ...

Propositions de démarches :

Il est important de faire vivre les gains et les pertes sous la forme d'un « jeu de la marchande » Cette phase prenant appui sur le vécu des élèves pourra être suivie par un temps de modélisation en prenant appui sur la file numérique.

Il sera également important de mettre en parallèle l'évolution des jours de la semaine (coloriés de différentes couleurs) et les résultats obtenus à partir des calculs effectués.

Anticipation des difficultés :

Pour les enfants en difficulté, il s'agit de privilégier le travail de manipulation :

- Mise en place de la situation problème en **salle de motricité** : jouer au loup. Les élèves attrapés constituent des groupes de 5 prisonniers pouvant s'échapper 3 par 3. Un élève, extérieur au jeu étant appelé à représenter les « prises » et les « libérations » sur la file des jours.

- Ce travail peut être repris autour d'activités ludiques : **Jeu de l'oie**. Deux dés de couleurs différentes : un pour faire avancer, l'autre pour reculer, avec verbalisation des procédures et des résultats obtenus. Ces derniers étant consignés sur la file numérique.