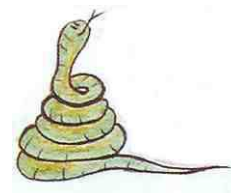


# Fiche pédagogique

## Zou le serpent ...

(Défi maths n°3 – Sarrebourg Est et Ouest)



Objectif : Etre capable de repérer sur une frise temps un événement à venir, traité par des calculs additifs et soustractifs.

### Connaissances et capacités :

- Déterminer une valeur dans des situations subissant une augmentation ou une diminution.
- Déterminer la valeur d'un déplacement.
- Organiser et traiter des calculs additifs et soustractifs.
- Se repérer et utiliser une frise temps de la semaine.
- Identifier une information en la situant dans une suite chronologique.

### 1. Activités préparatoires :

Le travail à mener en amont se situe dans deux domaines : **découverte du monde et mathématiques** :

Il est important que les élèves aient sous les yeux une frise temps de la semaine et 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 le dimanche, on revient immanquablement au lundi).

Cette succession sera repérée sur une frise temps ou sur un calendrier. Sans oublier l'alternance jour/nuit.

Outre le travail sur la frise temps, il est important de mettre en place des activités mathématiques de déplacements autour d'une file numérique : j'avance de ... cases / je recule ..... Le tout pouvant être matérialisé par une pince à linge.

### 2. Propositions de démarches :

Mettre en parallèle l'évolution des jours de la semaine (coloriés de différentes couleurs) et les résultats obtenus à partir des différents calculs.

Matérialiser le déplacement par un serpent mobile ou par la reprise des différentes couleurs.

### 3. Anticipation des difficultés :

Pour les enfants en difficulté, privilégier le travail de manipulation :

Mise en place de la situation problème en **salle de motricité** : différents cerceaux matérialisent les marches. Un élève jouant le rôle de Zou le serpent, un autre élève donnant les consignes. Un 3<sup>ème</sup> représentant les déplacements sur la file des jours.

Ce travail peut être repris autour d'activités de jeu : **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.

Il est important de faire travailler les élèves à partir de **manipulations** de différentes frises temps ou files numériques