

Séquence en mathématiques Cycle 2 CP	Le nombre-cible (Ermel)
--	--------------------------------

Objectif Faire prendre conscience qu'il est possible d'anticiper une action non encore réalisée. Utiliser et améliorer les procédures de calcul additif	Compétences visées <ul style="list-style-type: none"> - Comprendre les règles du jeu - Prendre conscience que les choix de carte (3^e) ne sont pas aléatoires. - Trouver mentalement des sommes de 2 ou 3 nombres
--	---

Principe du jeu : on propose un nombre-cible aux joueurs ; il faut l'atteindre en un nombre déterminé de coups (3 ici). Le gagnant est celui qui a atteint le nombre de jetons correspondant au nombre-cible.

Procédures visées : Utiliser le surcomptage pour trouver un résultat d'addition ou pour calculer un écart avec l'aide des doigts si nécessaire.

Utiliser des résultats déjà mémorisés ou écrits dans un répertoire additif.

Séance 1	Découverte et appropriation du jeu (collectif, on joue équipe contre équipe)
Matériel : jetons , réceptacles pour les jetons , règle du jeu affichée , cartes de jeu. - le jeu est présenté collectivement. Les cartes, numérotées de 1 à 6 sont étalées. On écrit le nombre-cible au tableau. L'enseignant présente les règles du jeu, qui sont affichées au tableau. - on joue une première fois, 4 équipes de 2. Le premier exemple est 10. Chaque équipe doit annoncer son résultat puis on le vérifie par comptage des jetons. - on fait deux ou trois parties (8 12 9) - on échange sur les procédures/stratégies « gagnantes »	

Séance 2	Jeu individuel et autonome
Matériel : idem S1 + feuilles de recherche prévues - Consigne : on va rejouer au jeu du nombre-cible. Cette fois on va former deux groupes de 4, il y aura un meneur de jeu et « banquier » et 3 joueurs dans chaque groupe (avoir écrit les noms pour chaque tâche au tableau). Vous devrez atteindre les nombres-cibles indiqués sur chaque feuille, et écrire dans les cases vierges le chiffre que vous avez choisi avant que le banquier ne donne les jetons. - Faire jouer un des groupes en présence de l'enseignant ; demander que le banquier note les scores sur la feuille de score - Laisser jouer les élèves - Mise en commun et écriture des procédures valides	

Entre les séance 2 et 3 on donnera en devoirs : Sihem et Hamada ont joué au jeu du nombre-cible ; ils ont obtenu les scores suivants. Complète le tableau : **Nombre cible : 14**

Prénom	1 ^{er} coup	2 ^e coup	3 ^e coup	Total des points	Gagnant
Hamada	4	5		14	x
Sihem	5	5		15	

Séance 3	Evaluation
Avec la fiche extraite de Ermel fichier élève	