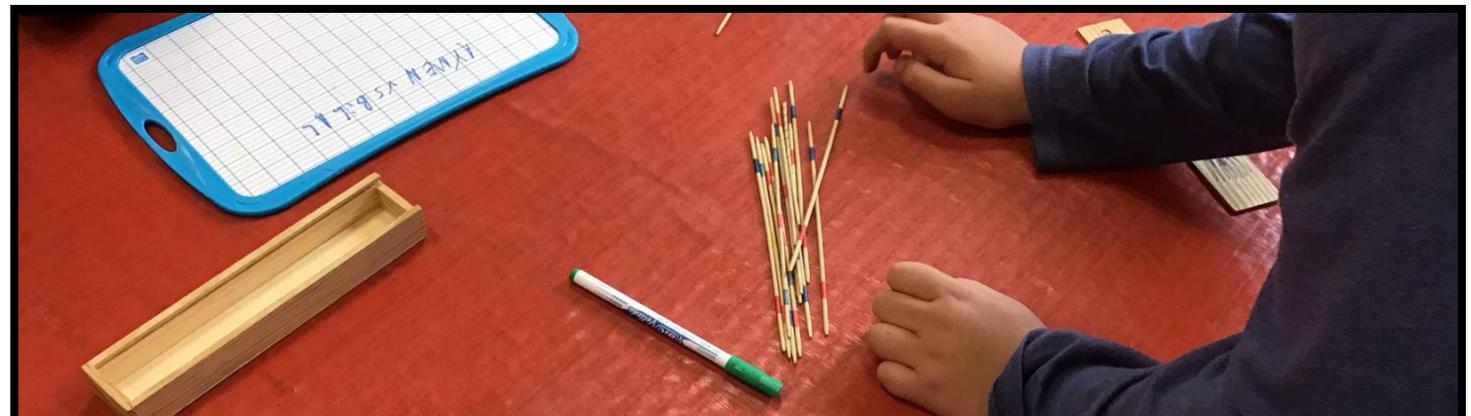


## Plan mathématiques : visite de classe n°1



École : Pierre de Coubertin B

Enseignante : Madame Kateb

Niveau : CE2

CPC : I.Bentoumi

## Situation de départ :

 Installation de différents ateliers mathématiques :

-  Jouer entre pairs pour développer des stratégies et des postures.
-  Utiliser des procédures logico-mathématiques.
-  Construire une progression avec des énoncés différenciés

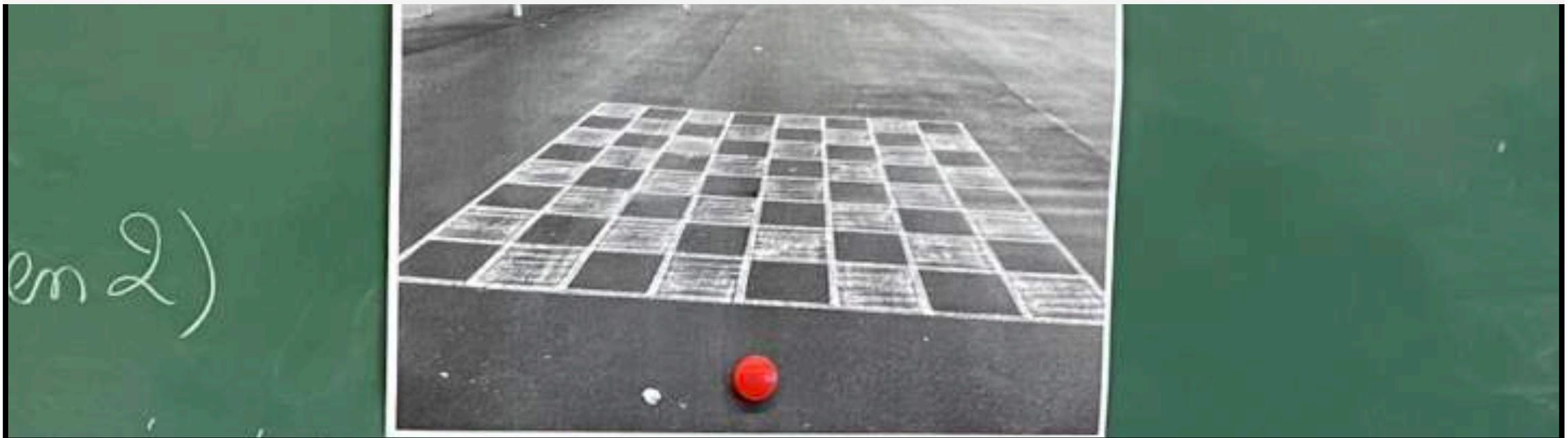
Lieu :Salle des tapis de l'école Pierre de Coubertin B



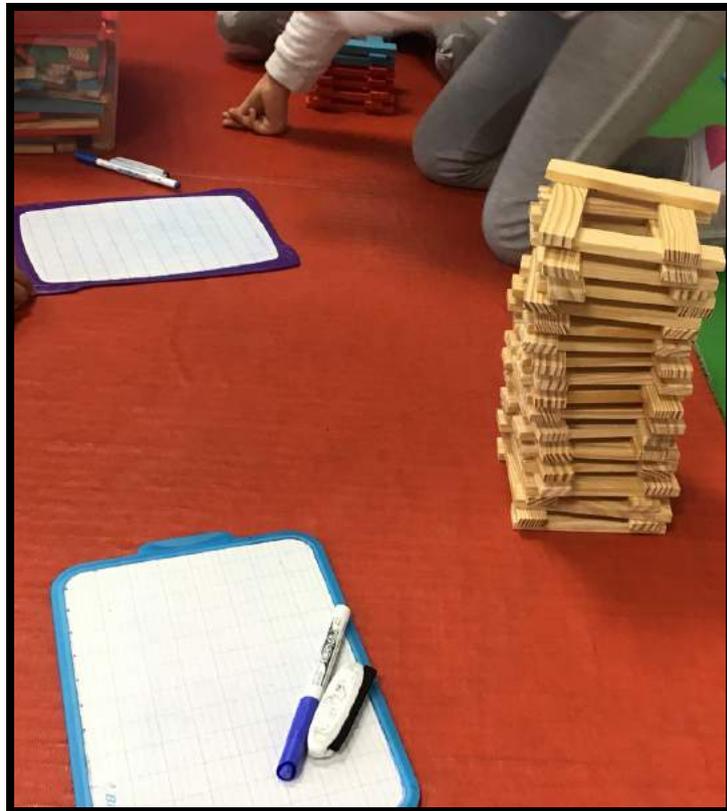
## 1. Construire un problème à partir d'une production en volume



## 2. Construire un problème à partir d'un élément de la cour de récréation



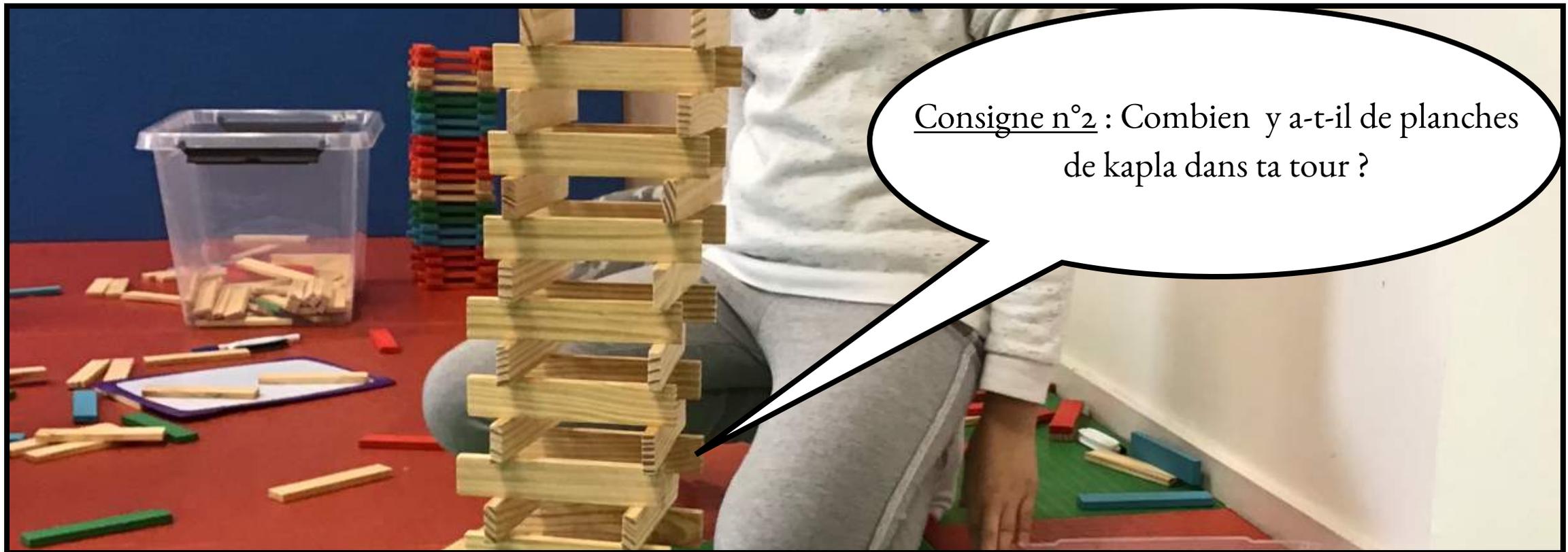
I. Construire un problème à partir d'une production en volume

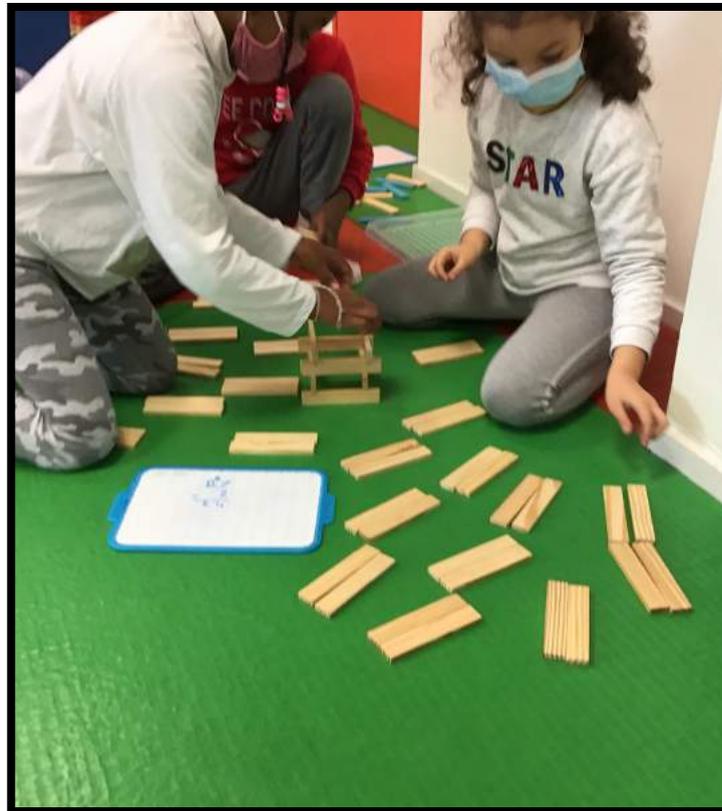


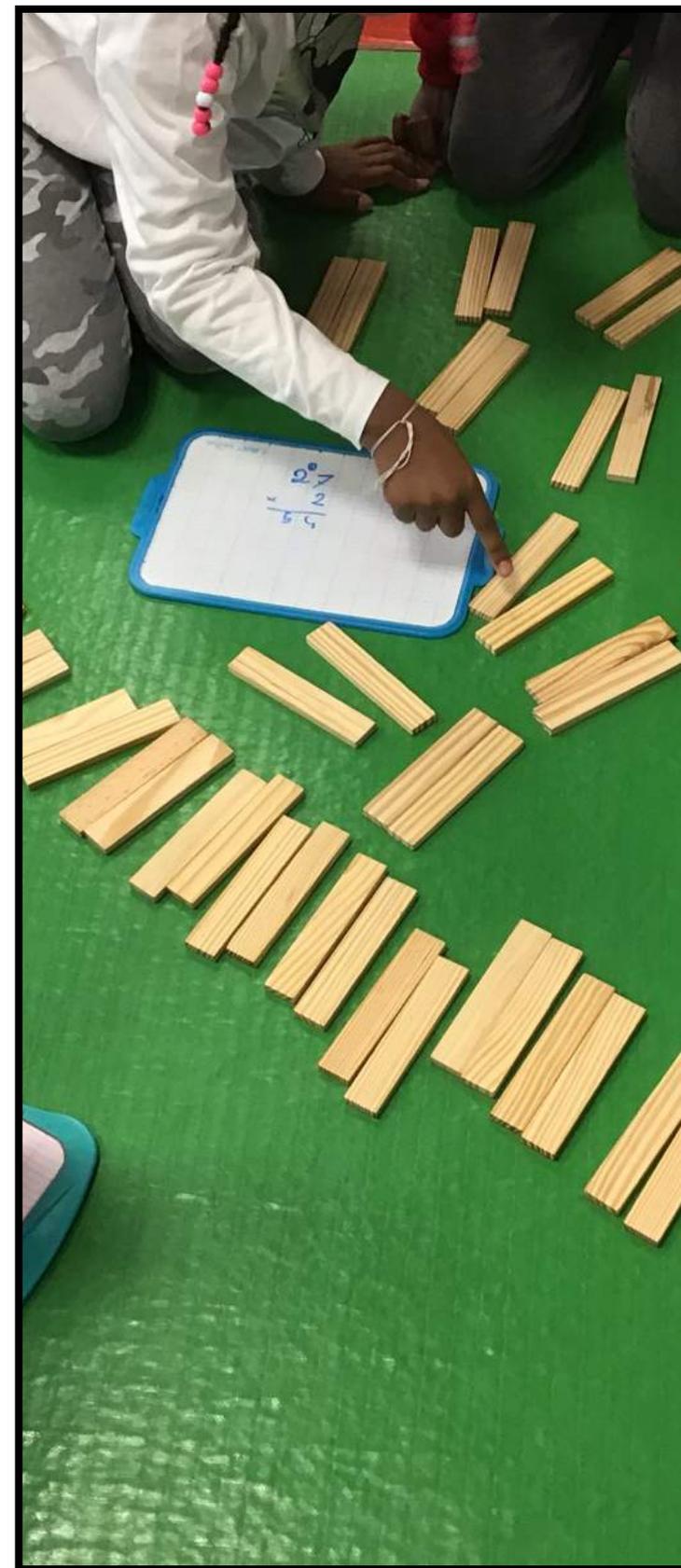
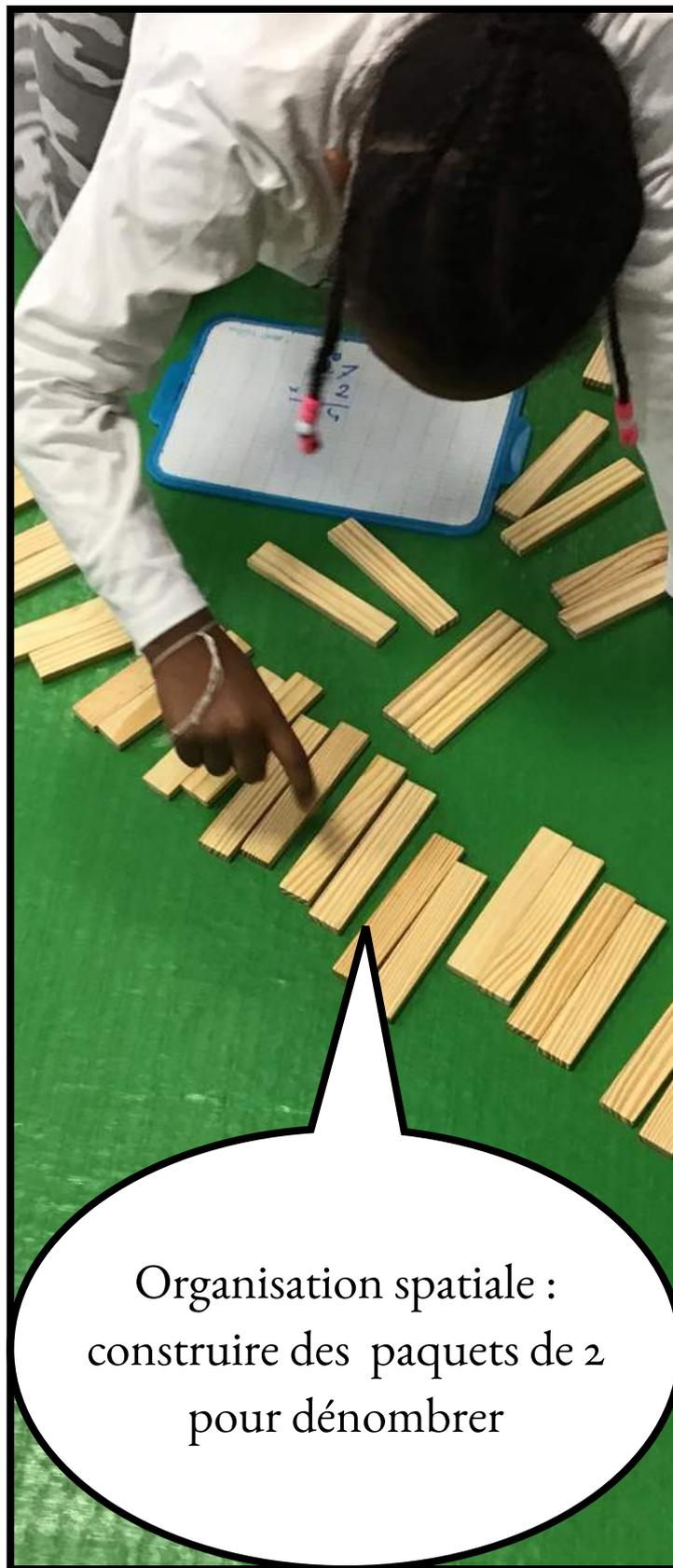
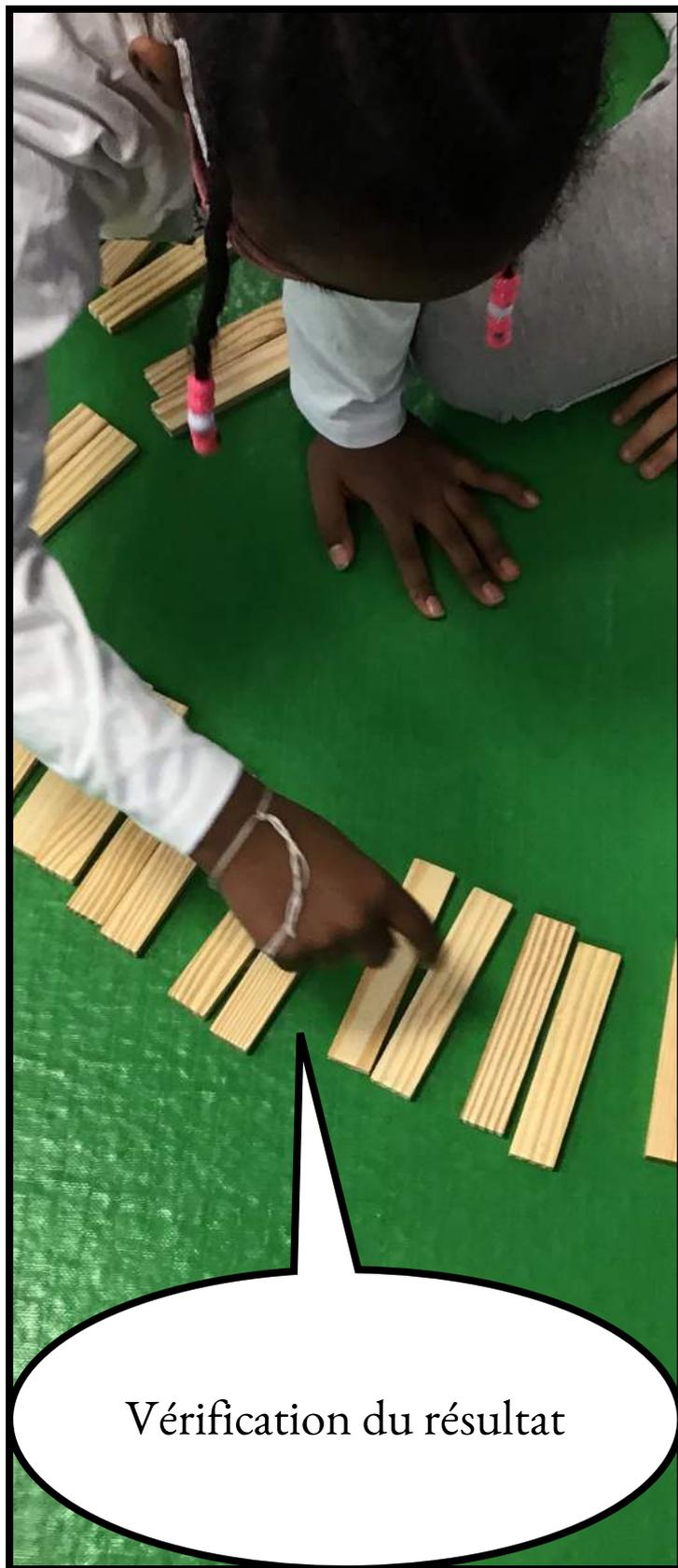


Différentes versions des tours apparaissent ...

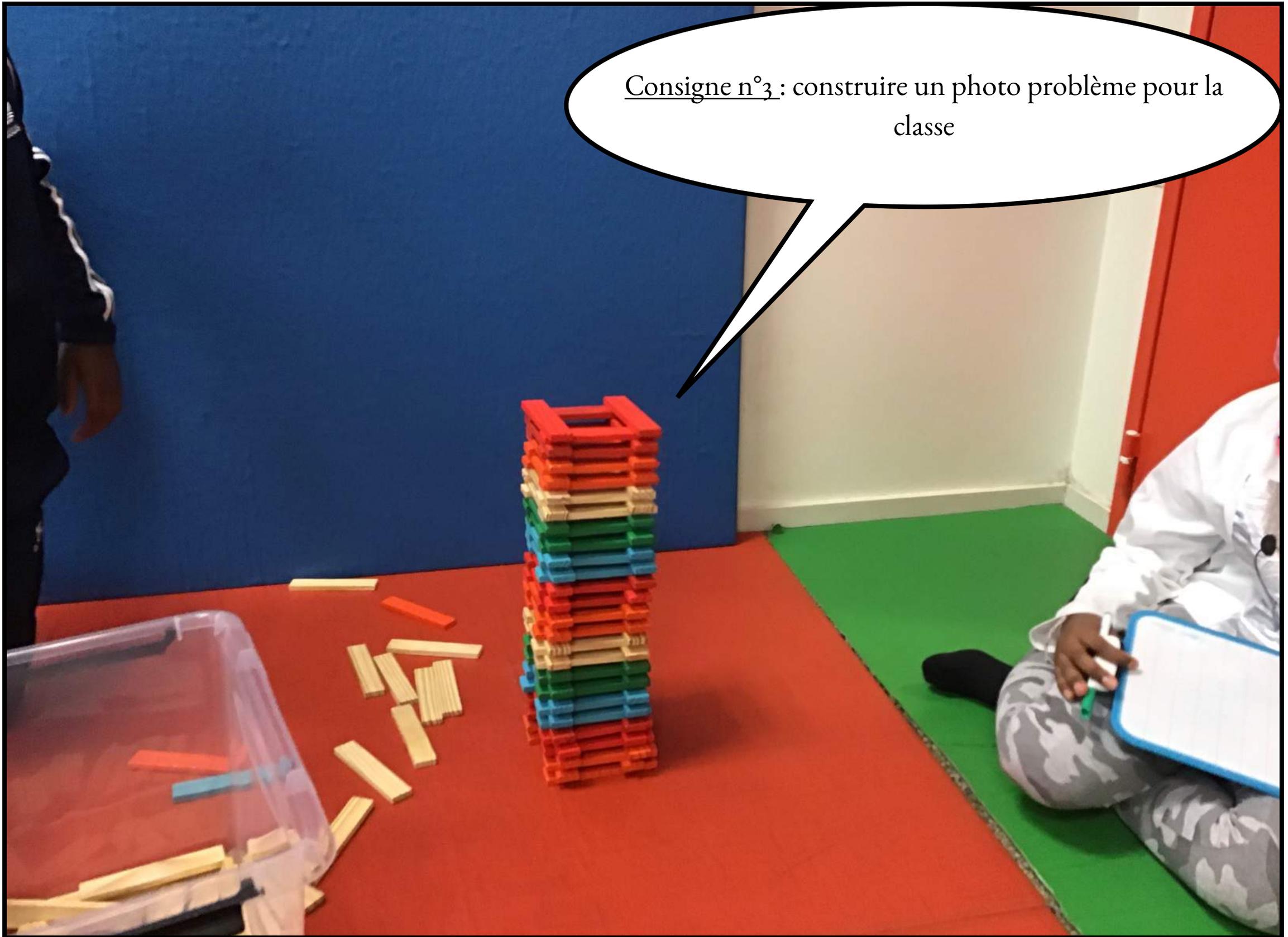
$$\begin{array}{r} \uparrow 6 \\ > 2 \\ \hline 32 \end{array}$$







Consigne n°3 : construire un photo problème pour la classe

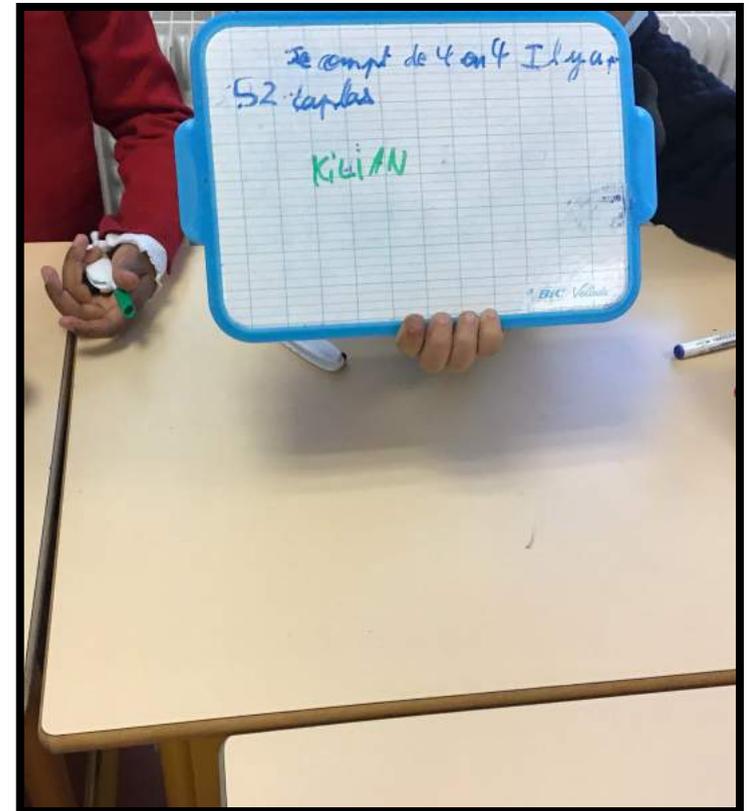
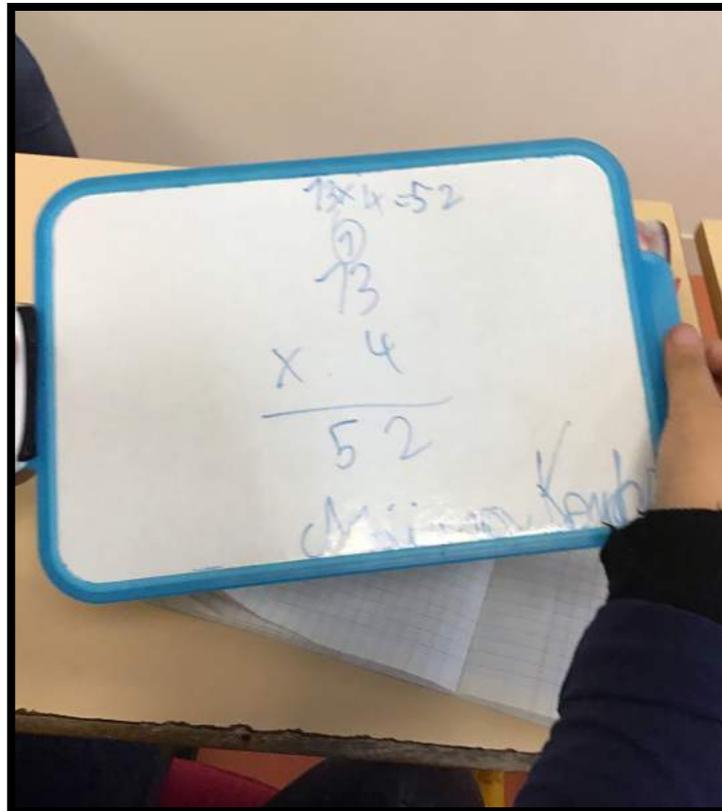
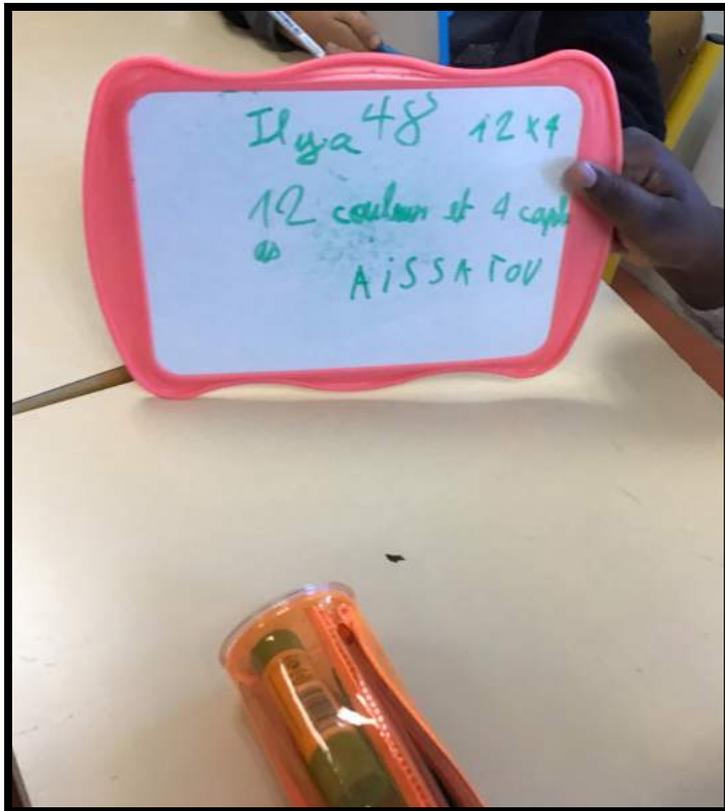
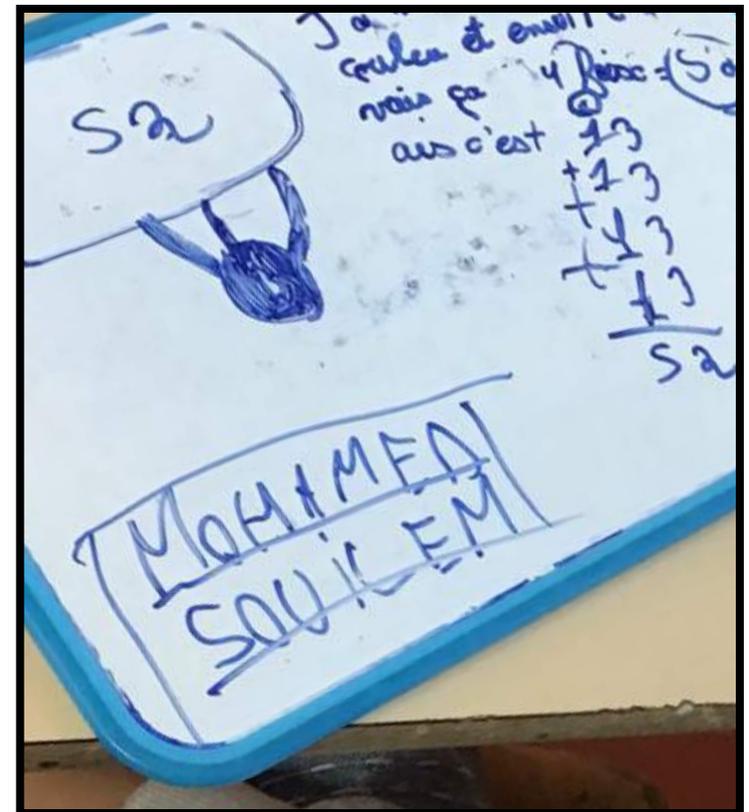
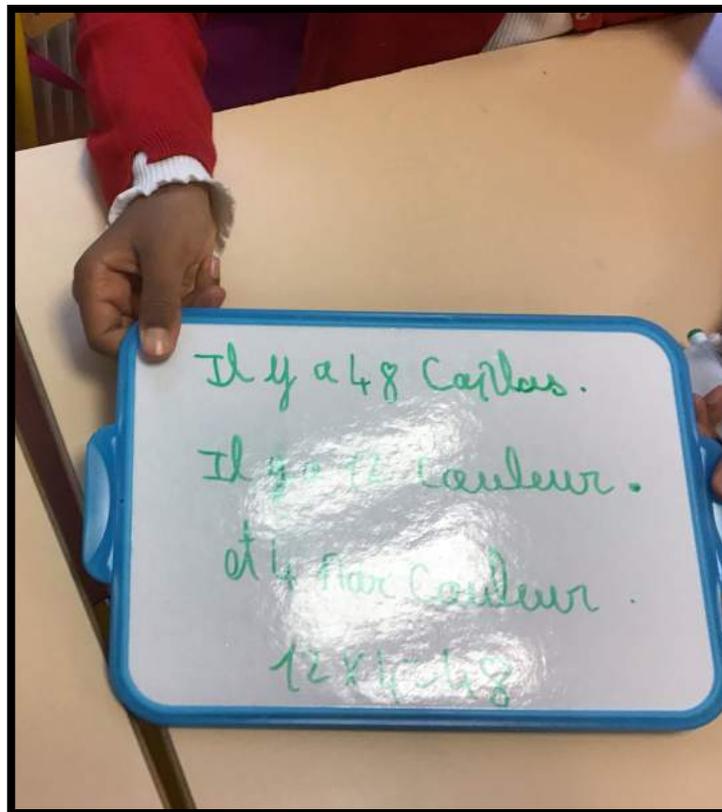
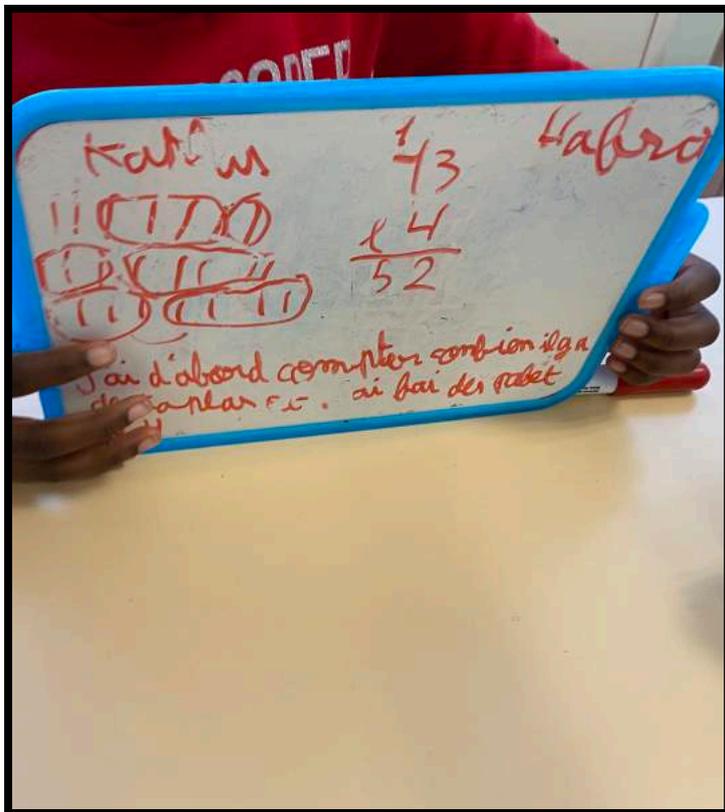




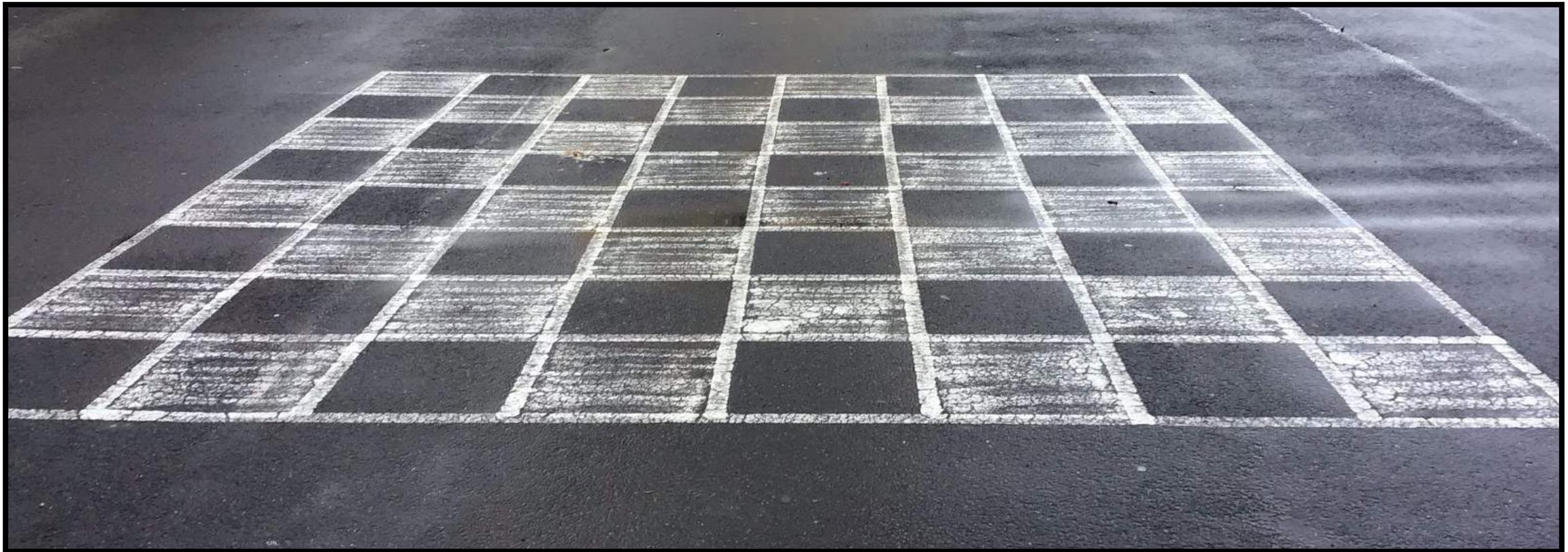
Combien y a-t-il de planches de kapla dans la tour?



Reconstitution de la tour à l'aide d'un support  
image



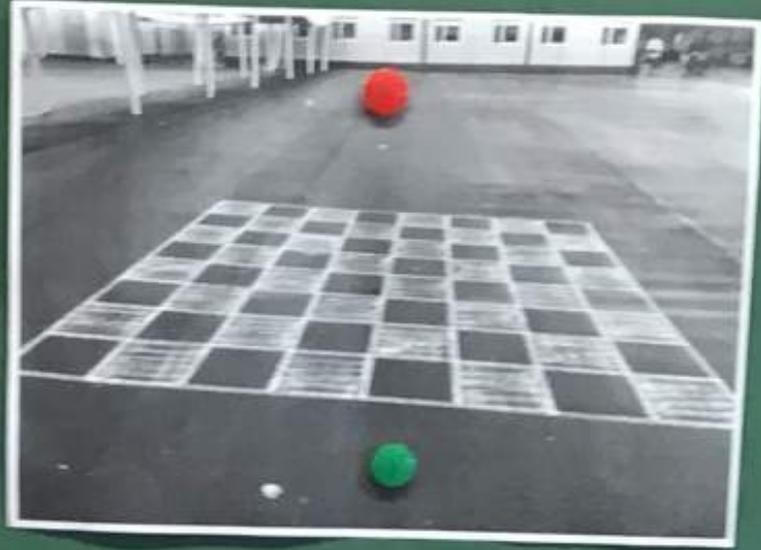
2. Construire un problème à partir d'un élément de la cour de  
récréation



 Création d'un photo problème à partir de la cour de récréation

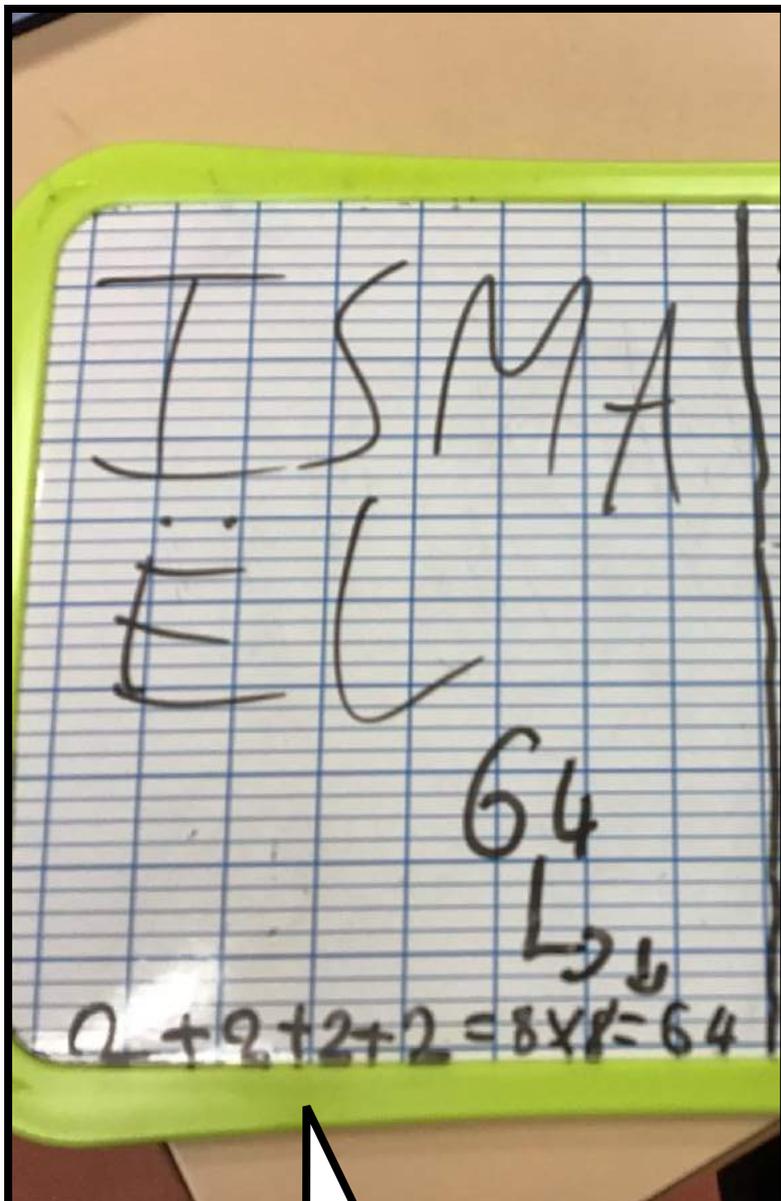
 Objectifs pédagogiques :

1. Travailler une situation de jeu vécue par les élèves
2. Utiliser quotidien d'un écolier : la cour de récréation
3. Rebrasser les techniques opératoires

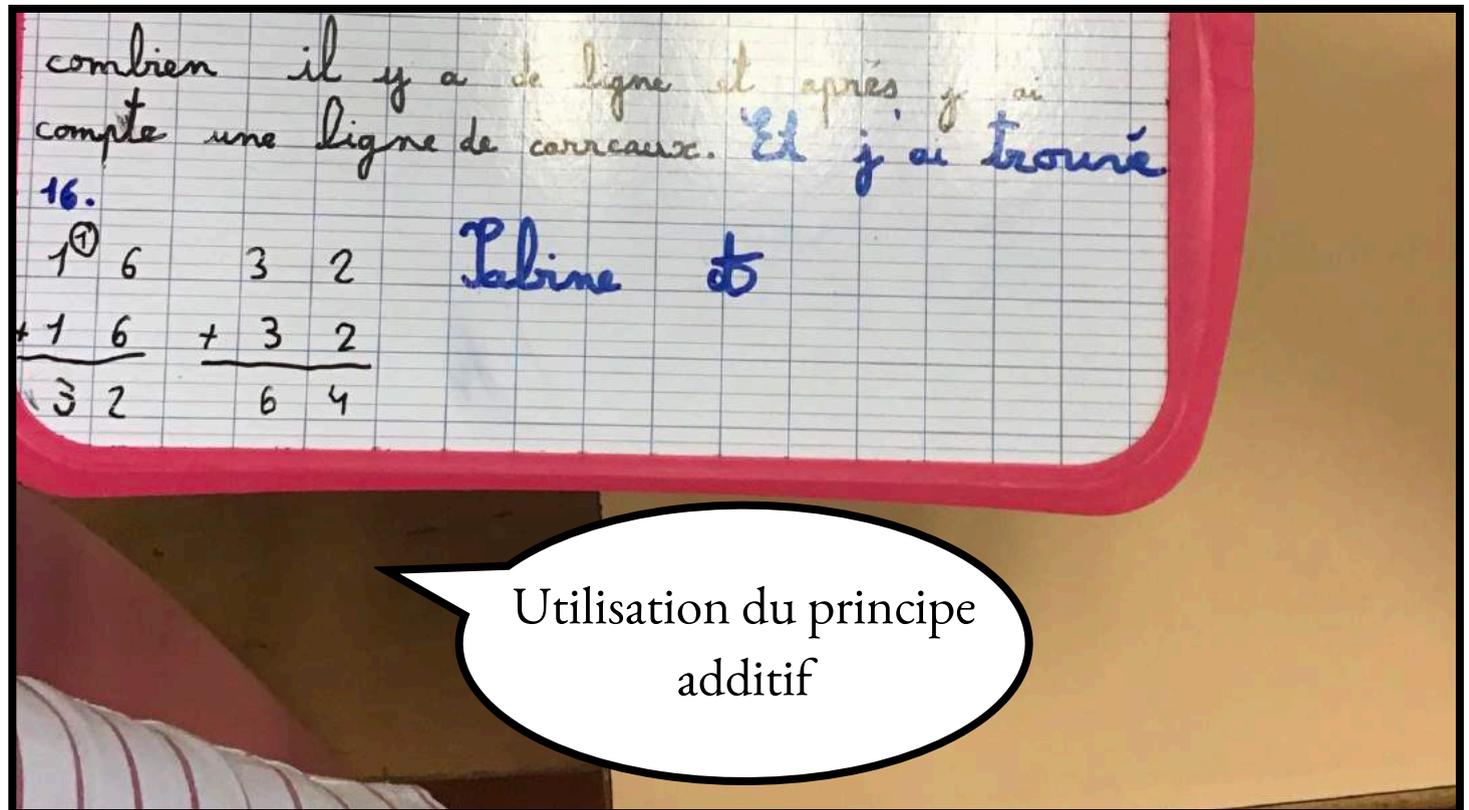


Résolution d'un photo problème : les élèves  
s'organisent pour trouver une stratégie  
Vocabulaire : ligne, colonne, couleurs alternées,  
carrés, cases blanches...

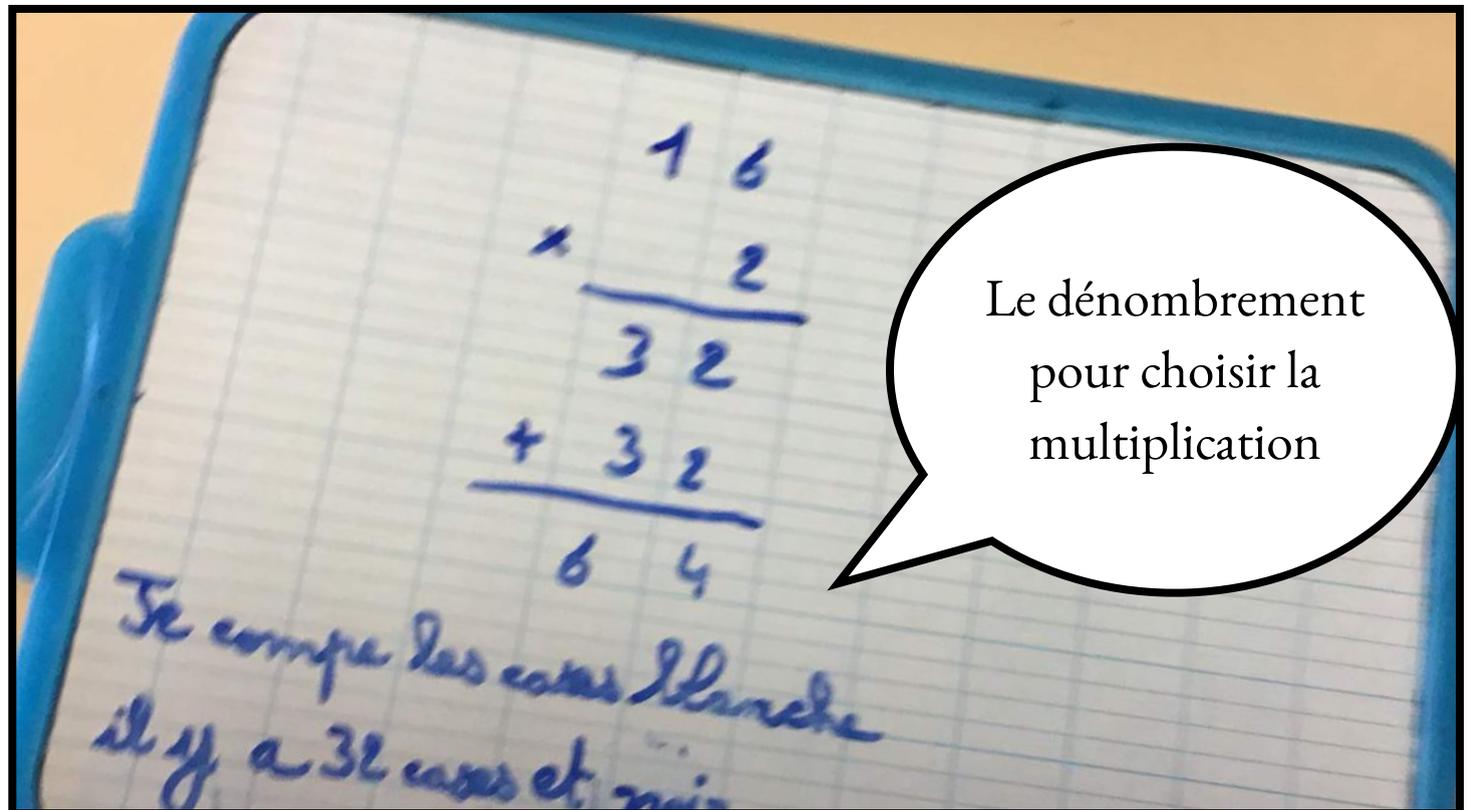




Utilisation du principe additif  
puis multiplicatif



Utilisation du principe  
additif



Le dénombrement  
pour choisir la  
multiplication

Mise en commun des différentes stratégies

Adem: 64 (de 2 en 2)

Hafsa: Pendant la récréation, 4 carrés blancs et 4 carrés noirs par colonnes. 64

Sabine: Compter les lignes  $8+8=16$ . 64

Maïssa:  $4 \times 8 = 32$ , en comptant les lignes  
 $4 \times 8 = 32$  et  $32 + 32 = 64$

Nael: Compter de 4 en 4 jusqu'à 16.  $16 \times 2 = 32$  carreaux noirs  
 $32 + 32 = 64$

Temps d'apprentissage autour du langage et  
du jargon des mathématiques

Consigne : donnez-moi la règle du jeu

Finalité : création d'un affichage/répertoire  
numérique vivant pour faciliter :



l'autonomie



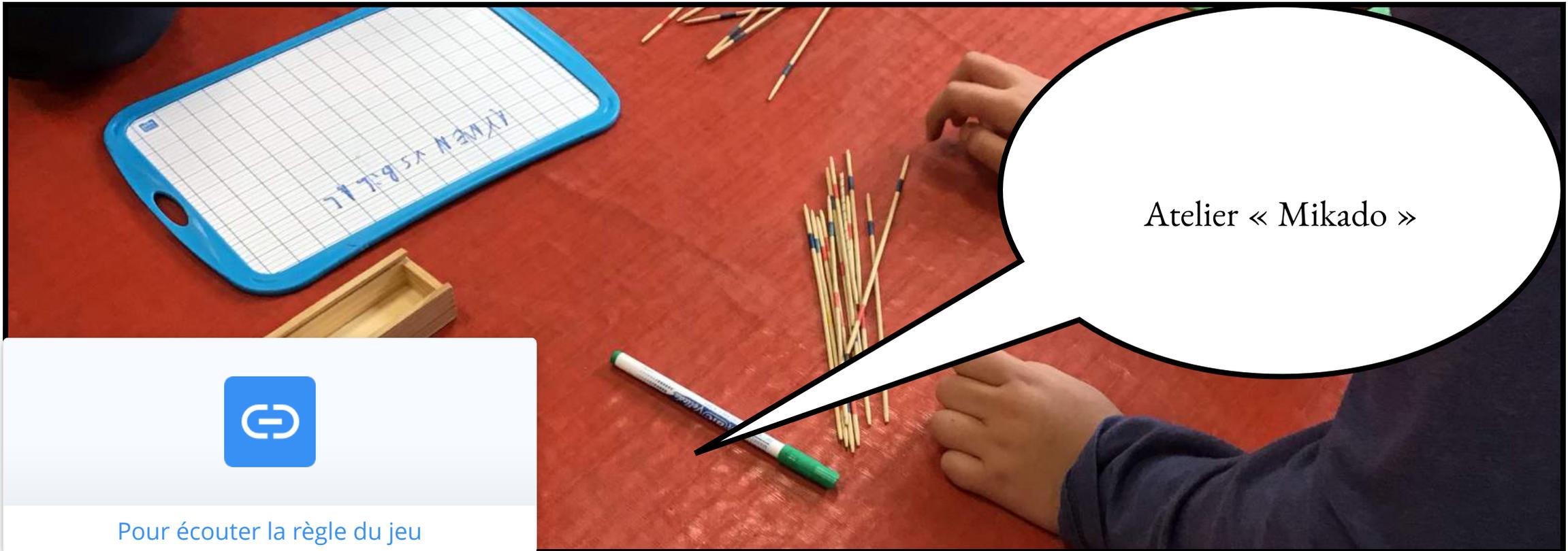
le jeu entre pairs

# Atelier « Lobo 77 »

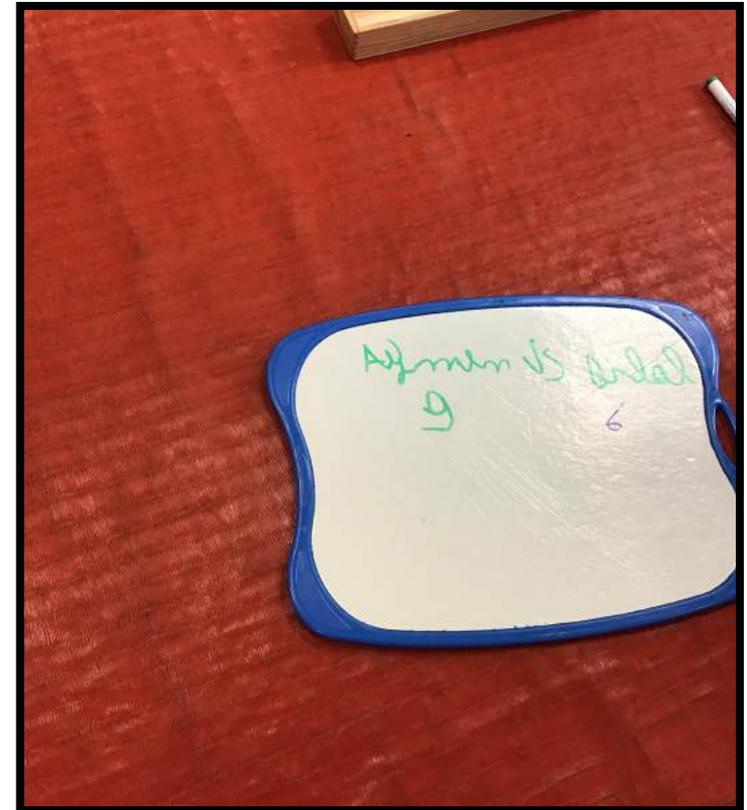
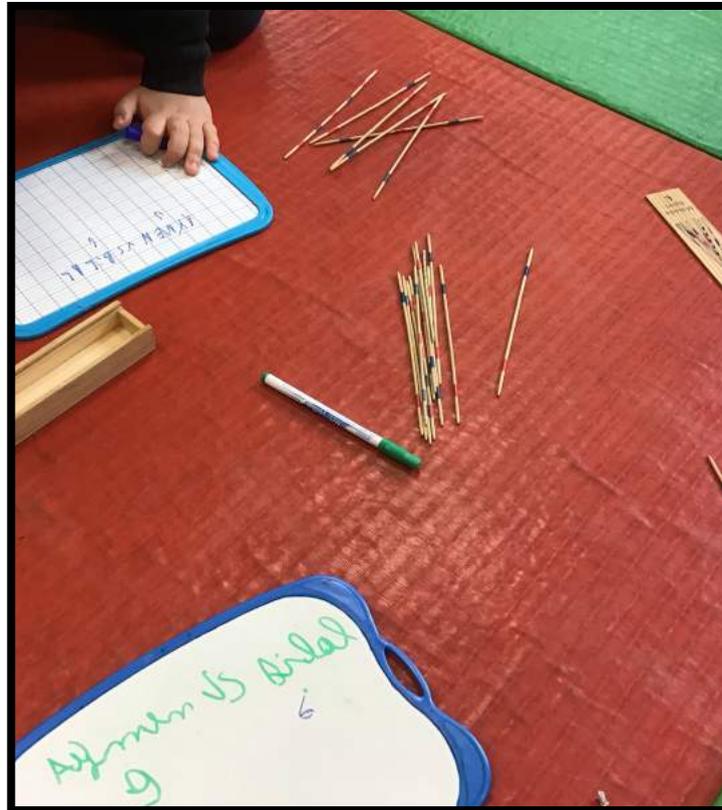
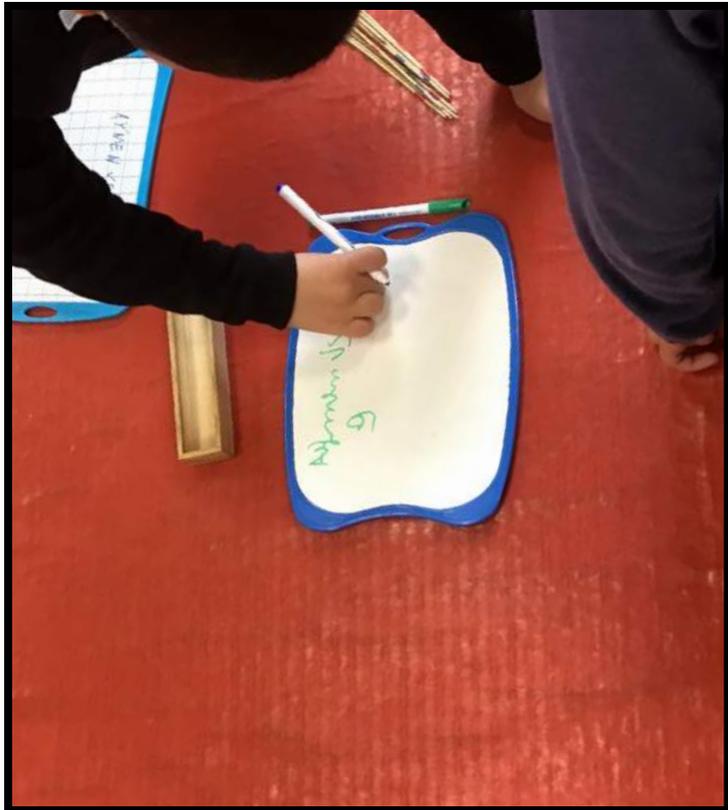


[Pour écouter la règle du jeu](#)





Pour écouter la règle du jeu



Atelier « Bingo »



[Pour écouter la règle du jeu](#)





Atelier « Dames »



Pour écouter la règle du jeu

