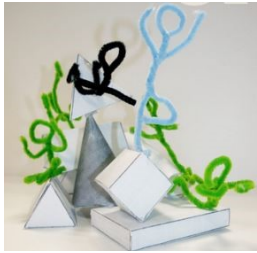


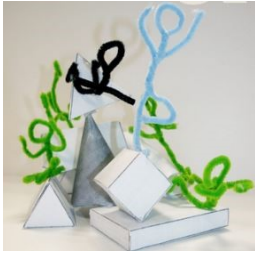
Semaine 3 : jeu de cartes avec plateau



La maison qui brûle

Cycle	Cycle 3
Domaine mathématiques	Mathématiques - Nombres et calcul
Compétences mathématiques en jeu	Attendu de fin de cycle : calculer avec des nombres entiers. Connaissances et Compétences associées : calculer en utilisant des écritures en ligne (additions, soustractions, multiplications).
Organisation des élèves	Groupes de 4 élèves
Matériel	1 planche « La maison qui brûle » par groupes de 4 5 étiquettes « seau d'eau » plastifiées
But du jeu	Récupérer les seaux d'eau pour éteindre le feu.
Préparation du jeu	Pour chaque groupe : <ul style="list-style-type: none"> • 1 planche « La maison qui brûle » • 5 étiquettes « seau d'eau » plastifiées sur lesquelles l'enseignant·e a inscrit des nombres jusqu' à : 100 (niveau 1) 1000 (niveau 2).
Déroulement	Les élèves trouvent pour chaque carte cible au choix : <ul style="list-style-type: none"> • une écriture additive • une écriture soustractive • une écriture multiplicative • ou bien un calcul contenant plusieurs opérations successives. <p>Pour cela, les élèves utilisent les nombres de 1 à 10. Le même nombre peut être utilisé plusieurs fois.</p>

Semaine 3 : jeu de cartes avec plateau



La maison qui brûle

<p>Fin de partie</p>	<p>Une fois le temps écoulé (temps défini par l'enseignant·e) : les élèves vérifient leurs réponses à l'aide de la calculatrice pour chaque opération trouvée, le seau est retourné. Si les 5 seaux sont retournés, le feu est éteint.</p> <p>L'enseignant·e valide rapidement. Un retour sur les procédures est important à un moment donné de la séance cependant le coeur de la séance est le jeu.</p> <p>Grâce à leur coopération, un ou plusieurs groupes ont éteint le feu, la classe a gagné.</p>
<p>Variante(s)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • le nombre cible : l'enseignant·e choisit les nombres cibles en fonction du niveau de ses élèves • le temps accordé pour les calculs
<p>Niveau(x) de difficulté</p>	<p>1,2,3</p>