

Cycles 2 et 3

Des jeux pour aider les élèves en français et en maths • Tome 2

Stéphane **Grulet**

RETZ

www.editions-retz.com

9 bis, rue Abel Hovelacque

75013 Paris

Remerciements

Merci à Boualem Aznag, alias « Michel » et Jacky Génon,
alias « monsieur le maire » pour leur participation.

Merci à mes élèves pour leur enthousiasme.

Merci à mes collègues du pôle scolaire de Tournes :
enseigner avec vous est une grande aventure
professionnelle et humaine.

Ce livre est dédié à mon grand-père, Jean Grulet,
instituteur, puis directeur de collège.

© Retz, 2015 pour la présente édition.

© Retz, 2011 pour la première édition.

ISBN : 978-2-7256-3330-5

Mise en page : Laser Graphie

Direction éditoriale : Sylvie Cuchin

Édition : Adeline Guérin-Grimouille

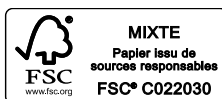
Correction : Florence Richard

Illustration : Vivilablonde, Line Tship

N° de projet : 10210562

Dépôt légal : février 2015 - N° d'impression :

Achevé d'imprimer en France, en février 2015, sur les presses de SEPEC.



Sommaire

Introduction

Démarche générale	7
Pistes pédagogiques et conseils	8

Français

Orthographe

1 • Bonjour monsieur le maire !.....	16
<i>Identifier et mémoriser la graphie de deux sons proches.</i>	
2 • La boîte à mots.....	19
<i>Connaître les différentes graphies d'un son.</i>	
3 • Épelle-moi si tu peux	23
<i>Orthographier correctement un mot.</i>	

Grammaire

4 • Monsieur Mystère	27
<i>Identifier et utiliser des adjectifs qualificatifs.</i>	
5 • La grille infernale	31
<i>Connaître les classes de mots.</i>	
6 • Qu'est-ce que j'ai dans ma boîte ?.....	35
<i>Construire correctement des phrases interrogatives.</i>	
7 • Le siège éjectable	37
<i>Construire correctement une phrase affirmative et une phrase négative.</i>	
8 • Le téléphone de Simone	40
<i>Identifier et utiliser les compléments circonstanciels de lieu, de temps et de manière.</i>	

Conjugaison

9 • Pronoms en stock	43
<i>Connaître et employer les pronoms personnels.</i>	
10 • Bingo !	47
<i>Connaître les formes conjuguées de l'imparfait ou du futur.</i>	
11 • Les chevaliers du passé.....	50
<i>Connaître les formes conjuguées du passé composé ou du passé simple.</i>	

Vocabulaire

12 • Qui peut le plus ?	53
<i>Connaître des noms génériques.</i>	
13 • Michel et Jean-Jacques	56
<i>Connaître les niveaux de langue.</i>	
14 • Le propre et le figuré	59
<i>Connaître la différence entre le sens propre et le sens figuré.</i>	

Lecture

15 • La preuve par 6	62
<i>Décoder l'implicite d'un texte.</i>	
16 • Lecture city	65
<i>Lire et comprendre un texte descriptif court.</i>	
17 • Les vacances de Tata Jacqueline	68
<i>Repérer une erreur de logique dans un texte.</i>	
18 • Retrouver sa moitié	71
<i>Décoder l'implicite d'un texte.</i>	

Maths

Numération

19 • Le numéro gagnant	74
<i>Connaître les nombres entiers naturels inférieurs à 100.</i>	
20 • Les échanges	76
<i>Connaître les nombres entiers naturels inférieurs à 100.</i>	
21 • Le nombre mystère	78
<i>Écrire, nommer, comparer, ranger des nombres.</i>	
22 • Les défis de Math et Matiques	80
<i>Écrire, comparer, ranger, encadrer des nombres.</i>	
23 • Le retour de Math et Matiques	83
<i>Connaître la valeur des chiffres en fonction de leur position dans l'écriture des nombres.</i>	

Calcul

24 • Le coffre	86
<i>Connaître et utiliser des procédures de calcul mental.</i>	
25 • Calcul express	89
<i>Connaître et utiliser des procédures de calcul mental.</i>	
26 • Les 4 cases	91
<i>Mémoriser les tables d'addition et de multiplication.</i>	

Géométrie

- 27 • Le petit atelier 94
Connaître et utiliser un vocabulaire géométrique élémentaire approprié.
- 28 • Le grand atelier 97
Reconnaître, décrire, nommer et reproduire, tracer des figures géométriques.
- 29 • La figure mystère 100
Reconnaître, décrire, nommer des figures planes et des solides droits.

Grandeurs et mesures

- 30 • La monnaie de la pièce 103
Utiliser la monnaie.
- 31 • Destination 2020 106
Utiliser un calendrier.
- 32 • Une pièce qui manque d'aire 109
Calculer l'aire d'une figure.

Exploitation de données

- 33 • Les quatre quarts 112
Résoudre des problèmes relevant de l'addition, de la soustraction et de la multiplication.
- 34 • La réponse à la question 115
Résoudre des problèmes relevant de l'addition, de la soustraction et de la multiplication.
- 35 • Bienvenue à Cityville ! 117
Interpréter un tableau ou un graphique.
- 36 • Le grand magasin 120
Résoudre des problèmes de proportionnalité (avec des pourcentages).

Présentation du CD-Rom 125

Utilisation du CD-Rom 127

Introduction

Démarche générale

Dans la suite logique du premier volume, l'objectif de ce deuxième tome reste le même : fournir aux enseignants des cycles 2 et 3 des **séquences pédagogiques ludiques pour consolider les apprentissages en français** (grammaire, orthographe, vocabulaire, conjugaison, lecture et production d'écrits) **et mathématiques** (numération, calcul, mesure, géométrie et exploitation des données). Il propose également des variantes et des pistes d'exploitation pour des prolongements écrits. Le tableau de la page 14 récapitule les niveaux correspondant aux trente-six séquences.

L'ensemble des activités proposées dans ce guide pratique s'inscrit dans la ligne directe du Socle Commun de connaissances, de compétences et de culture.

Ces activités peuvent être pratiquées en situation de découverte ou d'entraînement. Elles sont également conçues pour être animées dans le cadre d'activités pédagogiques complémentaires (A.P.C.) ou lors de stages de **soutien**.

Ayant toutes une dimension ludique, ces séquences ne sauraient constituer l'unique moyen d'apprentissage et d'enseignement de la classe. Cependant, le jeu étant une source de motivation réelle chez les enfants, les activités proposées permettent une autre approche du domaine à aborder. Elles sont un moyen différent et complémentaire de travailler une compétence.

Différent parce que le jeu est un moment de réel plaisir pour l'élève. Il offre l'opportunité de conjuguer apprentissage et amusement. Il permet à chacun de mobiliser ses connaissances et de les partager avec d'autres. La plupart des séquences proposées dans cet ouvrage induisent des jeux par équipes, moments d'échanges de savoirs et de compétences. Jouer en classe permet en effet de viser différemment des objectifs tels que l'écoute de la consigne, la concentration, le respect des autres, et l'acceptation de la difficulté.

Complémentaire parce que le jeu en classe provoque d'autant plus d'enthousiasme s'il est mené en parallèle de séquences d'apprentissages plus normées. Il permet de développer des compétences et de partager des savoirs

dans un cadre divertissant, mais il devra être suivi d'un moment de synthèse écrite des connaissances dans un cadre plus formel.

Chaque séquence vise deux objectifs: être **rigoureux** dans le domaine des savoirs et **créatif** dans le déroulement des jeux. Elle indique la préparation nécessaire, la mise en route de l'activité, l'énonciation des règles, le déroulement du jeu, les relances éventuelles, et donne des pistes de prolongements écrits.

Le CD-Rom fournit des documents ressources: affichage, matériel à construire, documentation pour l'élève (au format PDF) et même des fichiers audio (au format MP3).

Pistes pédagogiques et conseils

● Le contenu de chaque séquence

Pour chaque séquence, la compétence mise en œuvre, le niveau de classe, la durée du jeu, des conseils d'organisation et le matériel nécessaire sont indiqués; le déroulement du jeu, des prolongements écrits et des variantes sont également donnés.

● Les compétences

Chaque séquence est construite à partir d'une compétence du programme de français ou de mathématiques.

● Le niveau

Le niveau de classe dans lequel la séquence peut être animée est toujours indiqué. Certaines sont cependant conçues pour trouver leur place dans les deux cycles, les adaptations nécessaires en fonction du niveau de la classe sont alors données dans le déroulement.

● La durée

Elle est variable en fonction de chaque jeu. Trois types de jeux sont proposés dans cet ouvrage. Ils sont à la fois adaptés à une mise en œuvre en classe et aux séquences d'activités pédagogiques complémentaires (A.P.C.).

	Jeux à épisodes	Jeux rituels	Jeux ponctuels
FRANÇAIS	<ul style="list-style-type: none"> - Bonjour monsieur le maire ! - Michel et Jean-Jacques - Lecture city - Les vacances de Tata Jacqueline 	<ul style="list-style-type: none"> - La boîte à mots - Épelle-moi si tu peux - La grille infernale - Qu'est-ce que j'ai dans ma boîte ? - La preuve par 6 - Retrouver sa moitié 	<ul style="list-style-type: none"> - Monsieur Mystère - Le siège éjectable - Le téléphone de Simone - Pronoms en stock - Bingo ! - Les chevaliers du passé - Qui peut le plus ? - Le propre et le figuré
MATHS	<ul style="list-style-type: none"> - Le grand magasin 	<ul style="list-style-type: none"> - Le numéro gagnant - Les échanges - Le nombre mystère - Le coffre - Calcul express - Les 4 cases - La figure mystère 	<ul style="list-style-type: none"> - Les défis de Math et Matiques - Le retour de Math et Matiques - Le petit atelier - Le grand atelier - La monnaie de la pièce - Destination 2020 - Une pièce qui manque d'aire - Les quatre quarts - La réponse à la question - Bienvenue à Cityville !

Les jeux à épisodes. Ces séquences de 15 à 30 minutes constituent un fil rouge pour la classe. Chaque séquence est divisée en plusieurs « épisodes », qui permettent de travailler une compétence en y consacrant un temps relativement important, et avec une difficulté croissante.

Les jeux rituels. D'une durée variable, entre 15 minutes et une heure, ces séquences sont destinées à être mises en place régulièrement pendant l'année. Elles sont très efficaces pour manipuler des mots outils, revoir des tables de calcul, s'entraîner à calculer rapidement et même s'exercer à comprendre des textes.

Les jeux ponctuels. D'une durée plus conséquente, ces jeux sont destinés à être mis en place une ou deux fois. Au besoin, ils pourront être divisés en deux ou trois parties, comme le suggère le déroulement.

• L'organisation

Une bonne organisation et une bonne situation de départ permettront aux élèves d'entrer plus facilement dans le jeu. Le fonctionnement de chaque équipe est également primordial.

Jouer en équipe. Certaines séquences proposent une répartition des élèves par équipes. Il est conseillé d'organiser la classe en quatre ou cinq groupes et de les conserver pour un ou deux trimestres. Ceci permet aux équipes de mieux fonctionner et de laisser du temps aux enfants plus timorés pour se faire une place. Les élèves auront ainsi le temps nécessaire pour trouver un rythme de travail et pour cerner les compétences de chacun.

Cependant, il est important de veiller à ce qu'il n'y ait pas de compétition malsaine entre les équipes: l'état d'esprit des jeux doit être expliqué et débattu avec les enfants. Chaque situation ludique implique forcément un gagnant, mais l'intérêt doit rester l'aventure collective que constitue un jeu en classe, le plaisir partagé ensemble et la découverte des connaissances.

En animant ces jeux, il convient de toujours garder en mémoire les compétences sociales qu'ils permettent de travailler: l'écoute, la solidarité, la modestie, la gratuité.

Pour organiser les équipes, plusieurs pistes sont possibles:

- Demander aux enfants de s'asseoir sur n'importe quelle chaise de la classe. Puis leur demander de décoller une étiquette adhésive située sous le siège, et qui leur indiquera le nom de leur groupe.
- Réunir les enfants en cercle et faire circuler des dossards de couleurs différentes. Jouer d'un instrument. Quand celui-ci s'arrête, les enfants porteurs des dossards rejoignent leur couleur respective.
- Attribuer un nom d'animal, de fleur, de ville et de personnage à chaque élève, puis demander aux quatre familles de se constituer.
- Attribuer un mot à chaque enfant. Constituer les équipes à partir du nombre de syllabes: le groupe des mots ayant deux syllabes, trois syllabes, etc.
- Piocher des prénoms dans un chapeau.
- Donner une opération à chaque enfant. Le résultat induira l'équipe (nombres pairs ou impairs, chiffres des dizaines, etc.).
- Organiser les équipes de manière plus directive, en fonction du vécu de la classe.

Il vaut mieux éviter de demander aux élèves de composer les groupes eux-mêmes. Cette méthode est souvent source d'injustices et de conflits.

Jouer, ça s'apprend. Prenez le temps en début d'année scolaire de « s'entraîner à jouer ». Organisez un jeu très simple où l'objectif est d'observer le comportement des élèves, dans les aspects positifs et négatifs. Procédez ensuite à un bilan avec eux, et insistez sur l'intérêt de jouer en classe: « Pourquoi joue-t-on ? À quoi cela sert-il ? Est-ce du travail ? Qu'attend-on les uns des autres pendant un jeu ? »

Faites un travail autour du vivre ensemble en listant les conduites à tenir au sein d'une équipe. Affichez-les en classe :

**Jouer,
c'est apprendre
ensemble**

*J'écoute les consignes.
Je participe activement.
Je donne mon avis.
J'écoute celui des autres.
J'effectue le travail écrit
à la suite du jeu.*

**Jouer,
c'est être positif**

*Je respecte l'arbitrage.
Je peux contester une
décision mais de manière
courtoise.
Je salue une victoire ou
un moment fort du jeu.
Je reste modeste.*

Choisissez avec les enfants les places où s'installeront les équipes et organisez le déplacement de chaque élève pour rejoindre son groupe.

Faites un point régulier sur les points forts et les points faibles de chaque équipe : « *Qu'est-ce qui fonctionne bien parmi vous ? Quelles difficultés rencontrez-vous ?* »

Chaque équipe peut avoir un capitaine, différent à chaque jeu. Lister avec la classe les différents rôles du capitaine. Affichez-les en classe :

Le capitaine

*Il / elle écoute les avis de tout le monde et peut organiser un vote.
Il / elle écrit la réponse et lève l'ardoise.
Il / elle règle un éventuel conflit.
Il / elle demande l'intervention de l'enseignant.*

Les affiches seront relues collectivement lors des moments de bilan avec les enfants.

Une équipe peut aussi comporter un « régisseur » qui s'occupe de rassembler le matériel demandé, un « secrétaire » qui écrit les résultats sur l'ardoise (ou autre support) et un « comptable » qui s'occupe des points remportés.

Dans certaines séquences, les enfants jouent individuellement, en binômes ou en trinômes, dans le but de créer une petite émulation, parfois nécessaire à l'apprentissage des tables ou de listes de mots.

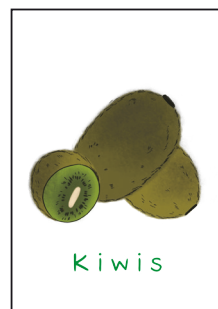
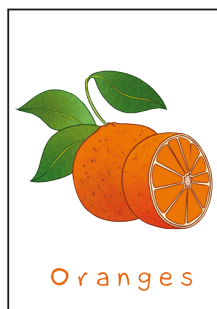
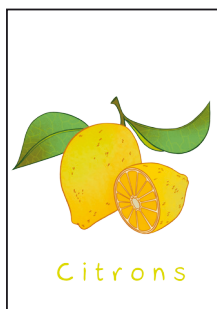
En A.P.C. ou stage de soutien, les jeux sont conçus de telle manière que les équipes peuvent être remplacées par un joueur seul (sauf indication contraire).

• Le matériel individuel et collectif

Pour chaque séquence, le matériel nécessaire, individuel ou collectif, est listé. Les éléments sont soit fournis dans le CD-Rom, soit faciles à trouver dans une classe. Imprimés sur du papier épais puis plastifiés, les documents utiles au déroulement des séquences pourront être employés à de nombreuses reprises.

Le CD-Rom contient :

- Un fichier avec l’affiche de chaque équipe ; les jeux proposant les mêmes noms d’équipes.



- Une grille de scores utile également pour plusieurs jeux.
- Du matériel organisé selon la numérotation des jeux.
- Des pistes audio pour les jeux 1, 13 et 25.

Pour plus de détails, voir pp. 125-128.

• Le déroulement

Le déroulement de chaque séquence est expliqué précisément. Certaines nécessitent d’être organisées en deux, trois ou quatre séances.

Sont également données des pistes de travail et de remédiation pour les élèves en difficulté.

Enfin sont précisées les traces écrites à noter sur une affiche ou au tableau tout au long du jeu. Les mots, les phrases, les textes produits sont très utiles dans le prolongement écrit et servent de références communes à la classe.

• Prolongement écrit

Les séquences de jeu prennent tout leur sens si elles sont suivies d’un retour à l’écrit plus traditionnel. Il donne de la valeur à ce qui vient d’être vécu et permet une synthèse partielle des connaissances. Des pistes de travail écrit sont proposées après chaque jeu. Il peut s’agir d’un travail individuel ou par deux: activités structurantes (opérations, listes de mots à recopier, exercices de closure), synthèses ou productions d’écrit parfois utiles dans d’autres jeux.

En français, les documents produits pendant les jeux (listes de mots, listes de phrases, classements thématiques, règles de grammaire ou d'orthographe, etc.) peuvent être réunis dans un **classeur d'écriture**.

En mathématiques, certains documents produits pendant les jeux peuvent constituer un « **mémento de l'élève** ».

Ceci permet de faire un lien entre les activités ludiques et les autres séquences menées dans la classe et d'utiliser un seul et même outil pour l'ensemble des apprentissages dans une matière.

- **Conseils et variantes**

De nombreux jeux étant proposés à la fois pour les cycles 2 et 3, une adaptation est nécessaire en termes de forme et de contenu. En fonction du niveau de la classe, des idées de variantes sont proposées.

Tableau récapitulatif des niveaux des séquences de jeux

			NIVEAUX				
			CP	CE1	CE2	CM1	CM2
FRANÇAIS	Orthographe	1. Bonjour monsieur le maire !					
		2. La boîte à mots					
		3. Épelle-moi si tu peux					
	Grammaire	4. Monsieur Mystère					
		5. La grille infernale					
		6. Qu'est-ce que j'ai dans ma boîte ?					
		7. Le siège éjectable					
	Conjugaison	8. Le téléphone de Simone					
		9. Pronoms en stock					
		10. Bingo !					
	Vocabulaire	11. Les chevaliers du passé					
		12. Qui peut le plus ?					
		13. Michel et Jean-Jacques					
	Lecture	14. Le propre et le figuré					
		15. La preuve par 6					
		16. Lecture city					
		17. Les vacances de Tata Jacqueline					
		18. Retrouver sa moitié					
MATHS	Numération	19. Le numéro gagnant					
		20. Les échanges					
		21. Le nombre mystère					
		22. Les défis de Math et Matiques					
		23. Le retour de Math et Matiques					
	Calcul	24. Le coffre					
		25. Calcul express					
		26. Les 4 cases					
	Géométrie	27. Le petit atelier					
		28. Le grand atelier					
		29. La figure mystère					
	Grandeurs et mesures	30. La monnaie de la pièce					
		31. Destination 2020					
		32. Une pièce qui manque d'aire					
	Exploitation de données	33. Les quatre quarts					
		34. La réponse à la question					
35. Bienvenue à Cityville !							
36. Le grand magasin							

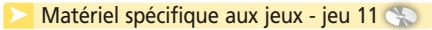
Les chevaliers du passé

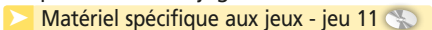
Du CE2 au CM2

Compétence : Connaître les formes conjuguées du passé composé ou du passé simple.

Organisation : Les élèves sont en trios.

Matériel individuel : Une ardoise et un feutre.
Le classeur d'écriture.
Le cahier d'essai.

Matériel collectif : Les cartes des chevaliers du passé.
 Matériel spécifique aux jeux - jeu 11
 Les planches de conjugaison des chevaliers du passé.

 Matériel spécifique aux jeux - jeu 11

Durée : 45 minutes.



Remporter le maximum de cartes.



Sous l'œil du maître du jeu, une bataille acharnée s'engage pour remporter le plus de cartes. Mais pour les gagner, il faut savoir conjuguer.

● Préparation

- Imprimer, découper et, si possible, plastifier les cartes du jeu et les planches de conjugaison. Prévoir une planche et une série de 24 cartes pour trois élèves.
- Choisir la série de cartes et de planches en fonction de la compétence travaillée : passé composé ou passé simple.

● Déroulement

- Répartir les élèves en trios. Leur demander de choisir qui joue le rôle du maître du jeu et qui sont les deux chevaliers. Préciser que les rôles changent à la partie suivante.
- Énoncer la règle du jeu : « Dans chaque trio, un chevalier tire une carte et la montre à son adversaire. Cette carte présente un défi que les deux élèves doivent relever en répondant sur leur ardoise. Le joueur qui présente la bonne réponse remporte la carte. Si les deux joueurs ont raison, une seconde carte est piochée. L'élève qui donne alors une réponse correcte gagne les deux cartes. Quand toutes les cartes ont été jouées, le joueur qui en a le plus a gagné. »

- Préciser que le maître du jeu vérifie chacune des réponses à l'aide d'une planche de verbes comprenant l'ensemble des formes conjuguées du jeu. Il doit recopier la bonne forme conjuguée sur son ardoise.

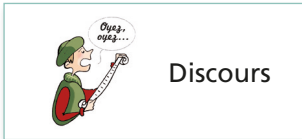
Exemple: *Théo et Hakim sont chevaliers. Léa est le maître du jeu. Théo débute la partie et tire la carte suivante :*

passé composé
dire
1^{re} pers du singulier

Théo écrit sur son ardoise: « J'avais dit » – Hakim écrit: « J'ai dit ».

Après vérification sur sa planche de verbes, Léa présente la bonne réponse sur son ardoise et attribue la carte à Hakim.

- Avant de démarrer une partie, utiliser une carte du jeu à titre d'exemple. L'afficher au tableau et tracer en dessous trois colonnes. Dans la première, écrire le verbe à l'infinitif, dans la seconde, le pronom personnel et dans la troisième, la forme conjuguée du verbe donnée par un élève.
- Afficher également les cartes « joker » qui permettent de relancer la dynamique du jeu. Les présenter une par une et les expliquer.



Discours

Discours: Les chevaliers doivent écrire une phrase complète en utilisant le verbe de leur choix. Le maître du jeu fait appel à l'enseignant pour valider la réponse, qui tient compte du sens de la phrase et de l'orthographe de la forme conjuguée.



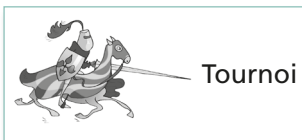
Pillage

Pillage: Le chevalier qui tire cette carte en pioche une dans le tas de son adversaire. Il la gagne s'il écrit correctement la forme conjuguée demandée.



Armure

Armure: Le chevalier qui tire cette carte est protégé en cas de défaite. À sa prochaine mauvaise réponse, le maître du jeu le corrige, mais valide son défi.



Tournoi

Tournoi: Ce joker oblige les chevaliers à écrire l'ensemble de la conjugaison du verbe de la prochaine carte, et non pas seulement à l'unique personne demandée. Le maître du jeu tolère une seule erreur.

- Préciser que les cartes joker ne doivent pas être remises dans la « pioche » après leur utilisation.
- Distribuer dans chaque trio une planche de verbes et les vingt cartes à jouer.
- Laisser les trios jouer en autonomie. À la fin de chaque partie, demander le nom de l'enfant vainqueur. Si le temps le permet, les enfants du groupe changent les rôles et organisent une nouvelle manche.
- Au besoin, organiser une pause pendant le déroulement du jeu pour procéder à un bilan intermédiaire. Interroger les enfants sur les difficultés rencontrées dans l'organisation, l'application des règles et dans l'écriture des formes conjuguées. Si nécessaire, faire un rappel sur la conjugaison du passé composé ou du passé simple.

● Prolongement écrit

- Donner une série d'étiquettes à chaque élève. Ils doivent écrire la forme conjuguée demandée dans leur classeur d'écriture, puis intégrer chaque forme dans une phrase de leur choix.

• **Construction d'une nouvelle version du jeu** : Faire tracer à chaque élève dans le cahier d'essai trois colonnes. Dans la première, faire écrire un verbe à l'infinitif, dans la seconde un pronom personnel et dans la troisième la forme conjuguée du verbe. Sur traitement de texte, faire saisir des étiquettes sur le même modèle que celles du jeu, en reprenant le travail effectué dans les deux premières colonnes du cahier. Indiquer en tête de l'étiquette le temps demandé : passé composé ou passé simple.

Pour chaque verbe, faire saisir la conjugaison complète, toujours en s'inspirant de la planche utilisée dans le jeu. Faire découper et si possible plastifier les étiquettes et la planche.

● Conseil

Pour éviter les mélanges de cartes à la fin du jeu, coder chaque série à l'aide d'un symbole ou d'un numéro différent avant la plastification.

Le grand magasin

CM2

- Compétence :** Résoudre des problèmes de proportionnalité (avec des pourcentages).
- Organisation :** Les élèves sont répartis en quatre équipes.
- A.P.C. / soutien :** Une équipe peut être remplacée par un joueur seul.
- Matériel individuel :** Le cahier d'essai.
Un crayon à papier.
Le mémento de mathématiques.
- Matériel collectif :** Les affiches avec le nom des quatre équipes.
 ➤ Affichage pour les équipes 🗑️
 La feuille « Le grand magasin ».
 ➤ Matériel spécifique aux jeux - jeu 36 🗑️
 Le tableau de bord.
 ➤ Matériel spécifique aux jeux - jeu 36 🗑️
 Une vingtaine d'aimants.
- Durée :** 4 séances de 60 minutes.

NB : Les séances ne sont pas consécutives.



Gagner le plus d'aimants.



Pour travailler dans un grand magasin, il faut savoir effectuer les bonnes remises.

● Préparation

- Imprimer, au format A3, cinq exemplaires du document « Le grand magasin » : un pour chaque équipe et un pour l'affichage au tableau.
- Imprimer le tableau de bord au format A3 et l'afficher au tableau.



Matériel utilisé				

● Déroutement

- Demander à chaque élève de se munir d'un crayon à papier et de son cahier d'essai.
- Répartir les élèves en quatre équipes : les Fraises, les Citrons, les Oranges et les Kiwis ; remettre à chacune son affiche et la feuille « Le grand magasin ».
- Laisser un temps d'observation du document, puis faire énumérer son contenu.
- Expliquer le principe du jeu : « Le jeu se passe dans un grand magasin pendant les soldes et se déroule en quatre séances. À chaque séance, on fait une démarque sur plusieurs objets ou des lots d'objets dont il faut calculer le prix. Chaque bonne réponse vaut un aimant. L'équipe qui remporte le plus d'aimants a gagné. »
- Désigner un secrétaire au sein de chaque équipe ; il sera chargé d'écrire le résultat dans le tableau de bord.

Séance 1 : la première démarque

- Annoncer le premier jour des soldes. Dans ce cadre, demander aux équipes d'effectuer une remise de 20 % sur la robe.
- Exiger que chaque élève recherche la méthode souhaitée et effectue les opérations dans son cahier d'essai.
- Rappeler collectivement ce que signifie une remise et un pourcentage.
- Laisser le temps de réflexion nécessaire et apporter une aide individuelle aux enfants qui en ont besoin.
- Demander ensuite aux élèves de comparer les résultats obtenus au sein de chaque équipe.
- Intervenir auprès de chaque groupe pour aider les élèves à analyser leurs résultats et leurs opérations. Faire verbaliser par certains enfants la méthode utilisée pour calculer la remise.
- Mettre en garde les équipes contre les situations suivantes :
 - Plusieurs enfants de l'équipe ont un résultat différent.
 - Les enfants ont tous le même résultat, mais il est faux. Par exemple, le prix de la robe est maintenant supérieur au prix de départ ou beaucoup trop inférieur.
 - Les enfants ont trouvé le prix de la remise, mais n'ont pas effectué la déduction.
- Laisser quelques minutes supplémentaires pour que les équipes se mettent d'accord sur le résultat, puis demander aux secrétaires de l'écrire sur le tableau de bord affiché au tableau.

Présentation du CD-Rom

Le CD-Rom contient le matériel nécessaire à la mise en place des jeux : les affichages pour les équipes et le matériel spécifique aux jeux.





● Affichage pour les équipes

- Affiche des quatre équipes



- Les cartes des quatre équipes

- La grille de scores pour ces quatre équipes

● Le matériel spécifique aux jeux

Jeu 1 – Bonjour monsieur le maire !

Les discours de monsieur le maire (audio)
Les textes des discours de monsieur le maire

Jeu 5 – La grille infernale

Dix grilles infernales

Jeu 8 – Le téléphone de Simone

Les fiches inspecteur et témoin

Jeu 9 – Pronoms en stock

Les cartes phrases et les étiquettes stock
(classées par niveau CP-CE1/ CE2/ CM1)

Jeu 10 – Bingo !

Les planches et cartes du Bingo (futur simple et imparfait)

Jeu 11 – Les chevaliers du passé

Les planches et cartes des chevaliers du passé simple et du passé composé

le	Belgique	la
Marseille	mes	cartable
des	chat	un
tortue	les	Farid

Jeu 13 – Michel et Jean-Jacques

Les conversations de Michel et Jean-Jacques (pistes audio)

Les grilles

Les textes pour l'enseignant

Jeu 15 – La preuve par 6

Les planches et cartes sur les métiers et les véhicules

Jeu 16 – Lecture city

Les cartes énigmes et cartes images

Jeu 17 – Les vacances de tata Jacqueline

La carte de France

Les textes de Tata Jacqueline

Jeu 18 – Retrouver sa moitié

Les étiquettes phrases et étiquettes mots

Jeu 20 – Les échanges

Les étiquettes

Jeu 22 – Les défis de Math et Matiques

Les tableaux de décomposition des nombres (cycle 2 et 3)

Les cartes défis

Jeu 23 – Le retour de Math et Matiques

Les tableaux de décomposition des nombres (CP au CM2)

Jeu 24 – Le coffre

Le coffre-fort et le code secret

Jeu 25 – Calcul express

Chronomètres musicaux (pistes audio de 60, 120 ou 180 secondes)

Jeu 26 – Les 4 cases

Les grilles et étiquettes opérations

Jeu 27 – Le petit atelier

Les figures géométriques

Jeu 29 – La figure mystère

Les figures géométriques planes et en volume

Jeu 30 – La monnaie de la pièce

Le magasin de jouets

Les pièces et billets

Jeu 31 – Destination 2020

Le calendrier 2020

Jeu 32 – Une pièce qui manque d'aire

Le plan de l'appartement

Jeu 33 – Les quatre quarts

Les étiquettes énigmes

Jeu 34 – La réponse à la question

Les étiquettes problèmes et étiquettes nombres

Jeu 35 – Bienvenue à Cityville !

La fiche documentaire

Jeu 36 – Le grand magasin

Le magasin

Le tableau de bord

