

Fiche de préparation de séance

Titre de la séance		Le jeu de la grenouille		
Type de Séance Découverte, entraînement, évaluation diagnostique...		Modalité Atelier, rituel...	Dispositif humain Groupe/individuel/duel...	Matériel
entraînement		rituel	Groupe classe au coin regroupement	Bande numérique de 1 à 20 ; 1 dé avec constellation de 1 à 3 ; une grenouille
Cycle 1	Domaine(s) mathématique(s)	Acquérir les premiers outils mathématiques - Découvrir les nombres et leurs utilisations		
Compétences mathématiques	Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente Dire la suite des nombres à partir d'un nombre donné			
Objectif de la séance	Anticiper le résultat d'un déplacement (avancer ou reculer) sur une piste numérique.			
Déroulement de la séance par étapes (description, consignes, ...)		Focale élève (procédure, fonctions exécutives, ...)	Focale enseignante (verbalisations de l'enseignant, ...)	Pistes de différenciation (verbalisations de l'enseignant, outils d'adaptation, ...)
<ul style="list-style-type: none"> - Les élèves sont reparties en deux groupes - Explication des règles et des rôles de chacun : « Une équipe fait avancer la grenouille et l'autre équipe la fait reculer du bon nombre de cases selon le dé. Pour l'équipe qui fait reculer le but est que la grenouille se trouve sur une case inférieure à 10 à la fin de la partie. Pour l'équipe qui fait avancer le but est que la grenouille se trouve sur une case supérieure à 10 en fin de partie. » - Les élèves à tour de rôle et en alternant les équipes jouent - Fin de la partie : les élèves déterminent qui a gagné et pourquoi. <p>➔ Refaire une partie en changeant les rôles</p>		<p>Procédure : 1. l'élève surcompte ou décompte à partir du résultat énoncé par le camarade précédent 2. L'élève avance ou recule mentalement la grenouille et lit le nombre</p> <p>Fonctions exécutives : mémoire (de la comptine numérique ; du résultat précédent notamment) flexibilité (au moment du changement de rôle)</p>	<p>Validation ou invalidation du résultat avec procédure (exemple : oui tu avances de 3 : 10, 11, 12, 13)</p> <p>Insister sur le vocabulaire mathématiques : inférieur, supérieur – avancer/reculer</p>	<p>Pas de jet de dé mais avancer ou reculer d'une case (+1 /-1)</p> <p>Accès à la bande numérique</p> <p>Choix de l'équipe (complexité de décompter)</p> <p>Bande numérique de 10 à 30 avec départ de la grenouille sur 20</p>