

Le jeu de l'oie des doubles et moitiés (CE1 période 2)

Cette utilisation des jeux mathématiques avec un TED-i est d'autant plus intéressante qu'elle permet à l'élève empêché de garder un vrai lien social et coopératif avec ses camarades tout en travaillant des notions mathématiques précises.

Objectif en lien avec les programmes :

Dès le début de la période 2 en CE1, les élèves apprennent des doubles et moitiés de nombres d'usage courant (nombres inférieurs à 10, dizaines entières inférieures à 100, 25, 50, 100), y compris et la table de multiplication par 2.

Compétences :

Favoriser les apprentissages par l'utilisation de jeux en mathématiques, consolider les connaissances en calcul des doubles et moitiés et les mémoriser.

Matériel en classe :

- Imprimez votre jeu de l'oie, agrandissez à la photocopieuse en format A3 et collez-le sur un support
- Cartes bleues retournées en paquet sur la table.
- Un jeton de couleur par élève

Matériel pour l'élève à la maison :

Lui fournir au préalable si possible, le même plateau de jeu au format A4 , un dé , un jeton .

Règle du jeu :

Tous les joueurs se placent sur la case départ et lancent le dé à tour de rôle. Ils avancent du nombre de cases indiquées par le dé. Lorsqu'ils tombent sur les cases suivantes, des actions sont à effectuer:

- case bleue : l'élève doit tirer une carte bleue et la compléter ($7 + \dots = 14$ // $6 + 6 = \dots$)
- case jaune : l'élève doit indiquer la moitié du nombre indiqué.
- case verte : L'élève doit indiquer le double du nombre indiqué
- cases défis et oie (passe son tour ...) sont intégrés à la piste de jeu.

Séance en classe avec le BUDDY .

Les élèves sont assis par groupe, le BUDDY prend la place de l'enfant malade à la table de travail. D'une manière générale : lorsque les élèves ont un travail en îlot à réaliser, on peut utiliser la fonction dynamique du robot et le placer correctement dans son espace de travail avec les autres. Il faut bien prendre soin à ce que l'élève et son robot soit bien intégré au groupe (comme c'est le cas avec tous les élèves présents physiquement, il y a toujours certains qui restent un peu à part et il faut être d'autant plus vigilant en présence du robot) et nommer un élève référent qui déplacera le pion , les cartes... de l'élève empêché.

Explicitez, ou faites expliciter par les élèves présents les éventuelles manipulations.

Nommez un élève référent afin qu'il puisse avancer le pion de l'élève à la maison sur le plateau de jeu collectif
Et communiquer avec l'élève distant pendant le jeu afin de s'assurer de la bonne compréhension, de problèmes éventuels (son ...)

Séance à la maison : Comment l'enfant empêché joue ?

Quand c'est son tour de jouer, l'élève empêché lance le dé chez lui et lit le nombre. Il avance son pion sur sa piste de jeu et un élève du groupe, l'élève référent, fait avancer le pion de l'enfant empêché sur la piste de jeu collective selon les directives de l'élève.

L'élève empêché y trouve toute sa place pour oraliser et s'intégrer au groupe avec son robot, cela permet de renforcer l'inclusion de l'élève dans la classe.

Bien veiller à ce que les élèves oralisent bien afin que chez lui, l'élève puisse suivre et être pleinement acteur du travail de numération.

Variantes possibles :

Avec une [trame](#) de jeu de l'oie, vous pouvez coller vos illustrations. Libre à vous d'utiliser des symboles et illustrations qui ont du sens pour votre classe en fonction des compétences travaillées (ici les doubles et moitiés) . Évidemment il ne faut pas oublier les cases spéciales de type "oie" pour accélérer, voire des cases défis.

