

Les centaines

🕒 20 min

Objectif de l'activité

- Consolider la maîtrise des groupements par unités de numération (centaines, dizaines, unités)



Matériel de l'activité

- 4 cerceaux ou cercles tracés au sol
- Cubes unités, dizaines et centaines répartis dans chaque cerceau

1 Le jeu des cubes

👥 Par groupes de 4 ⌚ 20 min

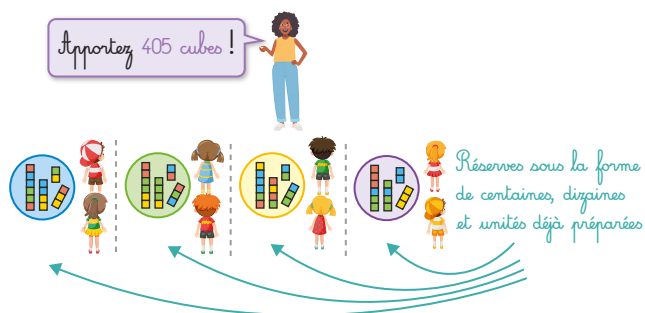
Constituer quatre équipes de six élèves maximum. Les placer en quatre files indiennes avec une réserve de cubes (unités, dizaines et centaines) par équipe.

Au signal, demander au premier élève de chaque file d'apporter le plus vite possible le nombre de cubes demandés. Valider auprès des élèves dans l'ordre de leur arrivée, puis indiquer à l'oreille de chacun les cubes qui doivent être apportés. L'élève doit alors revenir en courant et chuchoter à l'oreille de son coéquipier le nombre de cubes demandés.

Celui-ci doit apporter cette quantité et recevoir une nouvelle commande. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que tous les élèves soient passés au moins une fois.

À la fin de la partie, observer collectivement les cubes apportés par les élèves et demander à chaque équipe de présenter la quantité de son choix en décrivant sa composition. Aider à verbaliser : « Il y a 342 cubes : 3 centaines, 34 dizaines ou 4 dizaines isolées et 342 unités ou 2 unités isolées. »

Répéter ce jeu deux fois.



Calcul mental

🕒 20 min

Objectif de l'activité

- Consolider les compétences en calcul mental



Matériel de l'activité

- Objets de quatre couleurs différentes avec idéalement trois types d'objets par couleur

1 Le jeu du déménagement

👥 Collectif ⌚ 20 min

Constituer quatre équipes et leur attribuer une couleur. Au centre de l'espace de jeu se trouve une réserve contenant des objets de quatre couleurs différentes, correspondant aux couleurs des équipes. Chaque type d'objet a une valeur différente. Par exemple, une balle vaut trois points, un cube vaut cinq points et un ballon vaut quinze points.



Les joueurs doivent rapporter le plus d'objets possible de leur couleur dans leur camp en ne portant qu'un objet à la fois. Les joueurs peuvent aller prendre des objets dans les camps adverses et les replacer dans la réserve centrale.

La manche s'arrête au coup de sifflet, après cinq minutes. Chaque équipe calcule son score, puis les objets sont replacés dans la réserve.

Organiser une seconde manche.