

Cycles 2 et 3

Des jeux pour aider les élèves en français et en maths • Tome 1

Stéphane Gulet

RETZ

www.editions-retz.com

9 bis, rue Abel Hovelacque

75013 Paris

Remerciements

Merci à Boualem Aznag pour ses ronflements d'ours
et à Jacky Génon pour ses notes de musique.

Merci à mes collègues du pôle scolaire de Tournes
pour leurs encouragements.

Merci à mes élèves pour leur enthousiasme.

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

© Retz, 2015 pour la présente édition.

© Retz, 2010 pour la première édition.

ISBN : 978-2-7256-3329-9

Mise en page : Laser Graphie

Direction éditoriale : Sylvie Cuchin

Édition : Adeline Guérin-Grimouille

Correction : Florence Richard

Illustration : Vivilablonde, Line Tship

N° de projet : 10210561

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

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



Sommaire

Introduction

Démarche générale	7
Pistes pédagogiques et conseils	8

Français

Orthographe

1 • Jeu de mots	16
<i>Orthographier correctement un mot.</i>	
2 • Passe à ton voisin	19
<i>Orthographier correctement un mot.</i>	

Grammaire

3 • Le mot interdit	22
<i>Connaître les classes de mots.</i>	
4 • L'accord parfait	26
<i>Marquer l'accord en genre et en nombre dans le GN.</i>	
5 • Le béret des mots	30
<i>Connaître les classes de mots.</i>	
6 • Phrases & C ^{ie}	34
<i>Écrire différents types de phrase.</i>	
7 • La boîte à mimes	40
<i>Connaître la fonction du verbe et trouver son infinitif.</i>	

Conjugaison

8 • Bingo !	44
<i>Connaître les formes conjuguées du présent de l'indicatif.</i>	
9 • Le voyage dans le temps	47
<i>Connaître les temps passé, présent et futur.</i>	
10 • Le mur	51
<i>Associer une forme infinitive à une forme conjuguée.</i>	

Vocabulaire

11 • Le jeu du dictionnaire	55
<i>Lire et comprendre un texte court.</i>	
12 • Les deux font la paire	57
<i>Connaître des synonymes et des antonymes.</i>	
13 • Tout et son contraire	60
<i>Connaître des antonymes.</i>	
14 • Les enchères	63
<i>Distinguer les différents sens d'un mot.</i>	
15 • Au suivant !	66
<i>Connaître des familles de mots.</i>	

Lecture

16 • Agathe, Gabin et le sac magique	69
<i>Connaître la correspondance entre une lettre et un son.</i>	
17 • Le grand marché	73
<i>Distinguer des phonèmes similaires.</i>	
18 • Quand l'ours dort	76
<i>Accroître l'habileté et la fluidité du déchiffrage.</i>	
19 • La tour du monde	78
<i>Rédiger un texte court.</i>	
20 • Qui est-ce ?	82
<i>Comprendre les substituts nominaux.</i>	
21 • De la terre jusqu'au ciel	86
<i>Comprendre l'implicite d'un texte.</i>	

Maths

Numération

22 • Le trésor est dans la trousse	92
<i>Connaître la décomposition d'un nombre.</i>	
23 • Les trios	96
<i>Connaître les écritures fractionnaires d'un nombre.</i>	

Calcul

24 • Le cadeau surprise	99
<i>Restituer les tables d'addition et de multiplication.</i>	
25 • La bonne suite	102
<i>Produire oralement des suites de nombres.</i>	

26 • La pièce secrète	105
<i>Calculer une opération.</i>	
27 • La boîte infernale	107
<i>Calculer mentalement.</i>	
28 • Jouer, compter, gagner	111
<i>Calculer mentalement.</i>	
29 • La bataille des nombres	115
<i>Calculer mentalement une somme.</i>	
30 • Multiplication & C ^{ie}	118
<i>Calculer le produit de deux entiers.</i>	
31 • L'ascenseur	122
<i>Calculer le quotient et le reste d'une division.</i>	
Géométrie	
32 • La devinette géométrique	126
<i>Connaître les propriétés d'une figure plane.</i>	
Grandeurs et mesures	
33 • Le train de 9 h	128
<i>Lire les heures et les demi-heures.</i>	
33bis • Le train de 14 h 12	131
<i>Lire l'heure.</i>	
34 • Combien ça mesure ?	133
<i>Connaître les unités de mesure.</i>	
Exploitation de données	
35 • Qui perd... gagne !	137
<i>Résoudre des problèmes mathématiques.</i>	
36 • Le bluffeur	140
<i>Utiliser la technique opératoire des quatre opérations.</i>	
Présentation et utilisation du CD-Rom	142

Introduction

Démarche générale

L'objectif de cet ouvrage est de 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 (APC)** ou lors de stages de **soutien**. Elles trouveront aussi leur place dans les séances menées dans le cadre du dispositif **Plus de maîtres que de classes** et dans **l'enseignement spécialisé**.

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 des fichiers sons (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'aide personnalisée à l'élève (A.P.C.).

	Jeux à épisodes	Jeux rituels	Jeux ponctuels
FRANÇAIS	<ul style="list-style-type: none"> - Le jeu du dictionnaire - Les enchères - Agathe, Gabin et le sac magique - La tour du monde - De la terre jusqu'au ciel 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeu de mots - Passe à ton voisin - Les enchères - Au suivant ! - Le grand marché - Quand l'ours dort 	<ul style="list-style-type: none"> - Le mot interdit - L'accord parfait - Le béret des mots - Phrases & C^{ie} - La boîte à mimes - Bingo ! - Le voyage dans le temps - Le mur - Les deux font la paire - Tout et son contraire - Au suivant ! - Qui est-ce ?
MATHS	<ul style="list-style-type: none"> - Le trésor est dans la trousse - Le cadeau surprise - La boîte infernale - Qui perd... gagne ? 	<ul style="list-style-type: none"> - La bonne suite - La pièce secrète - Jouer, compter, gagner - Le bluffeur 	<ul style="list-style-type: none"> - Les trios - La bataille des nombres - Multiplication et compagnie - L'ascenseur - La devinette mathématique - Le train de 9 h... - Le train de 14 h 12... - Combien ça mesure ?

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. La plupart des 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. Plusieurs séquences proposent d'ailleurs une version coopérative du jeu, afin de développer la cohésion au sein de la classe.

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'injustice 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. Procéder ensuite à un bilan avec eux, et insister sur l'intérêt de jouer en classe : « *Pourquoi jouet-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 quatre 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 et un « comptable » qui s'occupe des points remportés.

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

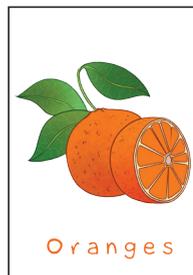
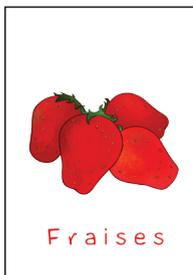
Dans certaines séquences, les enfants jouent individuellement, dans le but de créer une petite émulation, parfois nécessaire à l'apprentissage des tables ou de listes de mots.

• 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 18 et 24.

• 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, liste 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. Jeu de mots					
		2. Passe à ton voisin					
	Grammaire	3. Le mot interdit					
		4. L'accord parfait					
		5. Le béret des mots					
		6. Phrases & C ^{ie}					
		7. La boîte à mimes					
	Conjugaison	8. Bingo !					
		9. Le voyage dans le temps					
		10. Le mur					
	Vocabulaire	11. Le jeu du dictionnaire					
		12. Les deux font la paire					
		13. Tout et son contraire					
		14. Les enchères					
		15. Au suivant !					
	Lecture	16. Agathe, Gabin et le sac magique					
		17. Le grand marché					
		18. Quand l'ours dort					
		19. La tour du monde					
		20. Qui est-ce ?					
		21. De la terre jusqu'au ciel					
MATHS	Numération	22. Le trésor est dans la trousse					
		23. Les trios					
	Calcul	24. Le cadeau surprise					
		25. La bonne suite					
		26. La pièce secrète					
		27. La boîte infernale					
		28. Jouer, compter, gagner					
		29. La bataille des nombres					
		30. Multiplication & C ^{ie}					
	31. L'ascenseur						
	Géométrie	32. La devinette géométrique					
	Grandeurs et mesures	33. Le train de 9 h					
		33 bis. Le train de 14 h 12					
		34. Combien ça mesure ?					
	Exploitation de données	35. Qui perd... gagne !					
36. Le bluffeur							

Bingo!

Du CE1 au CM2

Compétence : Connaître les formes conjuguées du présent des verbes du premier, deuxième ou troisième groupe.

Organisation : Les élèves sont en binômes ou en trios.

Matériel individuel : Le cahier d'essai.

Matériel collectif : Les étiquettes et les planches de Bingo.

▶ Matériel spécifique aux jeux - jeu 8 

Durée : 40 minutes.



Avoir complété sa planche de Bingo en premier.



Recouvrir six cases avec six étiquettes : rien de plus facile ! Mais encore faut-il connaître les terminaisons du présent de l'indicatif.

● Déroulement

- Les élèves sont répartis en binômes et chacun a une planche de bingo.

Une planche est composée de 6 cases avec dans chacune un verbe et un pronom personnel.

Exemple : *verbe : manger*
pronom : tu

Choisir les planches pour travailler le premier, deuxième ou troisième groupe selon le niveau de la classe.

- Laisser un temps nécessaire pour que chacun puisse lire les verbes et anticiper les réponses à trouver.

• Énoncer la règle du jeu : l'enseignant va montrer à l'ensemble du groupe une étiquette sur laquelle figure un verbe conjugué ; il la lira. L'élève qui aura, sur sa planche, la case correspondant à cette étiquette devra le faire savoir en tapant un petit coup sur la table.

1	
Présent des verbes du premier groupe	
BINGO	
verbe : piiler pronom : tu	verbe : gagner pronom : tu
verbe : chanter pronom : on	verbe : casser pronom : elles
verbe : terminer pronom : je	verbe : chanter pronom : ils

- S’il frappe à bon escient, il remporte l’étiquette et la place sur sa case.
- S’il frappe à tort, lui prendre au hasard une étiquette acquise précédemment sur sa planche.

Exemple :

L’enseignant montre la carte « tu manges ». L’enfant qui a la case « verbe : manger – pronom : tu » sur sa planche se manifeste en tapant un petit coup sur sa table. Il gagne l’étiquette et la pose sur sa case.

- Répondre aux questions éventuelles sur le sens des verbes figurant sur la planche ou sur la règle du jeu.
- Commencer la partie en présentant une première étiquette.
- Quand un enfant la demande à bon escient, tracer trois colonnes au tableau. Dans la première écrire le verbe à l’infinitif, dans la seconde le pronom personnel et dans la troisième la forme conjuguée du verbe. Écrire en en-tête du tableau le groupe des verbes étudiés.

Exemple :

Verbes du premier groupe		
Verbe	Pronom personnel	Forme conjuguée
<i>Manger</i>	<i>Tu</i>	<i>Tu manges.</i>

Écrire dans ce tableau les différents verbes manipulés pendant la partie.

- Poursuivre de la sorte jusqu’à ce que tout le monde ait complété sa planche. Le gagnant est celui qui a réussi à compléter sa planche en premier.

● Prolongement écrit

Construction d’un bingo : chaque enfant choisit un verbe du premier groupe et le conjugue à toutes les personnes du présent sur son cahier d’essai. Après avoir corrigé les erreurs éventuelles, lui donner une planche vierge où il écrira dans une des cases son verbe à l’infinitif et le pronom demandé. Sur une étiquette, il écrira la réponse qui se trouve dans son cahier d’essai.

Il passe la planche à son voisin, qui complète aussi une case avec son verbe à l’infinitif et un pronom personnel demandé. Faire circuler ainsi une planche pour six élèves.

Dans le cadre de l’utilisation du numérique et des TICE à l’école, demander aux élèves de saisir chaque planche en utilisant le patron d’étiquettes vierges joint dans le CD-Rom. Les imprimer et les plastifier pour pouvoir les réutiliser de nombreuses fois.

● Conseil

Rappeler régulièrement aux enfants qui ont quatre ou cinq cartes sur leur planche qu'ils sont proches de la victoire. Ce jeu demandant beaucoup de concentration et de rapidité, certains oublient de dire : « Bingo ! » lorsqu'ils prennent la main pour obtenir la sixième étiquette.

● Variante

Une fois le jeu bien avancé, pour ajouter une difficulté, préciser qu'un enfant qui a réuni cinq cartes sur sa planche ne doit plus frapper sur la table pour prendre la main, mais dire : « Bingo ! » pour obtenir la dernière carte. S'il oublie, lui retirer au hasard une étiquette.

Les trios

CM1 / CM2

Compétences : Connaître les écritures fractionnaires de quelques nombres simples.
Passer d'une écriture fractionnaire à une écriture décimale.

Organisation : Les élèves sont répartis en quatre équipes.

A.P.C. / soutien : Une équipe peut être remplacée par un joueur seul.

Matériel individuel : Des étiquettes vierges.
Le cahier d'essai.

Matériel collectif : Les cartes « trios ».
 ▶ Matériel spécifique aux jeux - jeu 23 
 Les cartes intrus.
 ▶ Matériel spécifique aux jeux - jeu 23 
 Les affiches avec le nom des quatre équipes.
 ▶ Affichage pour les équipes 
 Un panier.

Durée : 45 minutes.



Réunir le plus de trios possibles.



Un nombre, trois écritures possibles. Pour gagner, il faut réunir les bonnes combinaisons, mais gare aux intrus !

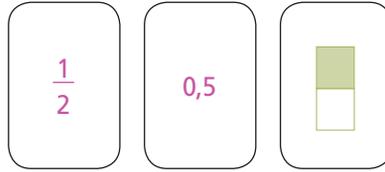
● Préparation

- Imprimer les cartes « trios » et intrus disponibles dans le CD-Rom. Les découper et, si possible, les plastifier.
- Parmi les dix trios proposés, en choisir huit pour la première partie (soit 24 cartes à répartir entre les quatre équipes).

● Déroulement

- Répartir les élèves en quatre équipes : Fraises, Citrons, Oranges et Kiwis. Chacune désigne un capitaine qui est chargé d'organiser la concertation et de prendre la parole lors de la partie.
- Distribuer six cartes à chaque groupe. Laisser un temps de découverte des cartes et répondre aux questions éventuelles. Expliquer alors la composition d'un trio à l'aide l'exemple ci-dessous :

Exemple de trio de cartes :



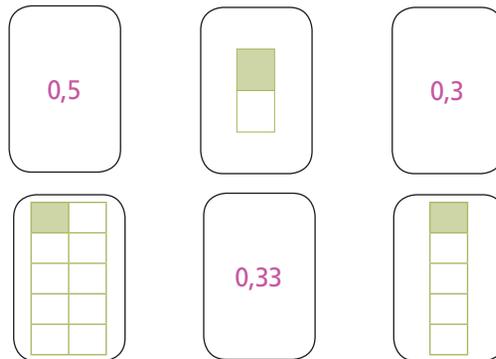
Préciser ce qui est représenté sur chaque carte : une fraction, un nombre décimal ou une représentation schématique.

- Ajouter que le jeu comprend des cartes intrus qui ne peuvent pas être associées à d'autres.
- Expliquer le principe du jeu : « Chaque équipe doit reconstituer le plus de trios possibles. Pour cela, elle demande des cartes aux autres groupes, selon le principe du jeu des sept familles. Quand une équipe a composé un trio, elle annonce «trio». Si celui-ci est correct, l'équipe affiche ses trois cartes au tableau. Elle garde la main et interroge un autre groupe.

Si le trio proposé est incorrect, l'équipe conserve ses trois cartes et perd la main. »

- Tracer au tableau quatre colonnes et fixer en en-tête les affiches avec le nom des équipes. Les équipes y fixeront les trios qu'elles auront constitués. Ceci permet de mesurer l'état d'avancement de chacun des groupes et de visualiser concrètement les réponses.

Exemple : L'équipe Fraises commence. Elle possède les cartes suivantes :



Comme elle possède le nombre décimal 0,5 et sa représentation schématique, elle demande à une équipe de son choix (Oranges) la carte avec la fraction $1/2$.

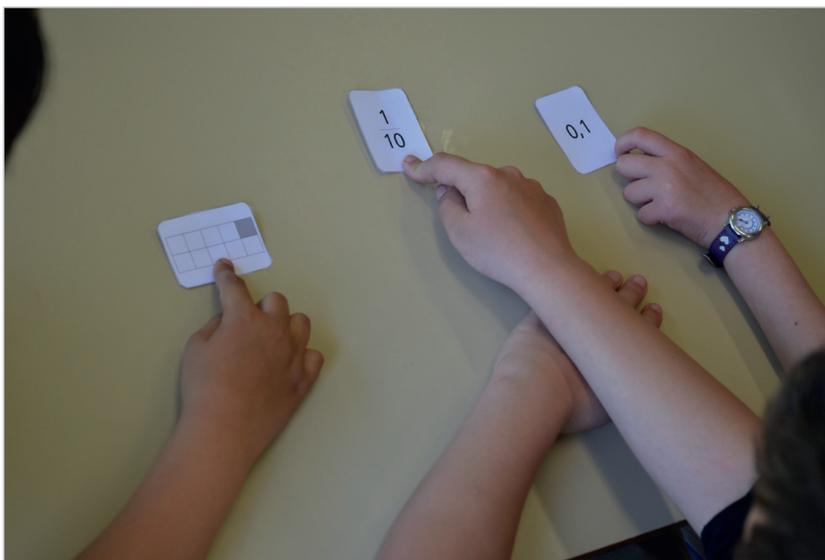
– Si l'équipe Oranges possède cette carte, elle la donne à l'équipe Fraises qui peut afficher son trio de cartes au tableau et rejouer en interrogeant une autre équipe.

– Si l'équipe Oranges n'a pas la carte, l'équipe Fraises perd la main. C'est à l'équipe suivante de questionner un autre groupe.

- À chaque fois qu'un trio est affiché, procéder à une vérification collective et répondre aux questions éventuelles.
- Quand toutes les cartes sont affichées au tableau, c'est l'équipe qui a réuni le plus de trios qui a gagné.

● Prolongement écrit

Placer dans un panier des cartes avec un nombre décimal. Chaque enfant en pioche une au hasard et doit, sur son cahier d'essai, décliner le nombre en une fraction et un dessin. Après une correction collective, chacun recopie le nombre de départ et les deux réponses sur des étiquettes qui seront utilisées dans une prochaine partie du jeu.



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

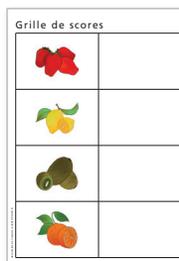
– Affiche des quatre équipes



– Les cartes des quatre équipes

– Deux cartes étoile

– La grille de scores pour ces quatre équipes



● Le matériel spécifique aux jeux

Jeu 8 – Bingo !

Les planches et cartes du Bingo (présent des verbes des 1^{er}, 2^e et 3^e groupes).

Jeu 10 – Le mur

Les cartes du jeu (phrase simple ou verbe infinitif) et la carte joker.

Jeu 12 – Les deux font la paire

Les étiquettes synonymes et antonymes.

Jeu 13 – Tout et son contraire

Le dessin du panier.

Jeu 16 – Agathe, Gabin et le sac magique

Les dessins à colorier de Agathe et Gabin.



Jeu 18 – Quand l'ours dort

Les ronflements de l'ours (pistes audio de 30, 60 ou 90 secondes).

Jeu 19 – La tour du monde

Le dessin de la tour du monde.

Jeu 21 – De la terre jusqu'au ciel

Deux marelles.

Jeu 22 – Le trésor est dans la trousse

Le compteur numérique.

Les étiquettes unité, dizaine, centaine.

Les étiquettes marteau.

Jeu 23 – Les trios

Les cartes trios et cartes intrus.

Jeu 24 – Le cadeau surprise

Chronomètre du cadeau (pistes audio de 30, 60 ou 90 secondes).

Jeu 26 – La pièce secrète

Les plans d'une maison (rez-de-chaussée et étage).

Jeu 27 – La boîte infernale

Les cartes signes et cartes nombres.

Jeu 29 – La bataille des nombres

Les cartes « Bataille des nombres ».

Jeu 32 – La devinette géométrique

Les figures géométriques planes et en volume.

Les smileys.

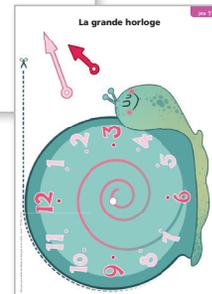
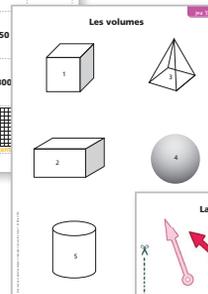
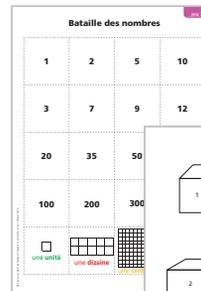
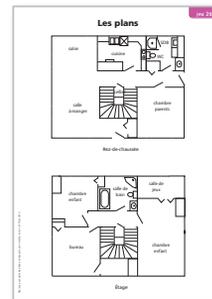
Jeu 33 – Le train de 9h

Les cartes temps 1.

La grande horloge et l'horloge individuelle.

Jeu 33bis – Le train de 14h12

Les cartes temps 2.



• Installer le CD-Rom

Sur PC : Insérer le disque dans votre lecteur : l'installation se lance automatiquement. Si ce n'est pas le cas, aller dans le « Poste de travail » (menu « Démarrer »), cliquer sur le fichier « Jeux_Francais_Maths_T1_PC.exe » et suivre les étapes d'installation jusqu'à la fin. Une icône s'affiche alors sur le « Bureau » : double cliquer dessus pour lancer le CD.

Sur Mac : Insérer le disque dans votre lecteur et double cliquer sur l'icône pour l'ouvrir. Double cliquer sur « Jeux_Francais_Maths_T1_MAC.dmg » puis glisser l'application dans le dossier « Applications ». Aller dans le dossier « Applications » et double cliquer sur « Jeux_Francais_Maths_T1_Retz ».

L'utilisation du CD n'est plus nécessaire une fois l'application installée sur l'ordinateur (PC et Mac).

• Naviguer dans l'application

Cliquer sur le logo Retz pour accéder au site Retz

Cliquer sur la rubrique souhaitée : en orange, les affichages pour les équipes ; en rose, le matériel spécifique aux jeux.

Cliquer sur le bandeau supérieur pour retourner à l'écran d'accueil.

Le nom de la rubrique sélectionnée s'affiche en bleu.

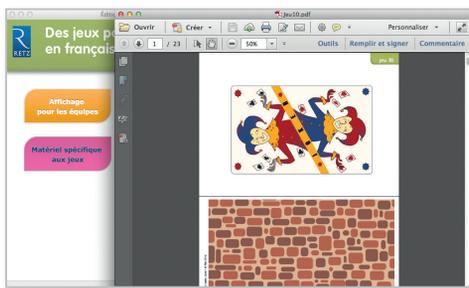
Cliquer sur ce bouton pour accéder directement à l'autre rubrique, sans repasser par l'écran d'accueil.

L'ensemble du matériel organisé par jeu s'affiche dans la partie droite de l'écran.



• Afficher les fichiers PDF

Cliquer sur le nom du document à imprimer. Le document s'affiche dans une nouvelle fenêtre :



Le logiciel automatiquement utilisé par cet affichage (Adobe Reader, Aperçu...) permet d'agir sur le document : zoom, rotation, impression...

• Lire les fichiers audio

Cliquer sur le nom du document à écouter. Les pistes audio s'affichent dans une nouvelle fenêtre. Lancer la piste audio souhaitée grâce au player.



Un player s'affiche avec des boutons « Lecture », « Pause » et « Volume ».