

CE2

Calculs multiplicatifs et de division

Le jeu de la puce - Page 210

Objectifs :

- Etablir la liaison entre addition répétée et multiplication (sens de la multiplication)
- Distinguer l'addition de la multiplication
- Dégager la commutativité $axb = bxa$
- Utiliser des écritures avec des parenthèses : $(3 \times 5) + (4 \times 6)$

Matériel : 2 paquets de cartes de couleurs différentes numérotées de 4 à 10. On prend de vraies cartes ou on en fabrique.

Enoncé : pour un jeu collectif afin de bien comprendre la situation. La classe est partagée en deux équipes.

Nous avons deux paquets de cartes : des carreaux et des trèfles qui vont de 4 à 10. Règle du jeu : chaque équipe fait avancer une puce qui saute. La carte rouge indique combien de sauts la puce va faire et la carte noir, la valeur d'un saut. (Donner un exemple)

Au tableau : il y a une piste sur laquelle les équipes vont avancer.

Chaque équipe est représentée par un aimant de couleur (ou une étiquette avec pâte à fix)

Au tableau : une grande feuille sur laquelle les résultats vont être notés :

Equipe	Tirage n° 1	Tirage n° 2	Déplacement	Arrivée
A	5 sauts de 4			
B				

Tirage N° 1 : un élève de l'équipe A vient tirer 2 cartes successivement. Il/elle écrit dans la case qui convient son tirage : le nombre de sauts et la valeur du saut.

Un élève peut venir dessiner les 5 sauts et écrire la valeur de chaque saut :



Tous les élèves cherchent la valeur du déplacement effectué.

Mise en commun : équivalence entre écriture additive et multiplicative. Noter le résultat dans un répertoire au mur (pour éviter de recalculer).

Tirage N°2 : même travail : attention, la puce continue son trajet et ne revient pas à 0 ! Les élèves calculent le nouveau déplacement.

Pour trouver qui a gagné, il faut additionner les deux déplacements.

Lors des mises en commun : faire observer que 4 sauts de 5 et 5 sauts de 4 donnent le même déplacement.

Reproduire ce jeu en laissant les élèves calculer sur une grille individuelle (grille collective pour corriger au tableau). Le tirage des cartes reste collectif.

Prolongement : Les deux tirages sont effectués à la suite, sont notés dans la grille. Les élèves calculent les deux déplacements et le nombre d'arrivée.

Les parenthèses sont introduites pour bien séparer les 2 sauts.

Grille individuelle

Equipe	Tirage n° 1	Tirage n° 2	Déplacement	Arrivée
A				
B				

Autre type de grille pour calculer (parties fictives) :

Nom du joueur	Tirage 1 Cartes et score obtenu	Tirage 2 Cartes et score obtenu	Tirage 3 Cartes et score obtenu	Arrivée Score final	Classement
.....	4 sauts de 3	5 sauts de 6	7 sauts de 4		
.....	7 sauts de 5	4 sauts de 9	6 sauts de 7		
.....	6 sauts de 4	8 sauts de 5	4 sauts de 9		

En annexe ci-dessous : la règle et la grille de jeu pour les élèves