

# FICHE DE PREPARATION DES SEANCES

## TITRE : La scopa multiplication et division (Cycle 3)

<b>COMPETENCES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● connaître les tables d'addition (de 1 à 9) et de multiplication (de 2 à 9)</li> <li>● multiplier ou diviser un nombre entier ou décimal par 10, 100, 1000</li> <li>● organiser et effectuer des calculs du type <math>1,5 + 0,5</math> ; <math>2,8 + 0,2</math> ; <math>1,5 \times 2</math> ; <math>0,5 \times 3</math>, en s'appuyant sur les résultats mémorisés et en utilisant de façon implicite les propriétés des nombres et des opérations</li> <li>● organiser et effectuer mentalement ou avec l'aide de l'écrit, sur des nombres entiers, un calcul additif, soustractif, multiplicatif ou un calcul de division en s'appuyant sur des résultats mémorisés et en utilisant de façon implicite les propriétés des nombres et des opérations</li> </ul>
--------------------	---

<b>OBJECTIFS DE LA SEANCE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Calculer mentalement des multiplications (pour CE2 et CM1), des divisions (CM) dont le résultat va de 1 à 13</li> <li>● Développer des stratégies pour récolter le plus de points</li> </ul>
-------------------------------	---

<b>Matériel</b>	Etiquettes phrases
-----------------	--------------------

Phase	DEROULEMENT	ATTITUDES ATTENDUES	Consigne
Découverte	1. Récapituler la règle du jeu de la scopa	<p>Les élèves doivent rappeler les règles :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● on joue avec un jeu de 54 cartes</li> <li>● chaque nombre marqué sur une carte correspond à sa valeur + le valet = 11, la dame=12, le roi=13</li> <li>● chaque joueur possède 3 cartes, 4 cartes sont sur le tapis</li> <li>● pour prendre les cartes on a plusieurs solution : prendre une carte de même valeur ou additionner les cartes qui sont sur le tapis pour obtenir une valeur d'une des cartes que nous avons en main.</li> <li>● Comptage des points : plus de points, plus de cartes, plus de coeurs, plus de figures</li> <li>● si un élève a fait une scopa (plus de cartes sur le tapis) il marque 1 point.</li> </ul>	« Nous allons faire une scopa particulière. Mais avant de vous expliquer les changements de cette règle, rappelez moi la règle de la scopa ».

	<p>2. Expliquer les changements :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● les cartes du tapis sont différentes de celles en main</li> <li>● les cartes du tapis sont des multiplications, et des divisions ; leur valeur est égale à leur résultat.</li> <li>● Les CE2 prennent uniquement les cartes multiplications. Les CM1 (excepté Guilhem) ont le droit de prendre des cartes multiplications et divisions et les CM2 uniquement des cartes divisions.</li> <li>● Même règle pour prendre des cartes soit on prend une valeur soit deux valeurs</li> <li>● Comptage des points : plus de points ( les quatres figures + 1 carte multiplication pour les CE2 et une carte addition pour les CM) + plus de cartes multiplication pour les CE2 et des cartes division pour les CM + plus de cartes + plus de figures</li> </ul> <p>2. Rappeler que le signe diviser se lit :</p>	<p>Découvrir avec l'enseignant la nouvelle règle. Poser des questions pour mieux comprendre.</p>	<p>« Vous allez maintenant jouer avec deux types de cartes. Celles dont vous avez l'habitude et des nouvelles. Qu'observez vous sur celle ci? » « La règle du jeu est la même, pour les cartes spéciales, c'est à vous de découvrir leur valeur. Par exemple qui peut me donner la valeur de celle ci (montrer une carte)? » « Pour compter les points, on garde le plus de cartes et de figures mais le plus de coeur se transforme en plus de cartes multiplication pour les CE2 et divisions pour les CM et le plus de points peut se compléter avec une carte division ou multiplication (pour les CE2) »</p>
Recherche-Manipulation	<p>1. Faire une partie en 7 points avec un scripteur qui note les scores.</p> <p>2. Analyser la partie : les difficultés</p>	<p>Multiplier (pour les CE2 et les CM1) et diviser (pour les CM) pour trouver la valeur des cartes. + trouver une stratégie pour obtenir le plus de cartes multiplication ou soustraction, un carte élevé + faire le plus de paire ou trio.</p> <p>Réfléchir sur les difficultés rencontrés et d'où viennent</p>	<p>« Vous allez disposer les tables puis vous mettre par quatre, un cp dans chaque groupe. »</p> <p>« Remettez les tables à</p>

	et les réussites	les causes.	leur place, nous allons faire un petit bilan. Quels ont été vos difficultés, qu'avez vous trouvé de facile et pourquoi? »
Réinvestissement	Exercices dans plan de travail sur la soustraction et l'addition	Réinvestir le calcul mental de la multiplication (CE2-CM1) et la division (CM) dans des problèmes et des calculs. + Faire des analogies entre le jeu et les exercices	

<p><b><u>Evaluation / Critères de réussites :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Multiplier (CE2 et CM1) et diviser (CM) mentalement</li> <li>● Associer le résultat d'une opération avec la valeur d'une carte</li> <li>● Faire des association de cartes</li> <li>● Etablir une stratégie pour obtenir le plus de points</li> </ul>	<p><b><u>Principaux obstacles :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Faire des erreurs de calcul, ne pas trouver un résultat</li> <li>● Ne pas arriver à associer une carte spéciale à une carte basique</li> <li>● Se mélanger entre division et multiplication</li> </ul>
---	---

**SYNTHESE :**

