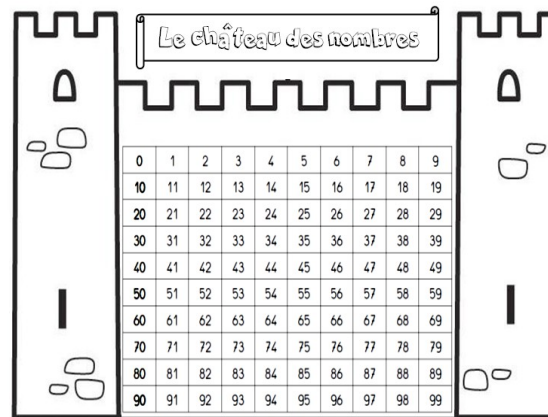


SEQUENCE

Le château d'Ermel

Intérêt de la séquence	Ces séances visent à amener l'élève à considérer la valeur ordinale du nombre (ils sont rangés dans un certain ordre).
Objectifs	<ul style="list-style-type: none">- comprendre l'algorithme numérique écrit en chiffres- reconnaître les écritures chiffrées des nombres- associer les désignations orales et écrites en chiffres des nombres- prendre conscience du rôle différent joué par les chiffres dans l'écriture d'un nombre
Durée de la séquence	5 séances

Le château est représenté par un grand tableau 10x6 ou 10x10 (de soixante ou cent cases) ou même plus grand, suivant les possibilités des élèves. Ces cases carrées (de 10cm de côté environ) sont numérotées de 0 à 59 ou de 0 à 99. Une dizaine de gobelets en plastique opaque de couleur sont utilisés pour cacher à la fois le trésor et le numéro de la case sur laquelle est placée ce trésor. Enfin, les trésors sont constitués par de petits objets : jouets, bonbons, perles... Si l'on veut faire jouer les élèves sur un tableau vertical, on remplace les gobelets par de petits post-it découpés à la taille des mailles du quadrillage et l'on donne les trésors ensuite.



Le Château d'Ermel

Séances 1 et 2

		Rôle de l'élève
Annonce de l'objectif	« <i>Il y avait une fois un château, le château d'Ermel, un château de cent/soixante pièces</i> ». Pour se retrouver dans ce château, toutes les pièces portaient un numéro sur leur porte. Certaines de ces pièces contenaient un trésor... Pour obtenir ce trésor, il suffisait d'indiquer le numéro de la pièce où il se trouvait caché. »	Se projeter dans une situation mathématiques d'ordinalité.
Première appropriation	La consigne est formulée par les élèves. Les trésors ayant été cachés par l'enseignante auparavant, chaque élève, à son tour, est invité à indiquer le numéro d'une des pièces de son choix. Il faut préciser que seul les cases recouvertes d'un gobelet permettent d'obtenir un trésor. Pour obtenir le trésor convoité, l'élève montre une des cases du tableau et donne le numéro non visible de cette case. Les élèves du groupe disent alors si le joueur a bien proposé le numéro correspondant à la case montrée. Si c'est le cas, le joueur découvre le trésor et le garde. Si l'élève s'est trompé, il peut rejouer en proposant le numéro d'une autre case trésor.	(Re)formuler la consigne. Se créer une représentation de la tâche. Respecter une consigne. Chercher une réponse en autonomie.
Renforcement	Une fois les trésors tous découverts, bilan. <i>Comment avez-vous fait pour trouver le numéro de la porte ? Tous les trésors étaient-ils faciles à trouver ? Comment peut-on faire pour trouver rapidement le numéro de la porte d'un trésor ?</i> Les élèves feront sans doute référence à la suite des nombres : avant-après. Création d'une affiche mémoire : <i>(Dans la suite numérique, les nombres sont écrits dans l'ordre, soit j'avance de un soit je recule de 1 pour passer d'un nombre à l'autre. Lorsque je récite les nombres, je les récite dans un ordre précis).</i>	Se positionner par rapport à son travail. Synthétiser et structurer l'apprentissage.
Bilan	L'enseignante explique que Le château d'Ermel a permis de travailler sur la place des nombres, sur l'ordre. Maintenant on va passer à un travail sur le nombre en tant que quantité avec l'activité du Robot d'Ermel. (Chaque séance du Château d'Ermel est couplé avec une séance du Robot d'Ermel).	Se projeter dans l'activité suivante.

Matériel	- une planche avec le château des nombres - des petits trésors (billes, cubes, pions,...) avec des gobelets opaques ou tout autre système de cache - une affiche	
-----------------	--	--

Le Château d'Ermel

Séances 3 et suivantes

		Rôle de l'élève
Rappel	« Nous avons découvert l'activité le Château d'Ermel à la dernière séance. Vous souvenez vous de ce qu'il fallait faire ? Est-ce que vous aviez réussi ? Qu'est ce qui avait été difficile ? »	Clarifier l'objectif d'apprentissage.
Réappropriation	L'activité Le château d'Ermel est de nouveau proposée et le sera à chaque séance de regroupement.	Réinvestir une situation d'apprentissage. Mobiliser ses connaissances, ses acquis des séances antérieures.
Renforcement	<p>Divers exercices vont permettre aux élèves de s'approprier le château/tableau des nombres.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les tableaux à compléter, trois types <ul style="list-style-type: none"> ▪ seules quelques cases sont vides. ▪ seuls les nombres de la première ligne et de la première colonne sont données, les élèves doivent remplir les cases entourées d'un bord foncé. ▪ Seuls les nombres de la première ligne sont placés, il n'y a plus le repère de la dizaine • Les puzzles : le tableau a été découpé en douze ou dix sept pièces suivant les capacités des élèves. Le cadre du tableau, c'est-à-dire la première ligne et la première colonne sont données. Les élèves doivent reconstituer le puzzle. • Extraits de tableau à compléter : seul un extrait de tableau est donné à l'élève qui doit le compléter à partir d'une seule information. • Chasser l'intrus : sur des extraits de tableaux, certaines cases sont remplies : il s'agit de chasser les nombres qui ne sont pas bien placés. Une des cases est entourée de rouge de manière à fournir un repère. • Coloriages : par exemple, colorier les cases sur lesquelles ils tombent lorsqu'ils comptent de 6 en 6, de 4 en 4, de 5 en 5... à partir de différents nombres. 	<p>Chercher les réponses en autonomie.</p> <p>Réguler/rectifier ses propositions en fonction des remarques de l'enseignante ou d'un camarade.</p> <p>Structurer son apprentissage.</p> <p>Se positionner par rapport à son travail.</p>