

Mon petit dossier des activités autonomes. **Mathématiques- cycle 3**

Toute activité autonome aura été introduite en classe et entraînée en activité ritualisée (par exemple), afin de permettre aux élèves de s'approprier les règles, de découvrir des procédures ou des stratégies et les raisonnements qui les accompagnent. Ils savent mobiliser les outils de la classe (cahiers de leçons, affichages...). Ils ont appris les différents rôles sollicités par le jeu (arbitre, joueur) et ils connaissent les règles de communication de la classe (niveau sonore, écoute des arguments de l'autre, respect des décisions de l'arbitre, appel à un élève tuteur pour départager).

Quelques exemples

(Le listing s'étoffera progressivement)

N'hésitez pas à partager vos propositions d'activités et vos expériences avec la CPC-RMC et l'équipe de circonscription.

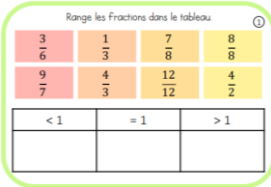


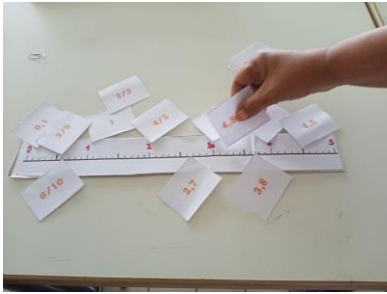
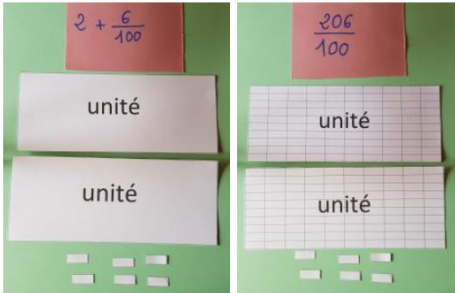
Voir aussi :

- *Le site de l'académie, ateliers Cycle 2 adaptables au cycle 3 : [Petits matheux](#)*

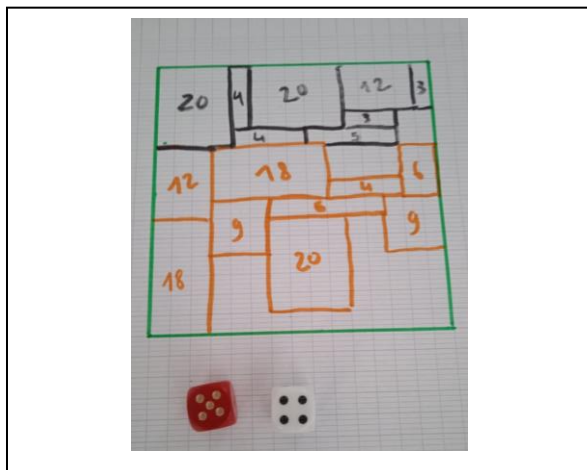
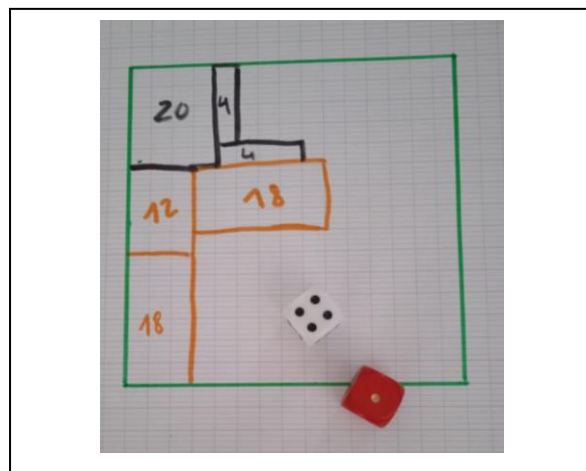
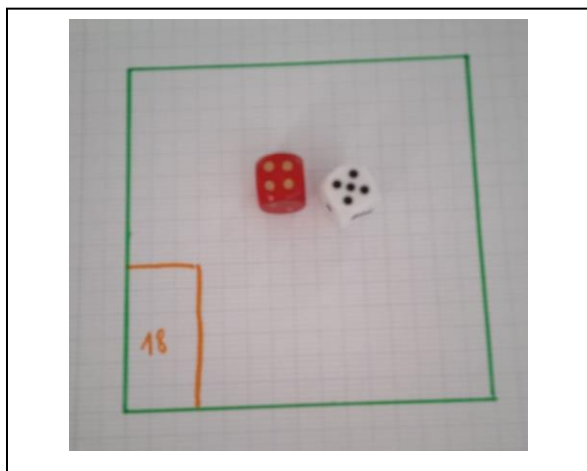
<https://digipad.app/p/424909/3ff890d6a1a12>

Compétences/Objectifs	Activités/ jeux	Source/ Matériel
Calculer/ représenter/ modéliser - Calculer des produits <u>Durée moyenne :</u> À déterminer	Le jeu de la conquête (2 joueurs) Règle du jeu : Définir une aire de quadrillage (15 X 15). Chaque joueur part d'une extrémité de cette aire. Chacun lance à tour de rôle les 2 dés. Avec les deux nombres obtenus, il effectue le produit, annonce le résultat puis reporte sur le quadrillage les limites de l'aire en les traçant à main levée (zone équivalente au résultat du calcul). Chaque territoire gagné doit toujours se toucher sur au moins un côté. Le but est d'empêcher l'autre d'avancer. Le joueur qui conquiert le plus de territoire gagne. Les faces des dés : Il est conseillé de faire varier le nombre de points sur les faces afin d'exercer les tables de multiplication souhaitées. Prolongement : - Calculer la surface totale gagnée. - En binôme, revenir sur les résultats et retrouver les produits. Ex : 36 c'est 6X 6 ou 9 X4 etc...	Formation plan maths   Matériel : une feuille quadrillée et deux feutres de couleurs différentes. Deux dés. Annexe 1 (Voir photos)

Calculer/ Communiquer - Utiliser les diviseurs d'un nombre - Utiliser les critères de divisibilité (2, 5, 10, 3, 9, 4...) <u>Durée moyenne :</u>	Le jeu du diviseur (2 joueurs) Règle du jeu : Ce jeu met en compétition deux joueurs qui cherchent à obtenir le plus grand score à partir du calcul du produit des diviseurs. Une partie se joue en cinq coups. Chaque joueur à son tour choisit un nombre dans le tableau et l'entoure de sa couleur. Il cherche les diviseurs de ce nombre et les multiplie tous (d'où la calcullette.) Ce produit constitue le score de ce coup. Ex : Je choisis 36. Les diviseurs de ce nombre sont : 6, 9, 12, 3. (sans calcullette) Mon score équivaut à $3 \times 6 \times 9 \times 12$ =(avec calcullette) 1 944 POINTS.	Ermel 2005, p 165 <u>Matériel :</u> Voir documents ; annexe 2 Deux feutres de couleurs différentes. Calcullette
Calculer/Communiquer - Utiliser les quatre opérations <u>Durée moyenne :</u>	Mathador ou Mathador en ligne ou Le compte est bon Règle du jeu : Un nombre cible est identifié. Il convient de l'atteindre par calculs à l'aide des 5 nombres proposés. Il n'y a pas d'obligation d'utiliser les 5 nombres. Si on fait une addition, on obtient 1 point. - Une soustraction : 2 points. - Une multiplication : 1 point. - Une division : 3 points. Si on utilise toutes les opérations, c'est un coup Mathador et cela vaut 14 points. Remarque : jeu accessible en ligne. Il offre à l'élève un retour immédiat sur sa production.	Mathador : Jeu du commerce (Canopé Martinique) https://site.ac-martinique.fr/pole-maths/?p=4628 Le compte est bon <u>Matériel :</u> Image arrêtée avec nombre cible comme le jeu <i>des chiffres et des lettres</i>. Voir site de la mission Martinique (les packs maths en résolution de problèmes) Voir exemple en annexe 3
Calculer Décomposer/recomposer des nombres décimaux pour obtenir 1 <u>Durée moyenne :</u>	Le jeu « Fais 1 » Il se joue avec le même plateau que fais 10, fais 100. Les élèves doivent effectuer une ligne de 4 cartes qui vaut 1 lorsqu'elles sont additionnées. EX : $0,4 + 0,2 + 0,3 + 0,1 = 1$ Fais 10!, 100!, 1! ou 0,5! – jeux calcul mental et raisonnement Publié le 7 mars 2017 par webmestre  Ressource à télécharger: Fais 10! (CP-CE), Fais 100! (CP-CE), Fais 1! (CM), Fais 0,5 ! (CM2/6ème). Des jeux liant calcul mental et raisonnement déclinés du CP à la 6ème.	Site de la mission Martinique (avec aussi : fais 10, fais 100) <u>Matériel :</u> (à imprimer) Site de la mission https://site.ac-martinique.fr/pole-maths/?p=3625 Voir dossier en pièce jointe
Raisonnement/ représenter/communiquer Comparer des fractions <u>Durée moyenne :</u>	Il peut être intéressant de demander aux élèves de l'atelier de justifier oralement ou par manipulation leurs raisonnements et leurs réponses. Comparaison de fractions 	Site : Mon petit bazar de prof <u>Matériel :</u> Voir dossier en pièce jointe Prévoir en plus : (Pour verbalisation) Réglettes Cuisenaire Base dix Ligne numérique vierge.

Raisonner/ représenter/communiquer Utiliser des égalités et des équivalences entre décimaux.	Le test de la ligne numérique 	<u>CSEN et mission maths Martinique</u> <u>Matériel :</u> Voir dossier en pièce jointe Manipulation/Verbalisation : (Prévoir) Réglettes Cuisenaire Base dix
Raisonner/ représenter/communiquer Donner du sens aux différentes écritures des fractions décimales et des nombres décimaux. Comprendre les équivalences.	Représenter un nombre Entier ou décimal 	Site de la mission Martinique https://site.ac-martinique.fr/pole-maths/?p=3931 Voir dossier en pièce jointe <u>Matériel à imprimer</u> (Contexte aire) <u>Matériel :</u> Base dix de la classe pour manipuler verbaliser. (Contexte volume)  Cubes base 10 encastrables

Annexe 1



Annexe 2

Le jeu du diviseur

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

36	37	38	39	40
41	42	43	44	45
46	47	48	49	50
51	52	53	54	55
56	57	58	59	60
61	62	63	64	65

Le jeu du diviseur

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

36	37	38	39	40
41	42	43	44	45
46	47	48	49	50
51	52	53	54	55
56	57	58	59	60
61	62	63	64	65

Le jeu du diviseur

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

36	37	38	39	40
41	42	43	44	45
46	47	48	49	50
51	52	53	54	55
56	57	58	59	60
61	62	63	64	65

Feuille de route du jeu : « *le diviseur* »

Nombres choisis	Diviseurs de chaque nombre	Score pour chaque nombre
	Score total	

Nombres choisis	Diviseurs de chaque nombre	Score pour chaque nombre
	Score total	

Nombres choisis	Diviseurs de chaque nombre	Score pour chaque nombre
	Score total	

Nombres choisis	Diviseurs de chaque nombre	Score pour chaque nombre
	Score total	

Annexe 3



Document pédagogique d'accompagnement

Exemples

Lancé des dés : **18** 1 4 12 6 3

Solutions :
 $12 + 6$
 3×6
 $2 + 4 + 3 - 1$

Lancé des dés : **63** 4 5 8 7 14

Solutions :
 $14 - 5 = 9$ et $7 \times 9 = 63$
 $5 \times 14 = 70$ et $70 - 7 = 63$
 $14 + 7 = 21$ et $8 - 5 = 3$ et $21 \times 3 = 63$



https://www.mathador.fr/pdf-V4/Guide_peda_Mathador_Flash.pdf

Le compte est bon

(Des coups de pouce sont prévus)

Continuité pédagogique mathématique CM1: <http://site.ac-martinique.fr/pole-maths/> Semaine 4

1/ Le compte est bon



Si tu en as besoin, révise tes tables d'addition et de multiplication.

Si tu es coincé(e), tu peux aussi consulter le coup de pouce.

Tout compte est bon réussi rapporte 5 points et 3 points si tu utilises un coup de pouce. Tu peux regarder le coup de pouce après 2 minutes.

770

3

4

5

6

9

10

Ce nombre est divisible par 7. 🍷

Dossiers complémentaires à télécharger

<https://filesender.renater.fr/?s=download&token=317779bf-67a6-47b3-8c44-8da5dc9b797e>

(ATTENTION ! Lien valable 15 jours)

- Comparaison de fractions du site *mon petit bazar de prof*.
- Le test de la ligne numérique. (Voir aussi le site Miceft).
- Le fais 1 ou 0,5 du site de la mission maths Martinique (M3)
- Le matériel de numération.
- Voir aussi Site de la mission Martinique : <https://site.ac-martinique.fr/pole-maths/?p=3931>