

Animation pédagogique cycle 2 – Mathématiques

Retour fait par des groupes d'enseignants suite au temps 2

Expérimentations	Elèves		PE		Ajustements
	Réussites	Difficultés	Réussites	Difficultés	
Le jeu du château	- Les élèves ont mis les nombres dans l'ordre	- Les élèves ne savent pas toujours nommer les nombres - Le découpage des bandes peut s'avérer difficile.	- Les élèves ont constitué un outil de référence - Les élèves sont tous parvenus à constituer leur bande	Activité très longue (1h)	- Donner les bandes déjà découpées - voir docs complémentaires « comptines à réciter », « comptines orales » « activités proposées autour du nombre » - Mettre en couleur chaque dizaine avant le découpage ou les chefs de famille
Le jeu du banquier	- Les élèves ont compris le principe de l'échange de la dizaine contre 10 unités - Activité motivante pour les élèves	- Compter de 10 en 10 et de 1 en 1 (la recomposition des quantités) - Le comptage par 10 n'est pas arrivé tout de suite.	- Les élèves ont compris la décomposition du nombre (dizaines/unités) - L'attention des élèves a été maintenue (grâce à la possibilité de se déplacer)	Les EFIV ont eu besoin d'un étayage pour comprendre le principe de l'échange. Agitation dans la classe (mais raisonnable)	- Les élèves les plus pertinents pourraient devenir banquiers et gérer les échanges.

Expérimentations	Elèves		PE		Elèves
	Réussites	Difficultés	Réussites	Difficultés	Ajustements
<p>Le fourmillon (pailles ou nouilles...)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Les élèves ont organisé le comptage - Les élèves ont constitué des paquets de 10 puis de 100 (sauf les CP qui ont tâtonné en paquets de 5 jusqu'à commencer les groupements par 10) - Les enfants ont pris plaisir 	<ul style="list-style-type: none"> - Mettre l'élastique autour des pailles - Certains élèves n'ont pas donné de sens aux groupements constitués. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tous les élèves sont parvenus au comptage - Tous les élèves sont actifs 	<ul style="list-style-type: none"> - Le matériel qui tombe - Activité assez longue 	<ul style="list-style-type: none"> - Prévoir des boîtes ou des sachets pour faciliter les groupements - Activité qui nécessiterait d'être plus courte mais répétée - Proposer un travail individuel ensuite
<p>Ziglotron</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Les élèves dénombrent correctement - Les élèves remplissent le bon de commande - Les élèves parviennent à échanger 10 unités contre une dizaine - Les élèves peuvent s'auto-évaluer 	<ul style="list-style-type: none"> - Certains ne sont pas parvenus à organiser leur comptage pour les plus grands nombres - La décomposition de la quantité de petits carrés peut poser difficulté 	<ul style="list-style-type: none"> - Tous les élèves sont actifs - Les résultats sont visibles rapidement par le PE 	<ul style="list-style-type: none"> - Le matériel et sa manutention peuvent engendrer des difficultés (gommettes à décoller, colle, crayon de couleur...) - Agitation, mouvement dans la classe. 	<ul style="list-style-type: none"> - Prévoir des ziglotrons différenciés selon le niveau des élèves - Activité à réitérer pour parvenir à une réussite pour tous - Constituer une trace écrite des procédures

Expérimentations	Elèves		PE		Ajustements
	Réussites	Difficultés	Réussites	Difficultés	
Comptine orale (CP, CE1)	<ul style="list-style-type: none"> - Les élèves parviennent à mémoriser la suite numérique, sans commencer au 0. - Les élèves se repèrent dans la suite numérique, donne le nombre précédent et le suivant. 	<ul style="list-style-type: none"> - Les passages aux dizaines supérieures restent difficiles pour certains. 	<ul style="list-style-type: none"> - Les élèves mémorisent la comptine. - Les élèves participent tous. - Les séquences courtes peuvent être répétées chaque jour. 	<ul style="list-style-type: none"> - Trouver des solutions pour faire mémoriser les dizaines. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ritualiser l'activité pour mettre en réussite les élèves en difficultés. - Varier la mise en œuvre : compter à rebours ou de 2 en 2... - Un élève peut faire avancer ou reculer un compteur pour visualiser.