

## SEANCE PREPARATION/VERIFICATION DE L'UTILISATION DE LA CALCULATRICE :

*E manipulent la calculatrice (seuls ou à 2 si pas assez de matériel)*

*Répondre aux questions écrites au tableau :*

- Comment j'allume ?
- Comment j'éteins ?
- Qu'est-ce qui s'affiche quand j'allume ?
- Comment je remets à 0 ?
- Différence entre CE (efface le dernier chiffre) et C (remise à 0)?
- Combien de chiffres je peux afficher au maximum ?
- Comment est inscrite la virgule ?
- Est-ce que je peux effacer le dernier chiffre tapé ?

*synthèse collective*

### SEQUENCE CALCULATRICE // CE2

NB : une séance antérieure avait montré que les E connaissaient relativement bien les touches essentielles des C

- Préparation : (5')

Objectif : mettre un mémo / mode d'emploi au dos de la C, pour que chaque E puisse par la suite utiliser sa propre C ou celle d'un autre sans difficulté (prêt entre deux classes pour en avoir assez)

Matériel : une C pour E qui en possèdent une ; ceux qui n'en ont pas se joignent dans les groupes

Déroulement : remplir le mémo et le fixer au dos de la C :

Pour allumer :	<input type="checkbox"/>
Pour éteindre :	<input type="checkbox"/>
Pour remettre à 0 :	<input type="checkbox"/>

### ***PREMIERE SERIE DE JEUX***

- Première séance : Jeu : « LE MUET » n° 1 (addition) (10')  
NB : cette séance est à répéter autant de fois que nécessaire

#### Objectifs :

- manipuler les additions sur la C (résultats < 20)
- vérifier la connaissance des tables d'additions

#### Matériel :

- une calculatrice pour 2 E
- un papier pour marquer les points
- une feuille pour noter les résultats erronés
- un jeu n° 1 plastifié par E

#### Déroulement :

- un E est le muet (il n'a donc pas le droit de parler !)

- il demande en montrant sur le jeu plastifié : «  $3 + 5 = ?$  » puis le cherche avec la C
- l'autre E répond ; s'il a répondu, juste, le premier, il gagne un point ; si sa réponse est fausse, il marque l'écriture additive sur sa feuille
- Si celui qui a la C montre le résultat en premier (sur la C) c'est lui qui gagne le point
- au bout de 5', on change les rôles
- au bout de 5', la M stoppe le jeu
  - les résultats erronés seront à réviser avec les leçons le soir

#### JEU A PLASTIFIER (n° 1)

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

+

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

- Deuxième séance : Jeu « LE MUET » n° 2 (additions) (10')

NB : cette séance est à répéter autant de fois que nécessaire

Objectifs :

- manipuler les additions sur la C (résultats < ou > à 20)
- vérifier la connaissance des tables d'additions

Matériel et déroulement : id jeu n° 1

JEU A PLASTIFIER (n°2)

10 11 12 13 14 15 16 17 18 19

+

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

- Troisième séance : Jeu « LE MUET » n° 3 (soustractions) (10')

Objectifs :

- manipuler les soustractions sur la C (résultats <10)
- calculer rapidement une soustraction (calcul mental)

Matériel et déroulement id jeu n° 1

JEU A PLASTIFIER n° 3

10 11 12 13 14 15 16 17 18 19

—

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

- Quatrième séance : Jeu « LE MUET » n° 4 (soustractions) (10')

Objectifs :

- manipuler les soustractions sur la C (**à voir selon comment ça aura marché !**)
- calculer rapidement une soustraction (calcul mental)

Matériel et déroulement id jeu n° 1

**DEUXIEME SERIE DE JEUX :**

Le « JEU DU FURET » (cf Cap Maths) avec la calculatrice

Objectifs :

- maîtriser les suites numériques oralement
- manipuler la fonction ? ..... de la C

Matériel :

- une calculatrice par équipe de 4 ou 5 E selon la classe

Déroulement :

- règles du jeu présentées (elles seront identiques quelles que soient les suites numériques à produire) :
  - interdiction d'écrire
  - l'E qui a la calculatrice valide avec la C et dit « oui » ou « non » selon que le résultat est juste ou faux
  - Chaque E avance d'un saut dans la suite numérique ; chacun a le droit à 2 essais ; si au bout de 2 essais, c'est toujours faux on passe à l'E suivant
  - quand la M dit « stop », on lui montre les C ; l'équipe qui est allée le plus loin a gagné le point

## SUITES NUMERIQUES A PRODUIRE :

- avancer de 1 en 1 : départ 995
- reculer de 1 en 1 : départ 248
- avancer de 2 en 2 (à partir d'un N pair) : départ 568
- reculer de 2 en 2 (à partir d'un N pair) : départ 318
- avancer de 2 en 2 (à partir d'un N impair) : départ 871
- reculer de 2 en 2 (à partir d'un N impair) : départ 721
- avancer de 5 en 5 (à partir d'un multiple de 5) : départ 25
- avancer de 5 en 5 (à partir d'un multiple de 5) : départ 175
- reculer de 5 en 5 (à partir d'un multiple de 5) : départ 985
- avancer de 5 en 5 (à partir d'un non-multiple de 5) : départ 18
- avancer de 5 en 5 (à partir d'un non-multiple de 5) : départ 423
- reculer de 5 en 5 (à partir d'un non-multiple de 5) : départ 92
- avancer de 10 en 10 (à partir d'un multiple de 10) : départ 50
- avancer de 10 en 10 (à partir d'un multiple de 10) : départ 780
- reculer de 10 en 10 (à partir d'un multiple de 10) : départ 280
- reculer de 10 en 10 (à partir d'un multiple de 10) : départ 730
- avancer de 10 en 10 (à partir d'un non-multiple de 10) : départ 52
- avancer de 10 en 10 (à partir d'un non-multiple de 10) : départ 667
- reculer de 10 en 10 (à partir d'un non-multiple de 10) : départ 95
- reculer de 10 en 10 (à partir d'un non-multiple de 10) : départ 821
- avancer de 20 en 20 (à partir d'un multiple de 10) : départ 40
- avancer de 20 en 20 (à partir d'un multiple de 10) : départ 130
- reculer de 20 en 20 (à partir d'un multiple de 10) : départ 160
- reculer de 20 en 20 (à partir d'un multiple de 10) : départ 270
- avancer de 20 en 20 (à partir d'un non-multiple de 10) : départ 24
- avancer de 20 en 20 (à partir d'un non-multiple de 10) : départ 315
- reculer de 20 en 20 (à partir d'un non-multiple de 10) : départ 146
- reculer de 20 en 20 (à partir d'un non-multiple de 10) : départ 375
- avancer de 100 en 100 (à partir d'un multiple de 100) : départ 200
- avancer de 100 en 100 (à partir d'un multiple de 100) : départ 4 400
- reculer de 100 en 100 (à partir d'un multiple de 100) : départ 1 800
- reculer de 100 en 100 (à partir d'un multiple de 100) : départ 9 800
- avancer de 100 en 100 (à partir d'un non-multiple de 100) : départ 85
- reculer de 100 en 100 (à partir d'un non-multiple de 100) : départ 978