

Domaine : Nombres entiers et ordre.

COMPÉTENCE : Savoir comparer des nombres entiers donnés par leur écriture chiffrée usuelle.

Composante : Savoir reconnaître le plus grand de trois nombres donnés par leur écriture chiffrée usuelle.

Activité n°1 : La bataille des cartons (2)

• **Matériel :**

- **Matériel collectif :**

- Des jeux de cartons Montessori (cartons des dizaines et cartons des unités) qui ont pu être employés pour "écrire" un nombre, inférieur à 100, en mettant en évidence la valeur positionnelle des chiffres.
- Deux sacs (ou deux boîtes) opaques de couleurs différentes (rouge et bleu, par exemple) :
 - le premier sac [rouge] pour stocker trois séries de cartons des dizaines ;
 - le second sac [bleu] pour stocker trois séries de cartons des unités.

- **Matériel analogue pour les triplettes :**

- Les cartons Montessori sont de plus petite taille et sont stockés dans des sacs (ou des boîtes) de la même couleur que ceux du jeu collectif.
- Des feuilles de jeu permettent de garder la mémoire d'une partie : chaque feuille comporte un tableau à 10 lignes et 4 colonnes :
 - chaque ligne concerne une manche [un tirage] : on y trouve le numéro de la manche [du tirage], les représentations de cartons vierges qui seront complétées par chacun des joueurs et l'espace nécessaire au marquage d'une croix désignant le gagnant ;
 - chaque colonne est dédiée à un joueur :
 - il complète les cartons avec l'écriture chiffrée usuelle du nombre composé à l'issue de chaque tirage ;
 - il coche ce nombre si celui-ci est le plus grand des deux ;
 - il note le nombre de ses coches.

On trouvera des exemples de feuilles de jeu dans le fichier adéquat.

• **Groupement :** petit groupe ou tripléte.

• **Déroulement :**

(1) Appropriation de la situation :

- Le groupe est partagé en trois équipes A, B et C qui sont en compétition. La partie se déroule en un nombre limité de manches (cinq au plus). Un meneur de jeu (le maître dans un premier temps, puis un élève) veille au bon déroulement de chaque partie.
- Les équipes composent des nombres à l'aide de cartons tirés au hasard :
 - un élève a de l'équipe A tire un carton des dizaines et un carton des unités ; il assemble les deux cartons pour "écrire" le nombre correspondant au tableau ;

- un élève b de l'équipe B et un élève c de l'équipe C font de même.
- Les autres élèves comparent les nombres affichés au tableau, explicitent leurs conclusions et les décisions qui en découlent :
 - si les trois nombres sont égaux, alors les trois équipes marquent un point ;
 - si deux nombres sont égaux :
 - si le troisième nombre est plus grand, l'équipe qui a "écrit" ce nombre marque un point ;
 - si les deux nombres sont plus grands que le troisième, les équipes qui ont "écrit" ces nombres marquent chacune un point ;
 - si les trois nombres sont différents, alors l'équipe qui a "écrit" le plus grand nombre marque un point.
- Les cartons sont remis dans leurs sacs respectifs.
- L'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de points.

Remarque :

Les trois nombres à comparer sont d'abord affichés au tableau pour être examinés.

On marquera d'une façon particulière le nombre reconnu comme le plus grand des trois (en le soulignant, en l'entourant, en traçant une croix en dessous).

On fera expliciter les procédures de reconnaissance du plus grand des trois nombres :

- les trois nombres ont des nombres de dizaines tous différents : le plus grand nombre est celui qui a le plus de dizaines ;
- deux nombres ont le même nombre de dizaines :
 - le troisième nombre a plus de dizaines : il est le plus grand ;
 - les deux nombres ont plus de dizaines que le troisième : le plus grand nombre est celui des deux qui a le plus d'unités ;
- les trois nombres ont des nombres de dizaines égaux : le plus grand nombre est celui qui a le plus d'unités.

(2) Pratique du jeu par triplète :

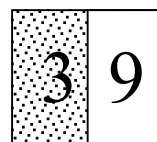
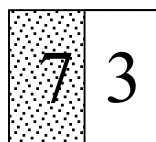
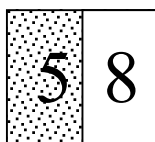
- Les élèves sont répartis par triplètes.
- Chaque triplète dispose :
 - de cartons Montessori stockés dans des sacs de couleurs différentes ;
 - de feuilles de jeu.
- La règle du jeu est la même que celle qui a été appliquée collectivement. Une contrainte supplémentaire réside dans la gestion de la feuille de jeu.
- Les variations portent sur :
 - le champ numérique : on peut sélectionner des cartons des dizaines pour travailler sur un intervalle particulier ;
 - les référents disponibles dans la classe : bande numérique, damier numérique ;
 - l'adjonction ou non à chaque triplète d'un "assistant" qui aide à la gestion de la feuille de jeu ;il vérifie si les informations reportées sur les cartons et les informations déduites de celles-ci sont exactes et suggère éventuellement leur rectification.

(3) Exploitation du jeu :

Des exercices écrits individuels, faisant référence à la situation de jeu, sont proposés aux élèves.

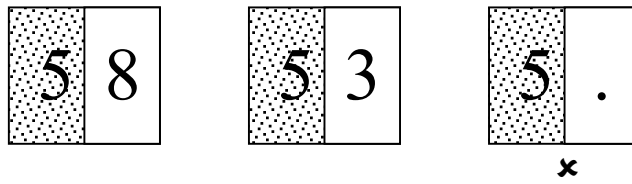
• Exemple 1 :

Voici les résultats d'un tirage à la bataille des cartons à trois joueurs. Marque une croix sous le nombre gagnant.



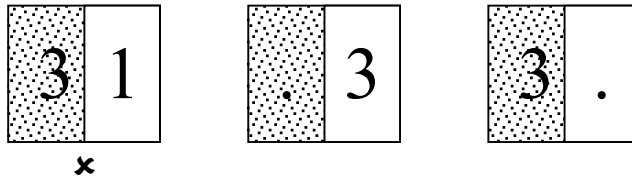
• **Exemple 2 :**

Trois élèves ont joué à la bataille des cartons. Complète le carton gagnant.



• **Exemple 3 :**

Trois élèves ont joué à la bataille des cartons. Complète les cartons perdants.



• **Exemple 4 :**

Trois élèves ont joué à la bataille des cartons.

Leur feuille de jeu est incomplète.

a - Pour chaque manche, marque une croix dans la case de celui qui marque un point .

b - Calcule le nombre de points marqués par chaque joueur.

c - Souligne en vert le nom du gagnant.

	Joueur n°1	Joueur n°2	Joueur n°3
1	28	35	40
2	52	58	23
3	27	27	27
4	35	39	39
5	47	49	47
6	79	59	34
7	65	71	59
8	14	14	18
✕			