

# Idées pédagogiques

# SNACK ARNAQUE

## MISE EN RÉSEAU CULTURELLE

### Littérature jeunesse

Mise en réseau avec « *Le loup qui voulait faire le tour du monde* » d'Orianne Lallemand et Eléonore Thuillier.

**Lecture offerte ou utilisation comme support pour aborder les symboles de différentes régions du monde.**

### Ou encore...

### Arts visuels

Mise en réseau avec des œuvres d'Andy Warhol.

**Les donuts du jeu peuvent être utilisés pour réaliser collectivement une œuvre** à la manière des *Campbell's Soup Cans* ou 32 boîtes de soupe Campbell.

De leur côté, **les croissants peuvent facilement servir de modèle pour réaliser des œuvres** à la manière du *Diptyque Marilyn*.



## IDÉES PROJET

### Créer un jeu de memory

**Créer un jeu de memory associant une nourriture et un monument emblématiques d'un pays.**

Les duos d'images peuvent, par exemple, être choisis en effectuant une recherche sur Internet. L'association d'images peut aussi se faire à l'aide des catalogues de destinations que donnent volontiers les agences de voyages. Le catalogue papier reste une occasion de rencontrer par hasard ce qu'on ne cherchait pas.

### Réaliser un atelier « de marchande »

**Réaliser un atelier « de marchande » utilisant principalement les éléments du jeu.**

Pour une expérience plus réaliste, les aliments peuvent être réalisés en argile ou en pâte autodurcissante.

L'étal de marché, que les enfants soient marchands ou clients, permettra d'effectuer de nombreux calculs, de rendre la monnaie, d'aborder les multiplications, d'interagir socialement, de s'entraîner au vouvoiement, etc.



### Ou encore...

## PETITS TIPS

### Petite adaptation matérielle

Si les parties s'avèrent trop ardues, **vous pouvez décider de réaliser un cadre carré pouvant accueillir 3 x 3 cartes sur une table ou toute autre surface.** Vous pouvez également tendre des fils entre les bords du cadre pour délimiter les 9 cases.

### Petite adaptation de niveau

Si tout le monde est à l'aise avec le jeu, vous pouvez imposer une contrainte supplémentaire en demandant à chacun **d'annoncer le nombre de cartes qu'il doit piocher lors de son tour.**

### Ou encore...



LE CARTABLE LUBIQUE



**1 séquence complète au dos**  
Alimenter le « calcul malin » (compléments à dix)



### Alimenter le « calcul malin » (compléments à dix)

**Objectif pédagogique :** Réaliser un référentiel d'additions totalisant 10.

Date :

Type d'atelier :

APC, Remédiation,

Atelier animé par :

Élèves :

Textes de référence

**Programme de français du cycle 2, B.O. du 31/10/24**

- Trouver le complément d'un nombre à la dizaine supérieure.

#### Séance 1

**Objectif :** Réaliser des collections identiques.

**Mise en œuvre :** « Payer » son panier d'achats.

Alterner les rôles du client et du vendeur. Le client choisit une, puis plusieurs cartes du jeu et les paye une à une au vendeur, avec les éléments choisis pour l'exercice. Le vendeur vérifie ce qu'il reçoit avec un outil de référence habituel (bande numérique par exemple).

**Matériel :** cartes du jeu, une centaine d'éléments unitaires identiques (jetons, haricots secs, bouchons...)

#### Séance 2

**Objectif :** Symboliser l'addition correspondant à l'achat de 2 cartes.

**Mise en œuvre :** Payer « par carte ». Le client entoure le total à payer sur la ou les cartes à sa disposition.

Même activité que celle de la séance 1, en payant cette fois à l'aide des cartes annotées.

**Matériel :** cartes plastifiées présentant des compositions de 10 à remplir (un domino de 5 / 5, deux mains, une ligne de 5 + 5 cases...)

**Progression / Programmation / Projet où prend place l'atelier...**

#### Séance 3

**Objectif :** Réaliser un outil de référence pour le calcul malin (1/2).

**Mise en œuvre :** Symboliser le paiement simultané de deux produits.

Sur les planches vierges, symboliser (en groupe ou individuellement) tous les duos d'achats possibles avec les valeurs des cartes du jeu.

**Matériel :** planches vierges de « cartes de paiement »

#### Séance 4

**Objectif :** Réaliser un outil de référence pour le calcul malin (2/2).

**Mise en œuvre :** Réaliser sa « banque de 10 ».

Parmi les compositions réalisées à la séance 3, chacun reporte les duos totalisant 10 sur une planche vierge pour créer sa « banque de 10 » personnelle à conserver et à utiliser comme outil de référence.

À approfondir

Notes personnelles