

Idées pédagogiques

ODIN



MISE EN RÉSEAU CULTURELLE

Littérature jeunesse

Mise en réseau avec « SAGA – Quand je ferme les yeux » de Lorin Walter.

L'ouvrage s'accompagne d'un guide du maître et de fiches d'activités préparées par l'auteur lui-même, disponibles sur le site de l'éditeur : monecole.fr

Ou encore...



PETITS TIPS

Petite adaptation matérielle

Si les parties s'avèrent trop ardues, **vous pouvez décider de retirer les 7 et les 8 du jeu.** Cela réduira les possibilités de nombres à constituer et permettra d'éviter les « soixante-dix » et « quatre-vingts » qui sont souvent des obstacles. « Quatre-vingt-dix » reste cependant nécessaire pour bien garder le passage au « nombre rond » directement supérieur.

Petite adaptation de niveau

Pour les joueurs plus aguerris, vous pouvez corser le jeu en imposant que chaque pose soit **accompagnée de la lecture « en mots » du nombre posé.**

Ou encore...

LE CARTABLE LUDIQUE



Arts visuels

Mise en réseau avec des empreintes et ornements d'objets retrouvés, mêlant entrelacs et art animalier.

L'ouvrage de David Balade « Motifs céltiques à connaître et créer » propose par ailleurs **des schémas de construction** qui permettent de mettre la géométrie au service de l'art visuel.



IDÉES PROJET

Réaliser un recueil de motifs

Réaliser un recueil de motifs géométriques et symétriques, inspirés de l'art viking, réalisés à partir de schémas de construction. Ces motifs pourront même être retravaillés pour des agrandissements ou des réductions, selon leur taille de départ.

Le recueil créé pourra servir de support pour la réalisation d'ornements de la mise en réseau culturelle.

Créer des tampons avec des techniques de linogravure

Créer des tampons avec des techniques de linogravure pour pouvoir reproduire rapidement les motifs et symboles vikings. Outre les entrelacs de la mise en réseau culturelle, les symboles runiques et les autres motifs inventés sur la même base graphique sont des éléments intéressants pour aborder les gravures.



Ou encore...

1 séquence complète au dos
Exercer la compréhension de la numération de position





Exercer la compréhension de la numération de position

Date :

Type d'atelier :

APC, Remédiation,

Textes de référence

Programme de mathématiques du B.O. du 30/07/20 et du 22/06/23

- Comparer, ranger, encadrer des grands nombres entiers, les repérer et les placer sur une demi-droite graduée adaptée.

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

À approfondir

Objectif pédagogique : Comparer des nombres composés d'un nombre différent de chiffres.

Atelier animé par :

Élèves :

Séance 1

Objectif : Rechercher un maximum de nombres s'écrivant avec deux, trois ou quatre chiffres.

Mise en œuvre : Rechercher un maximum de configurations de combats.

En prenant d'abord deux séries de chiffres, puis trois, puis quatre, chercher toutes les configurations d'équipages de vikings possibles (« toutes », sans tenir compte de la contrainte de la règle du jeu).

Réaliser une trace écrite collective regroupant les équipages par ordre croissant.

Séance 2

Objectif : Comparer des nombres aléatoires composés du même nombre de chiffres.

Mise en œuvre : Mener des « entraînements » entre équipages de même taille.

En s'aidant des configurations trouvées à la séance 1, mener des combats d'un seul assaut, entre équipages de même taille.

Réaliser une trace écrite collective permettant de repérer l'équipage gagnant lors d'un combat.

Séance 3

Objectif : Comparer des nombres aléatoires composés de 1 à 4 chiffres (1/2).

Mise en œuvre : Mener des « entraînements » entre équipages.

En s'aidant des configurations trouvées à la séance 1, mener des combats d'un seul assaut, entre tous les équipages possibles représentant des nombres composés de 1 à 4 chiffres.

Montrer le lien avec d'autres exercices réalisables en classe (de calcul, par exemple).

Séance 4

Objectif : Comparer des nombres aléatoires composés de 1 à 4 chiffres (2/2).

Mise en œuvre : Mener de vrais combats.

En s'aidant de la trace écrite de la séance 3, mener des combats complets (enchaînement de nombres supérieurs).

Notes personnelles