

Notice d'utilisation des « puzzles »

Il s'agit en fait d'une activité de loto, il faut appairer deux représentations différentes d'une même quantité. Les planches notées « a » sont les supports, elles doivent être imprimées en recto uniquement. Les planches notées « b » serviront à faire les cartes et doivent être imprimées en recto verso, puis de préférence plastifiées avant découpage pour faire les cartes.

Attention, pour les jeux de PS, MS, GS et CP le format est en paysage, il faut paramétrer l'impression pour un retournement de copie sur les bords courts.

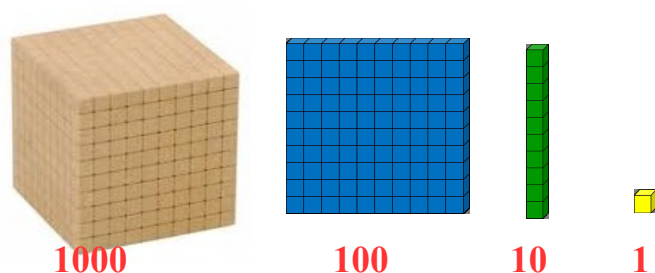
Pour les jeux de CE1, CE2, CM1 et CM2 le format est en portrait, le retournement doit se faire sur les bords longs (en général c'est le paramétrage par défaut).

Une fois toutes les cartes posées, on les retourne toujours de la même manière, horizontalement, c'est-à-dire que l'on vient poser le symbole du coin de la carte sur celui du support. S'il n'y a pas d'erreur, l'œuvre dont le titre figure sur le support est reconstituée. On peut aussi retourner les cartes au fur et à mesure pour vérification à chaque carte posée.

Les niveaux de classe sont donnés à titre indicatif, la difficulté de l'exercice est fonction des habitudes et méthodes de travail, de la période de l'année, de la programmation des enseignements... L'activité est prévue à priori pour être réalisée sans avoir recours au calcul posé ou instrumenté, mais en faisant appel aux propriétés des opérations, de la numération décimale, aux notions d'ordre de grandeur et de valeur approchée, au dernier chiffre d'un nombre... Du matériel ou la possibilité de noter des résultats intermédiaires pourront bien sûr être proposés.

Attention, la valeur accordée au matériel « cubes » n'est pas la même selon les classes :

Au cycle 2 :



Au cycle 3 :

