

<https://mathematiques42.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article152>



Le jeu du Chiffroscope pour travailler la numération décimale de position

- Mathématiques au cycle 3 - Nombres et calculs au cycle 3 -



Date de mise en ligne : jeudi 25 mars 2021

Copyright © Mathématiques 42 - Tous droits réservés

Le jeu du chiffroscope offre aux élèves une approche ludique permettant de travailler le principe de position et le principe décimal à partir de différentes situations de codage et de conversion, du CP à la 6ème.

C'est un jeu coopératif qui se joue à deux. Il consiste pour l'élève à chercher un nombre mystère à partir d'un tirage de cartes nombres et de cartes unités de numération. Différentes combinaisons de cartes sont proposées pour faire évoluer le domaine numérique travaillé (de 0 à 99, de 100 à 999,..., de 10 000 à 999 999 999 pour les nombres entiers, de 0 à 99,999 pour les nombres décimaux). Certaines combinaisons favorisent un travail sur le principe de position, d'autres un travail sur le principe décimal. Ainsi le matériel permet une différenciation fine en fonction des besoins des élèves. Un guide du maître aide à analyser les erreurs et les stratégies des élèves.

Les parties de jeu sont complétées par des activités mathématiques plus contrôlées, sans dimension aléatoire, appelées Arrêts sur image, afin d'institutionnaliser les savoirs et de garantir que tous les élèves abordent les connaissances visées.

Le jeu du chiffroscope est analysé dans le guide orange "Enseigner les nombres, le calcul et la résolution de problèmes au CP".

L'ensemble des ressources a été testé dans des classes et est partagé gratuitement sur le site :

<https://chiffroscope.blogs.laclasse.com/>