

Opération « calcul » à Graphoville	Un jeu... piquant !			Séquence 7
Objectifs principaux	<ul style="list-style-type: none"> - S'entraîner au système numérique : unité, dizaine et centaine - Additionner et soustraire des nombres décimaux, avec ou sans calculatrice - Les ordres de grandeur - Calculer de tête avec des nombres entiers, des centaines (addition, soustraction) - Petit détour par les chiffres romains 			
Principales compétences	3 A – 3 E – 4 E – T 3A – T 3B			
	Scène 1 « Préparatifs »	Scène 2 « Le jeu ! »	Scène 3 « Les fantômes sont de la partie ! »	
Calculs à effectuer et habiletés mises en œuvre	<ul style="list-style-type: none"> - Additionner, soustraire des nombres simples - Initiation à la règle de 3 - Evaluer la pertinence d'un résultat donné par autrui - Trouver une solution logique ou raisonnable à un problème - Les estimations : combien faut-il par personne de... 	<ul style="list-style-type: none"> - Additionner, soustraire et multiplier des nombres simples - Multiplier par 10 et 100 - Evaluer le choix d'un tiers d'après sa personnalité (entr. 7) - Deviner la consigne pour un jeu ou ses règles - Chercher ou poursuivre le raisonnement d'autrui - Essayer de trouver plusieurs raisonnements pour arriver à un même résultat - Le système du boulier 	<ul style="list-style-type: none"> - Additionner, soustraire et multiplier des nombres simples - Multiplier par 10 et 100 - Trouver plusieurs façons d'arriver à un même résultat - Comment évaluer une performance à ce jeu : critères de rapidité, de sécurité, d'exactitude du résultat, de développement du raisonnement, d'originalité... 	
Nombre d'entraînements	6	10	6	
Contexte et faits de société évoqués	<p>Justine, employée de maison au château, est chargée de préparer un goûter d'anniversaire.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organiser un anniversaire avec des enfants : préparer à manger mais aussi les divertir - M^{elle} Lepiquant, gouvernante au château, traite mal Justine (autorité abusive et mépris) - Justine est ironique (entr. 6). Qu'est-ce que l'ironie ? - Interrompre quelqu'un... (entr. 6) 	<p>Le jeu animé par M^{elle} Lepiquant et la participation des enfants selon leur âge, leurs compétences en calcul et leur personnalité.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Disputes entre frère et sœur - Rivalités entre les enfants - Tricheries - Les prétextes donnés en cas d'échec - La calculatrice est-elle incontournable ? - Faire des calculs « de tête » 	<p>Les fantômes du château se mêlent au jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les chiffres romains - Jouer au plus malin ! 	
Idées d'extension	<ul style="list-style-type: none"> - M^{elle} Lepiquant traite Justine avec mépris. Qu'est-ce qu'être méprisant vis-à-vis d'autrui ? Cela peut-il se justifier ? 	<ul style="list-style-type: none"> - Que diriez-vous de la personnalité de chacun des jeunes ? - Que pensez-vous de l'animation de M^{elle} Lepiquant ? - Vous est-il arrivé de tricher ? - Est-ce toujours facile d'être le plus grand en âge dans un groupe de jeunes ou d'enfants, ou d'être le plus jeune ou d'être surdoué ? - Connaissez-vous des jumeaux ? 	<ul style="list-style-type: none"> - Radegonde veut faire une plaisanterie à M^{elle} Lepiquant . bonnes et mauvaises plaisanteries, bonnes et mauvaises blagues (les orties) - Aimez-vous qu'on vous défie en vous « posant une colle » ? (scénario 6). Avez-vous des exemples de « colle » ? - La gourmandise... - Croyez-vous aux fantômes ? 	
Liens avec l'outil de raisonnement logique «Savoir Trouver»	<ul style="list-style-type: none"> - La proportionnalité - Estimer 	<ul style="list-style-type: none"> - Combiner 	<ul style="list-style-type: none"> - Combiner 	
Métiers évoqués et liens avec l'outil «100 métiers racontés par leurs acteurs»	VP = version papier, VI = version interactive			
	<ul style="list-style-type: none"> - Institutrice VP - VI - Employée de maison VP - VI 		<ul style="list-style-type: none"> - Jardinier VP - VI 	
Remarques éventuelles	<ul style="list-style-type: none"> - Les entraînements de cette séquence portent essentiellement sur l'habileté à combiner des opérations simples, si possible de tête (scènes 2 et 3) - La mise en œuvre du jeu de Melle Lepiquant est inspirée de l'outil <i>Savoir Trouver</i>, disponible sur le site d'Euro Cordiale (www.euro-cordiale.lu) - Ce jeu a généralement beaucoup de succès avec de petits groupes de jeunes (ou d'adultes !) - A la fin de la séquence, la comtesse est à la recherche de son jardinier, Eustache, qu'elle trouvera dans le parc du château à la séquence suivante. Il en sera un des personnages principaux. 			