

Séance 16 CM1

Situation découverte

Jeu : Saute, grenouille !

Règle du jeu :

« Dans une mare, une piste de nénuphars est numérotée de 0 (départ) à 250. Une grenouille saute de manière régulière de nénuphar en nénuphar représentés ici par des cases. Vous devez choisir un nombre entre 10 et 250. C'est le nénuphar que la grenouille doit atteindre en sautant. Maintenant, c'est à vous de compléter les tableaux. Aidez-vous de l'exemple ci-dessous » :

Nénuphar à atteindre : 48				
Longueur du saut de la grenouille	6	12	3	2
Nombre de sauts	8	4	16	24

1) « Pour le deuxième tableau, le nénuphar à atteindre est 144. C'est à vous de compléter le tableau ci-dessous » :

Nénuphar à atteindre : 144				
Longueur du saut de la grenouille	3		4	
Nombre de sauts		24		12

2) « Pour le troisième tableau, vous devez choisir un nénuphar à atteindre entre 10 et 250. Ensuite, je remplirai partiellement le tableau en conséquence et vous le complétez » :

Nénuphar à atteindre (au choix) :				
Longueur du saut de la grenouille				
Nombre de sauts				

3) « Vous jouerez ensuite par groupe de 3. Chacun votre tour, vous donnerez le numéro du nénuphar à atteindre et je circulerai dans les rangs pour vous aider et veiller au bon déroulement du jeu ».

Plateau du jeu : « Saute, grenouille ! »

