

Les pages d'entrée d'unité – Mode d'emploi

Dans la nouvelle édition de Cap Maths CE2, chaque unité s'ouvre, dans le fichier, sur une page illustrée intitulée « Cap sur l'unité... » (avec le numéro de l'unité). Cette page a pour fonction de **familiariser les élèves avec des supports** qui seront utilisés dans l'unité et de les faire entrer ainsi dans un **projet d'apprentissage**.

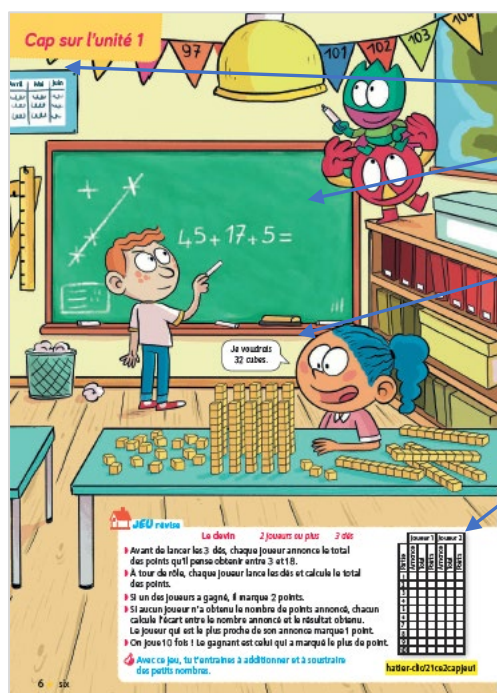
Le graphisme de ces pages **favorise l'imaginaire** des élèves qui auront sans doute plaisir à s'y reporter en dehors même d'une invitation par l'enseignant. Ils pourront aussi s'y référer pour « raconter » leurs apprentissages en famille.

L'utilisation de cette page en classe est à l'initiative de l'enseignant et peut donc être aménagée librement :

- **projection de la page** à partir du support fourni sur **Hatier-clic** ;
- **expression libre des élèves** sur ce qu'ils voient, ce qu'ils imaginent ;
- **focalisation sur les supports qui seront exploités** au cours de l'unité ; pour cela l'enseignant peut se reporter aux indications fournies dans le guide de l'enseignant où des pistes de questionnement sont proposées ;
- **présentation du Jeu Révise** : règles, utilisation... (voir ci-après).

➤ Des pistes d'utilisation sont proposées dans le guide au début de chaque unité.

Exemple pour la **page d'entrée de l'unité 1** (Fichier p. 6, Guide p. 28)



L'enseignant indique aux élèves qu'ils vont apprendre à se servir du **calendrier** et revoir **plusieurs façons de calculer des additions**.

C'est l'occasion aussi de présenter une partie du matériel de numération (**barres « dizaine », cubes « unité » ...**) de la mallette et d'indiquer qu'on aura souvent l'occasion de s'en servir.

Le Jeu révise de l'unité est lu avec les élèves, le matériel est présenté et les règles sont reformulées. Un début de jeu peut être pratiqué collectivement.

Cap sur l'unité 1 > la scène à vidéoprojecter + mode d'emploi → HATIER-CLIC

GUIDE p. 28

• Faire commenter l'image par les élèves et présenter :

- La scène se passe dans la classe de Lou et de Sam, avec aussi Flip et Pok.
- Lou est devant un tas de barres « dizaine » et de cubes « unité ». Elle veut 32 cubes.
- Sur la banderole, les nombres sont écrits de 1 en 1. Vous verrez d'autres suites, de 10 en 10, de 100 en 100.
- Une addition en ligne est écrite au tableau.
- Au mur, il y a comme un extrait de calendrier.
- Dans chaque unité, vous trouverez un jeu pour vous entraîner en calcul mental. Le 1^{er} est présenté ici. Vous pouvez y jouer en classe ou à la maison.

Remarque : il ne s'agit pas d'anticiper sur les apprentissages de l'unité en cherchant déjà à répondre aux questions posées, mais de se familiariser avec les supports et d'envisager des questions auxquelles on cherchera à répondre.

Utilisation des rubriques Jeu-Révisé

Au début de chaque unité, dans la page d'entrée du fichier, est proposé un jeu de calcul mental appelé **JEU révisé**.

Objectifs

Permettre aux élèves d'entraîner, en autonomie, des compétences en calcul mental.

Cadre d'utilisation

Ces jeux peuvent être pratiqués en classe dans le cadre d'ateliers de renforcement ou en famille. Le matériel nécessaire à chaque jeu fait partie de supports qu'on trouve facilement (dés, cartes ordinaires, calculatrice...) ou est librement téléchargeable sur le site [Hatier-clic](#).

Indications pour la mise en œuvre

Chaque jeu peut être présenté collectivement en début d'unité, lors d'un moment d'échanges sur la page d'entrée de chaque unité : présentation du matériel, reformulation des règles, amorce d'une partie avec quelques élèves devant la classe...

En cours d'unité, l'enseignant peut faire le point avec la classe ou avec quelques élèves sur son utilisation et sur les difficultés éventuellement rencontrées. Une incitation à l'utiliser peut être adressée aux élèves qui en ont particulièrement besoin.

➤ Les règles du jeu sont proposées **en vidéo** pour pouvoir **jouer en famille**, pendant la semaine ou les vacances. Elles sont librement téléchargeables sur le site [Hatier-clic](#).