

## 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**.

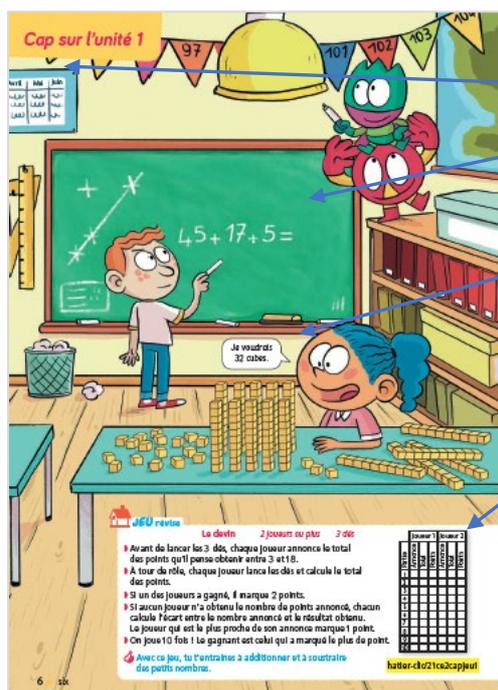
Le graphisme de ces pages **favorise l'imaginaire** des élèves qui auront sans doute plaisir à s'y reporter en dehors même d'une invitation par l'enseignant. Ils pourront aussi s'y référer pour « raconter » leurs apprentissages en famille.

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<sup>er</sup> 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](#).