

<https://montivilliers.circonscription.ac-normandie.fr/spip.php?article349>



Le chiffroscope, un outil d'enseignement pour l'apprentissage de la numération



Montivilliers - Mathématiques - Numération Cycle 2 -

Date de mise en ligne : jeudi 18 mars 2021

Copyright © Circonscription de Montivilliers - Tous droits réservés

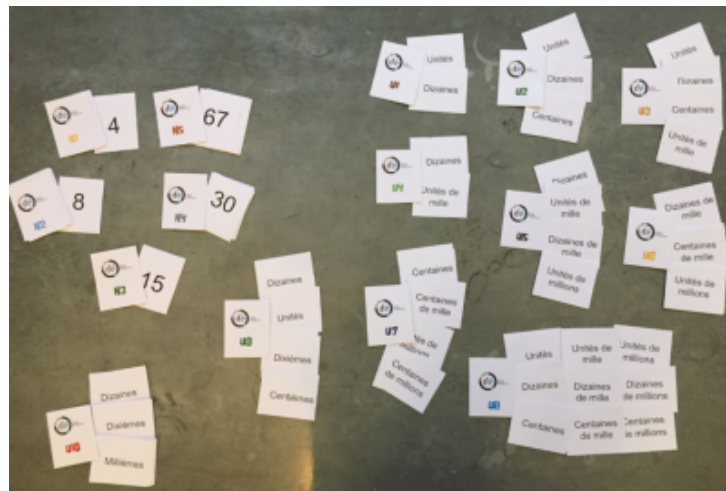
Ce jeu est présenté dans le guide " [Pour enseigner les nombres, le calcul et la résolution de problèmes au CP](#)" (Pages 123 à 125).

Le jeu du Chiffroscope offre aux élèves une approche ludique des problèmes de codage et décodage d'un nombre. Les parties de jeu sont complétées par des activités mathématiques plus contrôlées, sans dimension aléatoire, appelées Arrêts sur image, afin de garantir que tous les élèves abordent les connaissances visées. Les parties de jeu et les arrêts sur image sont la source des questions à traiter collectivement, lors de mises en commun, pour expliciter les connaissances visées. C'est l'articulation de ces trois phases qui permet au Chiffroscope d'être un outil d'enseignement pour l'apprentissage de la numération.



</img940|center>

Le jeu existe en différentes versions, selon l'usage de matériel tangible et/ou d'environnements numériques, et différentes variantes de règles du jeu permettant de varier les activités et de traiter différents objectifs complémentaires.



</img941|center>

Une version de base, avec des cartes et un plateau, est utilisable toute seule. Elle peut être enrichie par un outil numérique (format Excel ou Worspace pour TNI) avec la possibilité de simuler une partie et surtout d'obtenir des rétroactions sur la validité des réponses.



</img942|center>

[Consulter le site dédié](#) qui évolue : genèse de l'outil, objectifs du jeu, le rôle des mises en commun, les règles et les variantes, le matériel à télécharger, des retours sur les erreurs et les stratégies des élèves, ...