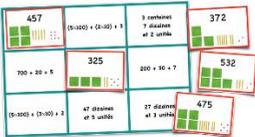
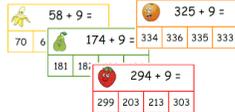
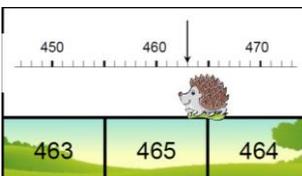
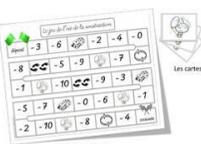
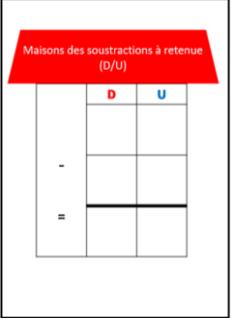
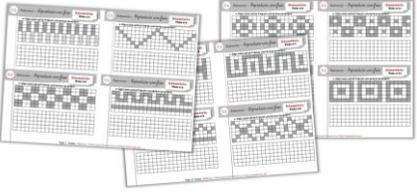


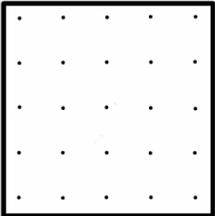
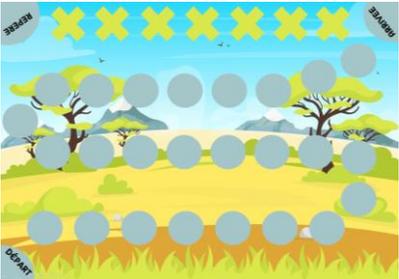
<http://2maitressesalacampagne.elablog.com>

SÉANCE DE RÉGULATION

MODULE 4 SÉANCE 7		Compétences travaillées :	
		<p>NC2 : utiliser diverses stratégies de dénombrement. NC5 : Comparer, ranger des nombres entiers, en utilisant le symbole <, >. NC9 : Associer un nombre entier à une position sur une demi-droite graduée. NC 14: Etablir des stratégies de calcul rapide (+9) NC 18: Mettre en œuvre un algorithme de calcul posé pour la soustraction. GM1 : Lexique spécifique adapté aux durées. EG5 : Se repérer sur un quadrillage.</p>	
Compétence travaillée :	Type d'atelier :	Matériel :	Déroulement :
Décomposition des nombres .	<p><u>Atelier autonome :</u></p> <p>Cartes à tâche : quel est le nombre ?</p> <p>Source : <i>aliceenulis</i></p>	Cartes à tâches, feutre effaçable.	<p>Les élèves sont en autonomie.</p> <p>À partir des représentations de nombres avec le matériel de numération, les élèves doivent retrouver quel est le nombre dessiné, en le décomposant en centaines, dizaines et unités.</p>
Décomposition des nombres .	<p><u>Atelier autonome :</u></p> <p>Loto de numération.</p>  <p>Source : <i>Le blog du cancre.</i></p>	Cartes de loto. Cartons de jeux.	<p>Le but du jeu est d'être le premier à avoir rempli son carton de loto.</p> <p>Le maître du jeu pioche une carte et lit le nombre. Le joueur qui dispose d'une autre décomposition du nombre lève la main et prend la carte.</p> <p>Le premier joueur qui a rempli son carton gagne la partie.</p>
Ordonner les nombres .	<p><u>Atelier autonome :</u></p> <p>COMPARATOR</p> 	Plateau de jeu Pions Dé Cartes Règle du jeu.	<p>Les joueurs évoluent sur le plateau de jeu.</p> <p>Il s'agit de ranger des cartes dans l'ordre croissant ou dans l'ordre décroissant en fonction de la case dans laquelle il tombe.</p> <p>Le joueur qui arrive au bout du plateau de jeu sans s'être trompé remporte la partie.</p>

<p>Ajouter 9 Retrancher 9</p>	<p><u>Atelier autonome :</u></p> <p>Cartes à pince</p>  <p>Source : L'école de Crevette.</p>	<p>Cartes à pince + 1 pince à linge.</p>	<p>Les élèves sont en autonomie. Ils effectuent les calculs et pincent le résultat.</p> <p>Faire 2 tas pour vérifier le travail des élèves : un tas « bonnes réponses » et un tas « erreurs ».</p> <p>Idée : outil disponible sur la blogdaliaslili pour aider les élèves.</p>
<p>Les différentes notions de numération abordées.</p>	<p><u>Atelier semi dirigé :</u></p> <p>Jeu de numération.</p>  <p>Source : aliceenulis</p>	<p>Tableau de jeu, cartes de jeu.</p>	<p>Les élèves démarrent à la case départ. Le joueur 1 tire une carte. Pil répond correctement à la question, il lance le dé et avance d'un nombre de cases. Pil échoue, il n'avance pas.</p>
<p>La droite graduée</p>	<p><u>Atelier autonome :</u></p> <p>Cartes à pince : droites graduées.</p>  <p>Source : école de crevette</p>	<p>Cartes à pince avec les droites graduées.</p>	<p>Les élèves prennent les cartes à pince avec les demi-droites graduées et doivent trouver le nombre qui doit se trouver à la place de la flèche.</p> <p>Faire 2 tas pour vérifier le travail des élèves : un tas « bonnes réponses » et un tas « erreurs ».</p>
<p>Pour la soustraction : pour aider au passage.</p>	<p><u>Atelier dirigé :</u></p> <p>Jeu de l'oie</p>  <p>Source : aliaslili</p>	<p>Pions Plateau de jeu Cartes dé</p>	<p>Les élèves sont avec le maître.</p> <p>Ils disposent de 5 dizaines au départ.</p> <p>Ils évoluent sur le plateau et vont donc pouvoir échanger des dizaines contre des unités pour se débarrasser de leur matériel en premier.</p>

<p>La soustraction à retenue: calculer</p>	<p><u>Atelier autonome:</u></p> <p>Cartes à tâches</p> 	<p>Cartes à tâches. Feutre effaçable.</p>	<p>Les élèves disposent des cartes plastifiées et vont pouvoir écrire les calculs directement dessus.</p> <p>3 niveaux :</p> <p>Nombre à 2 chiffres - nombre à 2 chiffres. Nombre à 3 chiffres - nombre à 2 chiffres. Nombre à 3 chiffres - nombre à 3 chiffres.</p>
<p>La soustraction à retenue: calculer</p>	<p><u>Atelier autonome:</u></p> <p>Cartes à tâches</p> 	<p>Cartes à tâches. Feutre effaçable.</p>	<p>Les élèves disposent des cartes plastifiées et vont pouvoir écrire les calculs directement dessus.</p>
<p>Reproduire sur quadrillage.</p>	<p><u>Atelier autonome</u></p> <p>Reproduire des frises.</p> 	<p>Frises photocopiées.</p>	<p>Les élèves prennent une frise et la reproduisent sur quadrillage.</p>

<p>Le géoplan.</p>	<p><u>Atelier autonome:</u></p> <p>LE GEOPLAN</p>  <p>Source : laclassedetibiscuit</p>	<p>Géoplan + matériel.</p>	<p>Les élèves disposent de cartes avec des formes à reproduire sur le géoplan. Il y a plusieurs niveaux de difficultés afin de différencier. Ici http://www.laclassedetibiscuit.fr/geoplan-a-113325076</p>
<p>Lire l'heure.</p>	<p><u>Atelier dirigé:</u></p> <p>Lire l'heure</p> 	<p>Jeu de plateau</p>	
<p>Lire l'heure.</p>	<p><u>Atelier autonome:</u></p> <p>Lire l'heure pleine et la demi (Cartes à tâches)</p> 	<p>Cartes à tâches.</p>	<p>Les élèves sont en autonomie. Pour chaque carte à tâche, ils indiquent l'heure qu'il est (soit matin / soit après midi). Une fois terminé, les enfants se corrigent avec le correctif.</p>

