

MHM CE2 – Module n°4

Objectifs : comparer des nombres ; la soustraction posée ; se repérer sur un quadrillage.

MHM CE2 – Module 4 Séance 1	MHM CE2 – Module 4 Séance 2	MHM CE2 – Module 4 Séance 3	MHM CE2 – Module 4 Séance 4
Activités ritualisées : (sur l'ardoise) Énoncer oralement un nombre 643 – 764 – 895. Les élèves le notent à l'ardoise et écrivent juste avant le précédent et juste après le suivant. On l'écrira alors sous la forme : 547 < 548 < 549. Écrire des couples de nombres au tableau (sans les nommer) et demander de les recopier sur l'ardoise en ajoutant le signe < ou >. Pour la correction, demander de verbaliser (exemple : « 649 est plus grand que 590 ») et d'argumenter : 649... 590 ; 485... 584 ; 702... 690. Dictée de nombres : 579, 491, 707, 892. Calcul mental (sur ardoise) : Enlever 50 à des nombres entre 200 et 500 : 260-50 ; 356-50 ; 487-50 ; 440-50 Résolution de problèmes : Faire un problème dans le fichier « Problèmes CE2 (1) ». Apprentissage : Rappeler comment on a appris à faire +9 (module 2). Leur demander de chercher comment faire -9 à un nombre donné : 134 et 259. (134-9 et 259-9). Mise en commun des procédures. Entraînement sur trois autres nombres dans le cahier. Fiche J'entends, je vois, j'écris. Pour les aider à trouver le nombre de dizaines, repasser par la représentation C/D/U. La partie « j'organise » signifie qu'on décompose : 139 = 100 + 30 + 9 = 1c3d9u. Matériel : fichier problèmes CE2 ; fiche « j'entends, je vois, j'écris »	Activités ritualisées (sur ardoise) : Les élèves comptent de 2 en 2 à partir de 79 le plus loin possible (sur l'ardoise). Donner des couples de nombres au tableau (sans les nommer) et demander de les recopier sur l'ardoise en ajoutant le signe < ou >. Pour la correction, demander de verbaliser (exemple : « 201 est plus grand que 198 ») et d'argumenter : 198... 201 ; 701... 697 ; 973... 984. Dictée de nombres : 512 ; 613 ; 914. Calcul mental (sur ardoise) : Ajouter ou enlever 9 à un nombre > 100. (x 5) : 242+9 ; 457+9 ; 323+9 ; 657+9 ; 644+9 Apprentissage : Reprendre collectivement la technique de la soustraction posée sur l'exemple : 146 – 25. Écrire une dizaine de soustractions au tableau, de niveaux différents. Les élèves choisissent celles qu'ils veulent, les font et vérifient à la calculatrice la justesse de leur résultat : 86-32 ; 57-38 ; 71-45 ; 56-24 ; 167-36 ; 253-34 ; 448-39 ; 287-65 ; 247-51 ; 309-295 Matériel : calculatrices.	Activités ritualisées : (sur l'ardoise) Distribuer la fiche Rituel Droite graduée 1. Lire les nombres des extrêmes de la droite. Demander la valeur d'une graduation. Faire compléter. Corriger puis demander un nombre supérieur au nombre trouvé présent sur la droite. Calcul mental (sur ardoise) : Utiliser les doubles pour calculer 20 + 2 + 20 + 2. On réunit les deux « 20 » et les deux « 2 ». Démonstration en collectif, puis leur faire chercher d'autres exemples : 10+4+10+4 ; 30+7+30+7. Résolution de problèmes : Faire un problème dans le fichier « Problèmes CE2 (1) ». Apprentissage : Groupe 1 : Jeu Les cinq dés : Les élèves font une ou deux parties. Découverte du Mini-fichier Le nombre juste (n°1) Groupe 2 : Fiches Exercices numération. Les consignes et typologies d'exercices devraient permettre aux élèves de les faire entièrement en autonomie. Matériel : droite graduée n°2 ; fichier problèmes CE2 (1) ; fiche exercices numération, jeu des 5 dés ; mini fichier « nombre juste »	Activités ritualisées : (sur l'ardoise) Distribuer la fiche Rituel Droite graduée 2. Lire les nombres des extrêmes de la droite. Demander la valeur d'une graduation. Faire compléter. Corriger puis demander un nombre supérieur au nombre trouvé présent sur la droite. Calcul mental (sur ardoise) : Calculer en utilisant les doubles : 10 + 5 + 10 + 5 ; 20 + 6 + 20 + 6 ; 50 + 4 + 50 + 4. Résolution de problèmes : Faire un problème dans le fichier « Problèmes CE2 (1) ». Apprentissage : Groupe 1 : Jeu Les cinq dés : Les élèves font une ou deux parties. Découverte du Mini-fichier Le nombre juste (n°1) Groupe 2 : Fiches Exercices numération. Les consignes et typologies d'exercices devraient permettre aux élèves de les faire entièrement en autonomie. Matériel : droite graduée n°2 ; fichier problèmes CE2 (1) ; fiche exercices numération, jeu des 5 dés ; mini fichier « nombre juste »
MHM CE2 – Module 4 Séance 5	MHM CE2 – Module 4 Séance 6	MHM CE2 – Module 4 Séance 7 (régulation)	MHM CE2 – Module 4 Séance 8
Activités ritualisées : (sur l'ardoise) Distribuer la fiche Rituel Droite graduée 3. Lire les nombres des extrêmes de la droite. Demander la valeur d'une graduation. Faire compléter. Corriger puis demander un nombre supérieur au nombre trouvé présent sur la droite. Calcul mental (sur ardoise) : Calcul à trou du type 112 + ... = 150, d'abord en utilisant la Fiche Droites graduées, puis les laissant chercher. Faire une synthèse. On calcule par bonds sur la droite graduée : « 112 à 120 (+ 8) ; 120 à 130 (+ 10) ; 130 à 140 (+ 10) et 140 à 150 (+ 10). Donc 112 + 38 = 150. » Résolution de problèmes : Faire un problème dans le fichier « Problèmes CE2 (1) ». Apprentissage : Groupe 1 : Fiche Reproduction sur quadrillage. Faire les deux exercices + reprise du fichier « Le nombre juste » (n°2) Groupe 2 : Distribuer des horloges à manipuler aux élèves. Au sein du groupe, ils doivent fabriquer une affiche qui explique comment fonctionne une horloge et comment on lit les heures justes et les demi-heures. Jeu Le Comparator Matériel : droite graduée n°3 ; fiche repro sur quadrillage, fichier « nombre juste » ; les horloges à manipuler ; jeu « Comparator »	Activités ritualisées : (sur l'ardoise) Distribuer la fiche Rituel Droite graduée 4. Lire les nombres des extrêmes de la droite. Demander la valeur d'une graduation. Faire compléter. Corriger puis demander un nombre supérieur au nombre trouvé présent sur la droite. Calcul mental (sur ardoise) : Calcul à trou : 134 + ... = 180 (on peut dessiner la droite graduée au tableau) : 367 + ... = 390 et 333 + ... 370 Résolution de problèmes : Faire un problème dans le fichier « Problèmes CE2 (1) ». Apprentissage : Groupe 1 : Distribuer des horloges à manipuler aux élèves. Au sein du groupe, ils doivent fabriquer une affiche qui explique comment fonctionne une horloge et comment on lit les heures justes et les demi-heures. Jeu Le Comparator Groupe 2 : Fiche Reproduction sur quadrillage. Faire les deux exercices + reprise du fichier « Le nombre juste » (n°2) Matériel : droite graduée n°4 ; fiche repro sur quadrillage, fichier « nombre juste » ; les horloges à manipuler ; jeu « Comparator »	Calcul mental (sur ardoise) : Résoudre les calculs : 5x3 ; 19-6 ; 136-15 ; 28-9 ; 34+9 ; 100-15 ; 154-13 ; 45+9 ; 56+9 ; 67-9 Résolution de problèmes : Reprendre la méthodologie de la résolution de problèmes. Faire un problème dans le fichier « Problèmes CE2 (1) ». Chercher combien il faut de billets de 5 € pour faire 100 € et 500 €. Régulation : Reprendre les affiches réalisées par les groupes sur le fonctionnement d'une horloge et sur la façon de lire l'heure. Matériel : fichier problèmes ; les affiches sur l'horloge ; des billets de 5€	Activités ritualisées : (sur cahier) Jeu du portrait. Tracer au tableau une petite croix simple : « Ca s'appelle un point en géométrie. On le représente par une croix ou un point. » Expliquer la consigne du jeu : on décrit le portrait d'un objet géométrique et ils doivent le dessiner. Exemple 1 : « Je suis une figure géométrique ; j'ai trois côtés. Qui suis-je ? » Les élèves ne disent rien, dessinent, on compare les productions, on nomme. Exemple 2 : « Je suis une figure géométrique, j'ai quatre côtés, qui suis-je ? » Débat : ça peut être un carré, mais aussi un rectangle ou un quadrilatère (employer le terme, sans en attendre de mémorisation) et dessiner un quadrilatère quelconque. Leur demander de dessiner à leur tour un quadrilatère quelconque. Afficher le texte « Je suis un carré. Des segments rejoignent les milieux de chaque côté opposé. Que vois-tu de particulier ? » Ils reproduisent et proposent une réponse. Jeu des formes : figure 3. Apprentissage : Présenter une horloge et leur faire identifier collectivement les heures suivantes : 3 h, 7 h, 4 h 30 et 9 h 30. Fiche Papier pointé : Indiquer qu'on va utiliser les points comme sommets de figures géométriques. Consignes : - trace un carré contenant 4 points ; - trace un rectangle contenant 5 points ; - trace un triangle contenant 3 points ; - trace une figure qui a 6 côtés. Mini-fichier Le traceur en autonomie. Matériel : jeu des formes (figure 3) ; papier pointé ; une horloge à manipuler ; mini fichier « le traceur »

Matériel pour Module 4 : Leçons n°1 et 2 ; fiche « j'entends, je vois, j'écris » ; fiche droites graduées ; fiche exercices numération ; papier pointé ; fiche reproduction sur quadrillage ; fichier problèmes CE2 (1), fichier « le traceur », fichier « le nombre juste » ; jeux (Comparator, jeu des formes, les cinq dés).