

Unité 2 – 1 (page 17)**Matériel****pour la classe :**

- Boîte avec couvercle, 15 jetons
- File numérique jusqu'à 19
- Cartons → **fiche 3**
- 20 cartes de 1 à 10 points (format A3)
- 10 Cartes constellation → **planche 2**
- 10 cartes points → **fiche 9**

Par équipe de 3 :

- Jeu de 20 cartes de 1 à 10 points

Calcul mental : ajouter, sous traire de petites quantités.

Anticiper le résultat d'un ajout ou d'un retrait d'un objet à une quantité inférieure à 5, ou d'un ajout d'une quantité inférieure à 5 à une quantité de 1.

Déroulement de la séance (réponse orale)

- Mettre 3 jetons dans une boîte. Rajouter un jeton.

| | | | | | |
|-------------------------|------------|--------------|------------|------------|--------------|
| Quantité mise au départ | 3 | 3 | 4 | 1 | 5 |
| Ajout ou retrait | Ajout de 1 | Retrait de 1 | Ajout de 1 | Ajout de 4 | Retrait de 1 |

- Réponse écrite sur fichier

| | | | | | |
|-------------------------|------------|--------------|--------------|------------|------------|
| Quantité mise au départ | 2 | 2 | 4 | 1 | 1 |
| Ajout ou retrait | Ajout de 1 | Retrait de 1 | Retrait de 1 | Ajout de 2 | Ajout de 3 |

Révision : Décomposer 5 (trois dés pour faire 5)

Obtenir une quantité de 5 éléments en réunissant 3 quantités.

Connaitre les décompositions additives du nombre 5.

Combien de points ?

- Arthur a lancé ces 3 dés. Combien de points a-t-il marqués au total ?



- 5 points avec 3 dés. (travail sur fichier page 17)

Apprentissage : Comparer des quantités (1)

Comparer des quantités inférieures à 10

Phase 1 : La bataille : Première partie avec 2 joueurs devant la classe

Faire jouer 2 enfants qui montrent les cartes au reste de la classe.

Celui qui retourne la carte avec le plus de points gagne la partie.

A la fin du jeu, les enfants comptent le nombre de cartes gagnées.

Phase 2 : Jeu en équipes (3 joueurs avec 1 arbitre)

Chaque équipe fait 3 parties.

Phase 3 : entraînement

Exercices 3 et 4 du fichier.

Unité 2 – 2 (page 18)**Matériel****pour la classe :**

- Une boîte avec couvercle, 15 jetons
- Jeu de 20 cartes de 1 à 10 points
- 10 cartes constellations → **planche 2**
- 10 cartes points → **fiche 9**

Par équipe de 3 :

- Jeu de 20 cartes de 1 à 10 points + **leçon N02**

Calcul mental : ajouter, soustraire de petites quantités. Combien de jetons dans la boîte ?

Anticiper le résultat d'un ajout ou d'un retrait de 1 ou 2 objets à une quantité inférieure à 5, ou d'un ajout d'une quantité inférieure à 5 à une quantité de 1 ou de 2 objets.

Réponses orales

| | | | | | |
|-------------------------|------------|--------------|------------|------------|--------------|
| Quantité mise au départ | 4 | 4 | 2 | 2 | 5 |
| Ajout ou retrait | Ajout de 1 | Retrait de 1 | Ajout de 2 | Ajout de 3 | Retrait de 2 |

Réponses écrites (aide : file numérique)

4 – 2 – 3 – 2 – 0

| | | | | | |
|-------------------------|------------|--------------|------------|--------------|--------------|
| Quantité mise au départ | 3 | 3 | 1 | 4 | 3 |
| Ajout ou retrait | Ajout de 1 | Retrait de 1 | Ajout de 2 | Retrait de 2 | Retrait de 3 |

Révision : Dénombrer des quantités jusqu'à 10 (quantités doubles)

Dénombrer des quantités organisées à partir de groupements par deux.

Phase 1, collective

- Dessiner au tableau :
Combien d'objets ?



Il y a 2 lignes de 3 objets donc 6 c'est 3 et encore 3 ou 2 fois 3.

Phase 2, exercice 2 sur fichierApprentissage : Comparer des quantités

Comparer des quantités en comparant les nombres qui leur sont associés.

Phase 1 : Recherche d'une procédure de comparaison.

Chaque équipe de 5 enfants tire une carte et la cache. Il est interdit de regarder les cartes des autres équipes. L'équipe qui a la carte avec le plus de points gagne.

Que faut-il dire pour savoir qui est l'équipe qui a gagnée ?

Phase 2 : Mise en œuvre de la procédure.

Ecrire les 3 nombres en vrac au tableau, les repérer sur la file numérique.

Leçon N02 (comparer deux quantités)

Phase 3 : Entraînement.

Exercices 3 et 4

Unité 2 – 3 (page 19)**Matériel****pour la classe :**

- File numérique jusqu'à 19
- Une boîte avec couvercle, 20 jetons

Par élève :

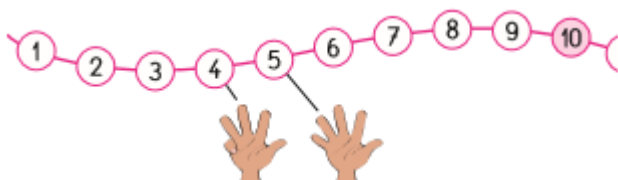
- file numérique → sous-main du fichier

Calcul mental : Ajouter, soustraire de petites quantités.

Anticiper ce qu'il faut ajouter ou retirer pour avoir 5 jetons.
Connaître le nombre 5 et ses relations avec les nombres proches.
Préparer la notion de complément.

phase 1 Réponses orales

- J'ai mis 4 jetons dans la boîte, j'en veux 5.



- J'ai mis 6, j'en veux 5. J'ai mis 3 j'en veux 5.

phase 2 réponses écrites : 3 / 4 / 2

| | | | |
|-------------------------|---|---|---|
| Quantité mise au départ | 2 | 1 | 7 |
|-------------------------|---|---|---|

Révision : Dénombrer des quantités jusqu'à 10. (quantités doubles ou proches d'une quantité double)**phase 1 Activité collective**

- Combien d'objets ?

**phase 2 Entraînement page 19 exercice 2****Apprentissage : Ajouts et compléments (jusqu'à 10)**

Anticiper le résultat d'un ajout de 1, 2 ou 3 objets.
Déterminer le complément d'un nombre à 10.
Utiliser le signe + pour noter une succession d'ajouts et le signe = pour exprimer le total.

phase 1 : Présentation du jeu

- Jeu à 2 devant la classe. A tour de rôle nous mettons dans la boîte vide : 1, 2 ou 3 jetons. Quand un des 2 joueurs pense qu'il y a 10 jetons dans la boîte, il annonce « dix ».

phase 2 : jeu entre deux équipes**phase 3 : synthèse****phase 4 : entraînement**
exercices 3 et 4 page 19**SYNTHÈSE**

- Attribuer une couleur de stylo à chacun des deux joueurs. Au fur et à mesure des coups joués, chaque joueur note avec sa couleur le nombre de jetons qu'il met dans la boîte, par exemple : 3 (noté en bleu), 2 (en rouge), 1 (en bleu), 2 (en rouge), 2 (en bleu).

- Utiliser le signe + pour noter la succession des ajouts, avec l'exemple ci-dessus :

$$3 + 2 + 1 + 2 + 2$$

À la fin du jeu, la vérification du total aboutit à l'écriture avec le signe = :

$$3 + 2 + 1 + 2 + 2 = 10$$

Préciser que le signe + indique qu'on ajoute un nombre aux précédents, et que cela correspond à l'ajout de la quantité correspondante de jetons dans la boîte.

Unité 2 – 4 (page 20)**Matériel****pour la classe :**

- File numérique jusqu'à 19
- Une boîte avec couvercle, 20 jetons

Par élève :

- file numérique → **sous-main du fichier – leçon N03** (complément à 10)

Calcul mental : Ajouter, soustraire de petites quantités.

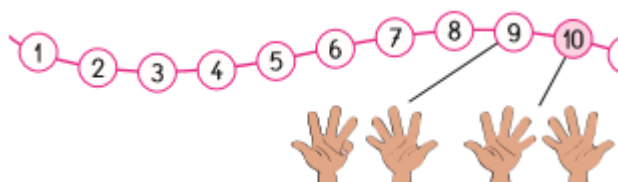
Anticiper ce qu'il faut ajouter ou retirer pour avoir 5 jetons.

Connaitre le nombre 5 et ses relations avec les nombres proches.

Préparer la notion de complément.

phase 1 Réponses orales

- J'ai mis 9 jetons dans la boîte, j'en veux 10.



- J'ai mis 7, j'en veux 10. J'ai mis 1 j'en veux 10.

phase 2 réponses écrites : 2 / 5 / 8

| | | | |
|-------------------------|---|---|---|
| Quantité mise au départ | 8 | 5 | 2 |
|-------------------------|---|---|---|

Révision : Quantité à compléter

Trouver la bonne quantité d'objets pour compléter une collection.

Exercices 2, 3 page 20.

Apprentissage : Ajouts et compléments (jusqu'à 10)

Anticiper le résultat d'un ajout de 1, 2 ou 3 objets.

Déterminer le complément d'un nombre à 10.

Phase 1 : idem séance 2-3

- à chaque coup joué, un temps est laissé aux élèves pour noter les informations utiles sur une « feuille de jeu » (l'enseignant remplit aussi sa feuille de jeu en utilisant le signe +)

Phase 2 : synthèse**phase 3 Entraînement**

- exercice 4 page 20

SYNTHÈSE

- Rappeler l'utilisation du signe + pour coder la succession des ajouts et du signe = pour écrire le total.
- Insister sur le fait qu'il est possible de connaître le contenu de la boîte sans regarder à l'intérieur. On peut notamment :
 - utiliser le fait qu'ajouter 1 ou ajouter 2 revient à trouver le nombre suivant ou le suivant du suivant (car ajouter 2, c'est ajouter 1 et encore 1) ;
 - ajouter 3, c'est ajouter 2 et encore 1 ou ajouter 1, encore 1 et encore 1 ;
 - utiliser un résultat connu, par exemple : 2 et 2, c'est 4 ;
 - utiliser une figuration des jetons (doigts, par exemple) ;
 - utiliser le surcomptage.

Unité 2 – 5 (page 21)**Matériel****pour la classe :**

- 2 cartons portant 5 ou 10 jetons dessinés → **fiche 9**
- 1 carton de couleurs pour cacher

Par équipe de 2 :

- 20 jetons, une boîte
- Une feuille et deux stylos de couleurs différentes.

Calcul mental : Complément à 5, à 10.

Trouver combien il manque d'objets pour en avoir 5 ou 10.

Connaitre les nombres 5 et 10 et leurs relations avec les nombres proches.

Phase 1 : réponse orale

- Montrer le carton 5.
- Cacher 2 jetons et montrer à nouveau le carton.
- J'avais 5 jetons, je n'en vois plus que 3. Combien en ai-je caché ?

| | | |
|------------------|---|---|
| Quantité visible | 1 | 2 |
| Quantité cachée | 4 | 3 |

Phase 2 : réponse écrite.

Reprise de l'activité avec le carton 10.

| | | | |
|------------------|---|---|---|
| Quantité visible | 9 | 7 | 2 |
| Quantité cachée | 1 | 3 | 8 |

Révision : Compléments

Trouver le complément d'une quantité.

Prendre des informations dans un texte et un dessin.

Travail individuel :

Exercices 1 et 2

Apprentissage : Ajouts et compléments (jusqu'à 10)

Anticiper le résultat d'un ajout de 1, 2 ou 3 objets. Déterminer le complément d'un nombre à 10.

Phase 1 : reprise du jeu 1 élève contre 1 élève.

phase 2 Entraînement : exercices 3 et 4 page 21

Unité 2 – 6

Matériel

pour la classe :

- File numérique jusqu'à 19 - 4 boîtes identiques + 1 carte de Gribouille.

Calcul mental : Comptine orale jusqu' 16.

Déroulement de la séance

- Compter jusqu'à 16.
- Repérer les nombres sur la file numérique.

Révision : Repérage sur l'espace feuille

phase 1 Repérage sur une page du fichier

Sur la page 8 du fichier

Les têtes des personnages sont en haut de la page.

Quel personnage se trouve en haut à gauche ? en haut à droite ?

Quel objet est dessiné au milieu de la page à droite ?

Où est écrit le chiffre 8 ?

phase 2 dessiner

Dessine un carré en bas à droite de la page.

Dessine un rond en haut à gauche de la page.

Dessine un triangle en bas à gauche de la page.

Écris le chiffre 1 en haut à droite de la page.

Apprentissage : Repérage d'objets dans un espace connu

Présentation

- 3 élèves sortent
- Les farceurs choisissent une boîte dans laquelle ils cachent la photo puis font un dessin qui permettra de retrouver la photo cachée. Ils n'ont ni le droit de parler, ni de regarder ni de montrer la boîte.

Mise en place du jeu

- Exploitation des messages : entrée du premier élève à qui je donne un dessin - pourquoi ne peut-il pas trouver la photo ?
- Entrée du deuxième élève qui reçoit un dessin, puis le troisième élève.

Synthèse : Un bon message montre l'objet ou les objets qui sont proches de la boîte. Ils sont bien dessinés pour qu'on puisse les reconnaître. La boîte est bien positionnée par rapport à ces objets.

- Les dessins choisis sont affichés et commentés

Unité 2 – 7 (cahier géométrie page 6)**Matériel****pour la classe :**

- File numérique jusqu'à 19.
- 8 boîtes identiques, 1 carte photo de Gribouille

Calcul mental : furet (nombres jusqu'à 16)

- Modifier le nombre de départ. Et mettre un nombre cible.

Révision : Reproduction sur quadrillage

Repérer une case d'un quadrillage par rapport à une autre, par rapport à un bord ou un « coin » du quadrillage.

Exercice 1 : Formuler la tâche à réaliser
Page 6 : exercices 1 et 2

Apprentissage : Repérage d'objets dans un espace connu.

Repérer, dans l'espace, des objets par rapport à d'autres objets (repères fixes).

Produire et utiliser une représentation graphique de l'espace.

Reprise du jeu des boîtes mais avec 8 boîtes.

Unité 2 – 8 (page 22)**Matériel****pour la classe :**

- File numérique jusqu'à 19.
- 50 cartes avec 2 cerises, 30 cartes avec 1 cerise. → **fiche 10**

**Calcul mental :
Comptine orale jusqu'à 16.****Révision : Complément**

**Trouver le complément d'une quantité.
Prendre des informations dans un texte et un dessin.**

Commenter les images (exo 1): des fleurs dont des pétales sont cachés. Cette fleur possède 6 pétales. On n'en voit que 3. Il faut écrire sur la petite ardoise combien il y en a qui sont cachés par la serviette.

Apprentissage : Décompositions de quantités avec 1 ou 2**Pour avoir 5 cerises**

- Présenter les cartes : 1 cerise ou 2 cerises.
- Présenter le problème : Arthur veut offrir 5 cerises à Zoé, quelles cartes dois-je choisir ?
- Afficher les résultats donnés par les enfants au tableau.
- **Conclusion** : il existe plusieurs façons d'avoir 5 cerises.

Pour avoir 8 cerises

- Arthur veut offrir 8 cerises, il veut le plus de cartes possible avec 2 cerises
- Les enfants cherchent la solution par deux puis viennent chercher les cartes cerise

Synthèse

Certaines quantités peuvent se réaliser en utilisant seulement des paquets de 2

Pour faire 10, il faut 5 paquets de 2.

Entraînement : exercices 2 et 3

Unité 2 – 9 (page 23)**Matériel****pour la classe :**

- File numérique jusqu'à 19
- 50 cartes de 2 cerises, 30 cartes de 1 cerise

Calcul mental : **Comptine jusqu'à 16**Révision : **Compléments****Trouver le complément d'une quantité.****Prendre des informations dans un texte et un dessin***Exercices 1 et 2*Apprentissage : **Décomposer des nombres sous la forme de sommes de 5, de 2 et de 1****Pour avoir 7 cerises**

- Présenter les cartes : 5 cerises, 1 cerise ou 2 cerises.
- Présenter le problème : Arthur veut offrir 7 cerises à Zoé, quelles cartes dois-je choisir ?
- Afficher les résultats donnés par les enfants au tableau.
- Conclusion : il existe plusieurs façons d'avoir 5 cerises.

Pour avoir 9 cerises

- Arthur veut offrir 9 cerises, il veut le moins de cartes possible.
- Les enfants cherchent la solution par deux puis viennent chercher les cartes cerise

Synthèse

⇒ Prendre d'abord une (ou plusieurs) cartes avec 5 cerises, puis compléter avec des cartes de 2 cerises, puis éventuellement de 1 cerise.

Entraînement : exercices 2 et 3**BILAN Unité 2**