

(92) Picbille – Organiser le répertoire additif

Objectifs :

- ✓ Multiplier les stratégies pour un même calcul afin de favoriser sa mémorisation

Calcul mental

À l'oral :

Compteur sur la planche des nombres pour les nombres entre 50 et 79

Avec +10 ; -10 ; +1 et -1

Sur le fichier

Les moitiés.

Quelle est la moitié de 12 ? 16 partagé en 2, c'est ? On partage un paquet de 14 gâteaux en 2, combien de gâteaux auront chaque enfant ?

Mise en atelier : 1 heure

Atelier 1 : Fichier (dirigé)

Les élèves repèrent les consignes du fichier.

Cadre A : Les élèves repèrent qu'on écrit tout ce qui fait 10, puis 11, puis 12 et ainsi de suite jusqu'à 18. On donnera une méthodologie possible : on met 9 dans sa tête et on compte sur ses doigts jusqu'à 11. On regarde alors combien on a sorti de doigts.

Cadre B : réaliser les opérations grâce aux boîtes et aux jetons

Cadre C : réalisation les opérations grâce aux boîtes et aux jetons

Les élèves réalisent les exercices la page 120 du fichier.

Si temps : La PE raconte plusieurs histoires du type : Il y a X enfants mais il n'y a que Y chaises. Ecris la soustraction et écris combien il manque de chaises.

On réalisera plusieurs opérations de ce type en précisant bien aux élèves que c'est ainsi qu'ils devront faire le lendemain dans l'évaluation.

Atelier 2 : Jeu : Mister Compteur

Les élèves sont autour d'un jeu de l'oie. Un élève lance son dé et avance. Les élèves tirent une carte et répondent à la consigne indiquée : mesurer un segment (ou constituer une somme d'argent). Les autres élèves du groupe valident la réponse.

Atelier 3 : Géométrie

Les élèves réalisent un exercice de tracé à la règle (F)

Ces tracés à la règle seront corrigés et datés puis redonnés aux élèves, qui les glisseront dans une pochette plastique, jusqu'à la fin de la période.

(93) Picbille – Evaluation de la période 4

Objectifs :

- ✓ Evaluation de la période 4

Mise en atelier : 1 heure

Atelier 1 : Evaluation (dirigé)	Les élèves révisent rapidement quelques exercices issus de l'évaluation, puis en réalisent une partie
Atelier 2 : Jeu : Mister Compteur	Les élèves sont autour d'un jeu de l'oie. Un élève lance son dé et avance. Les élèves tirent une carte et répondent à la consigne indiquée : mesurer un segment (ou constituer une somme d'argent). Les autres élèves du groupe valident la réponse.
Atelier 3 : Géométrie	Les élèves réalisent un exercice de reproduction sur quadrillage (exercices 16 à 18) Ces reproductions sur quadrillages seront corrigées et datées puis redonnées aux élèves, qui les glisseront dans une pochette plastique, jusqu'à la fin de la période.

(93 bis) Picbille – Evaluation de la période 4

Objectifs :

- ✓ Evaluation de la période 4

Mise en atelier : 1 heure

Atelier 1 : Evaluation (dirigé)	Les élèves révisent rapidement quelques exercices issus de l'évaluation, puis en réalisent une partie
Atelier 2 : Jeu : Au choix	Les élèves sont autour d'un jeu de l'oie choisi par le groupe. Ils sont sous la direction de la PE, pour réviser.
Atelier 3 : Calcul mental	Les élèves réalisent 4 exercices classés en 4 niveaux : révisions

(Révisions) Picbille – Révisions de la période 4

Objectifs :

- ✓ Révisions de la période 4
- La PE tourne dans les ateliers.

Mise en atelier : 1 heure

Atelier 1 : Jeu : Les 4 fantastico-picbille	Révision du jeu
Atelier 2 : Jeu : Les points des coccinelles	Révisions du jeu
Atelier 3 : Mister compteur	Révisions du jeu

