

SÉANCE DE RÉGULATION

[HTTP://2MAITRESSESALACAMPAGNE.EKLABLOG.COM](http://2MAITRESSESALACAMPAGNE.EKLABLOG.COM)

MODULE 5  
SÉANCE 7

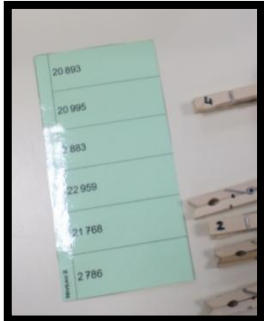

Compétences travaillées :

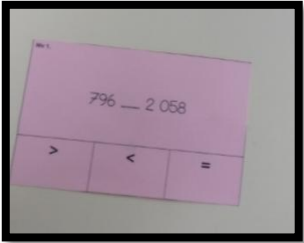
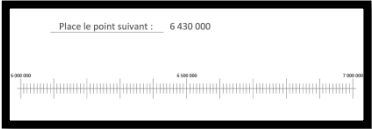

**NC1 : Connaître les unités de la numération décimale pour les nombres entiers et les relations qui les lient.**




**NC2 : Comprendre et appliquer les règles de la numération décimale de position aux grands nombres entiers.**

**NC3 : Comparer, ranger, encadrer les nombres entiers, les repérer et les placer sur une demi-droite graduée.**

**NC17 : Mobiliser les faits numériques mémorisés au cycle 2, notamment les tables de multiplication jusqu'à 9.**

Compétence travaillée :	Type d'atelier :	Matériel :	Déroulement :
<p>Ordonner les grands nombres</p> <p>Em2</p>	<p><u>Atelier autonome :</u></p> <p><b>Cartes à choix.</b></p> 	<p>Cartons plastifiés, (différentes couleurs en fonction du niveau) pincés à linge en bois numérotées</p>	<p>Les élèves prennent une carte, et positionnent les pincés en fonction de la consigne (ordre croissant / ordre décroissant).</p> <p>Une fois les pincés placés, il retourne pour corriger.</p> <p>1 point par carton correct. Si faux, replacer en dessous.</p> <p>Attention, il y a plusieurs niveaux.</p>
<p>Ordonner les nombres</p>	<p><u>Atelier semi autonome :</u></p> <p><b>Comparator CM</b></p> 	<p>Plateau de jeu plastifié, règle, cartes, dé, pions., tableau de numération</p>	<p>Les élèves Lancer le dé et avancer du nombre de cases correspondantes.</p> <p>Piocher le nombre de cartes indiqué et les classer</p> <p>↗ : dans l'ordre croissant.</p> <p>↘ : dans l'ordre décroissant.</p> <p>Correct : on reste sur la case. / Incorrect : on recule de deux cases. Attention il y a plusieurs niveaux.</p>

<p>Comparer les nombres Cm1</p>	<p><u>Atelier autonome :</u></p> <p><b>Cartons pour comparer</b></p> 	<p>Cartons plastifiés, pince à linge en bois.</p>	<p>Les élèves prennent une carte de comparaison, ils placent la pince sur le bon signe et retournent pour vérifier.</p> <p>1 point par bonne réponse. Si résultat faux, remettre en dessous du tas.</p>
<p>La droite graduée</p>	<p><u>Atelier autonome :</u></p> <p><b>Les demi-droites graduées.</b></p> 	<p>Demi-droites graduées plastifiées.</p>	<p>Les élèves prennent les demi-droites graduées et doivent positionner les nombres demandé au bon endroit.</p> <p>1 point par bonne réponse. Si résultat faux, remettre en dessous du tas.</p>
<p>Les tables de multiplication</p>	<p><u>Atelier autonome</u></p> <p><b>Tam tam des tables de multiplication</b></p> 	<p>Jeu de cartes</p>	<p>Picher une carte et constituer le nombre. Sur ardoise, écrire la décomposition du nombre.</p> <p>Retourner la carte pour vérifier la décomposition.</p>

<p>Les tables de multiplication</p>	<p><u>Atelier autonome :</u></p> <p><b>Multi vitesse.</b></p>  <p>Source : monécole</p>	<p>Planches multi vitesse, plastifiées, minuteur, feutre Velléda.</p>	<p>Pour chaque série, il y a un arbitre, qui change à chaque fois. En une minute, il faut avoir complété un maximum de multiplications, (on peut proposer 2 minutes au départ). Pour obtenir un moyen de transport, il faut que tous les calculs en dessous soient bons.</p> <p>Le but est d'arriver au sommet de la piste de décollage sans erreurs et en un minimum de temps.</p> <p>L'arbitre est celui qui valide les calculs des autres participants.</p>
<p>Calculo dingo Pour le travail de la soustraction</p>	<p><u>Atelier dirigé:</u></p> 	<p>Jeu de carte</p>	<p>Croquemitaine addition, mémoire des soustractions, Black Jack Dégringole, <a href="https://aritma.net/wp-content/uploads/2019/04/CalculoDingo-ManuelPedagogique.pdf">https://aritma.net/wp-content/uploads/2019/04/CalculoDingo-ManuelPedagogique.pdf</a></p>
<p>Cartes autocorrectives de calcul posés</p>	 <p>Cartes autocorrectives de calcul posé</p> <p>Admission 3 621 + 15 982 + 1 352</p> <p>Soustraction 89,63 - 18,2</p> <p>Multiplication 6 5 3 5 1 2</p> <p>746,029</p> <p>102 934</p> <p>Fiche de suivi individuel</p>	<p>Cartes à plastifier Feutres d'ardoise</p>	<p>Cartes autocorrectives. Les élèves travaillent la technique opératoire qui leur pose des difficultés. Les cartes possèdent différents niveaux.</p> <p><a href="http://craiehative.eklablog.com/cartes-autocorrectives-de-calcul-pose-pour-un-entrainement-rapide-et-r-a126467656">http://craiehative.eklablog.com/cartes-autocorrectives-de-calcul-pose-pour-un-entrainement-rapide-et-r-a126467656</a></p>

Les  
encadrements de  
nombres

### Atelier autonome



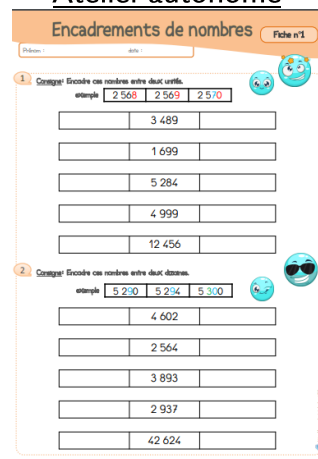
Jeu sur ordinateur

Encadrer le nombre du milieu entre deux unités ou deux dizaines ou deux centaines ou deux unités de mille.

<https://www.logicieleducatif.fr/math/numeration/encadrement.php>

Les  
encadrements de  
nombres

### Atelier autonome



3 Fiches à plastifier  
Feutre ardoise

Encadrer le nombre du milieu entre deux unités ou deux dizaines ou deux centaines ou deux unités de mille.

<https://www.logicieleducatif.fr/math/numeration/encadrement.php>