

# MHM - MODULE 1

Période 1	6 séances	<b>Objectifs majeurs du module :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La connaissance des nombres</li> <li>- Les premiers calculs additifs</li> <li>- Le tracé à la règle</li> </ul>
<p><i>Domaine disciplinaire : Mathématiques</i></p> <p><i>Sous domaine : Calculs / Espace et géométrie</i></p>		
<p><b>Compétences (B.O juillet 2018) :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dénombrer, constituer et comparer des collections, notamment par des groupements de dizaines.</li> <li>- Utiliser diverses désignations pour comparer des collections.</li> <li>- Repérer un rang ou une position dans une file ou sur une piste.</li> <li>- Utiliser diverses représentations des nombres.</li> <li>- Résoudre des problèmes issus de situations de la vie quotidienne ou adaptés.</li> <li>- Problèmes relevant des structures additives (addition).</li> <li>- Sens de l'addition.</li> <li>- Mémoriser des faits numériques et de procédures (tables d'addition, décompositions additives, compléments à 10, doubles, moitiés...)</li> <li>- Calculer mentalement pour obtenir un résultat exact.</li> <li>- Utiliser la règle comme instrument de tracé.</li> </ul>		
<p><b>Socle commun (B.O avril 2015) :</b></p> <p><b>Domaine :</b> Les langages pour penser et communiquer – comprendre, s'exprimer en utilisant les langues mathématiques, scientifiques et informatiques</p> <p><b>Item :</b> Mathématiser – utiliser les langages formels (lettres, symboles) propres aux mathématiques et aux disciplines scientifiques – effectuer des calculs et modéliser des situations</p>		
<p><b>Matériel du module</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fiche « activité de tri »</li> <li>- Fiche A et B (géométrie)</li> <li>- Jeu de bataille des dés</li> <li>- Jeu des coccinelles</li> <li>- Jeu du furet</li> <li>- Jeu du gobelet</li> </ul>		<p><b>Devoirs :</b></p> <p>S'entraîner à lire les faces d'un dé sans recompter chaque point (pour la séance 3).</p>
<b>Séances</b>	<b>Déroulement</b>	
Séance 1	<u>ACTIVITES RITUALISEES</u>	
60 min	<ul style="list-style-type: none"> <li>✘ Récitation de la comptine numérique par l'élève, puis un second et ainsi de suite. (PE note au tableau le nombre final)</li> <li>✘ Découvrir la bande numérique de la classe : compter ensemble de 1 à 30 en pointant les nombres (x2)</li> </ul>	

	<p><u>CALCUL MENTAL</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✗ Lever des doigts : les élèves donnent à l'oral le nombre de doigts montrés. Puis on leur demande d'ajouter 1 à ce nombre. Comment cela faire ? (x4)</li> </ul> <p><u>RESOLUTION DE PROBLEMES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✗ Jeu du gobelet : faire deux parties : 3 et 1 puis 3 et 2 (voir fiche).</li> </ul> <p><u>APPRENTISSAGE</u></p> <p>Activité de tri</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✗ Élèves en groupes ou en binômes. Le PE Leur distribue les planches d'étiquettes.</li> </ul> <p><i>Consigne : Trier en trois parties les étiquettes (ne donner la dénomination des trois catégories que si nécessaire) : chiffres, lettres, symboles en les posant sur trois feuilles de couleur différente.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✗ Bilan collectif</li> </ul>
<p>Séance 2</p> <p>60 min</p>	<p><u>ACTIVITES RITUALISEES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✗ Sur la banque numérique de la classe, cacher le nombre 4. Le PE demande oralement le nombre qui manque. Recommencer avec 7 puis 9.</li> <li>✗ Le PE présente les cartes Flash des nombres entre 1 et 10.</li> </ul> <p><u>CALCUL MENTAL</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✗ Faire une partie collective de « <b>La bataille des dés</b> » pour expliciter les règles.</li> </ul> <p><u>APPRENTISSAGE</u></p> <p>Géométrie</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✗ Distribuer la fiche A. Faire décrire la fiche.</li> <li>✗ Faire pointer chaque point sur la fiche les uns après les autres.</li> </ul> <p><i>Consigne : Cherchez tous les traits que l'on peut tracer à la règle : poser sa règle sur les points, viser le point d'arrivée, ne pas bouger... (faire un exemple à main levée au tableau)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✗ Mise en commun des productions.</li> <li>✗ Distribuer la fiche B. Le PE explicite les modalités de tracé à la règle : poser sa règle sur les points, viser le point d'arrivée, ne pas bouger...</li> <li>✗ Travail individuel.</li> <li>✗ Mise en commun en productions.</li> </ul>

De la séance 3 à la  
séance 6

60 min

### ACTIVITES RITUALISEES

- ✗ Récitation de la comptine numérique par un élève aussi loin qu'il le peut et le PE écrit au tableau le nombre final (x2)
- ✗ Récitation à rebours à partir de 10, à partir de 12 en **séance 4**, à partir de 14 en **séance 5** et à partir de 16 en **séance 6**.
- ✗ Le PE présente des cartes flash des nombres entre 1 et 10.

### CALCUL MENTAL

- ✗ En séance 3 : faire une partie collective du jeu des coccinelles pour expliciter les règles.
- ✗ De la séance 4 à la séance 6 : faire avec 2 et 5.

### RESOLUTION DE PROBLEMES

#### Jeu du gobelet

- ✗ En séance 3, faire avec 3 et 3
- ✗ En séance 4, faire avec 4 et 1
- ✗ En séance 5, faire avec 4 et 2
- ✗ En séance 6, faire avec 2 et 5

### APPRENTISSAGE

4 ateliers à mettre en place et à faire tourner sur les 4 séances.

Atelier 1 : les frites (ou matériel similaire, ici réglettes cuisenaires), leur faire réaliser les phases 1 à 3 (voir fiche).

Atelier 2 : jeu « la bataille des dés » en autonomie.

Atelier 3 : jeu des coccinelles en autonomie.

Atelier 4 : Mettre les élèves par binômes et leur donner des jetons. Ils fabriquent des collections de jetons à partir de nombres entre 1 et 10 (à partir de l'ardoise ou des cartes flash). Puis ils les représentent dans leur cahier et écrivent le nombre donné (x5).

*Différenciation : taille des nombres.*