

SÉANCE DE RÉGULATION

<http://2maitressesalacampagne eklablog.com>

MODULE 2 SÉANCE 4

Compétences travaillées :

NC5 : Comparer, ranger des nombres entiers, en utilisant le symbole <, >.**NC6 : Utiliser diverses représentations des nombres.****NC9 : associer un nombre entier à une position sur une demi droite graduée.****NC11 : résoudre des problèmes relevant des structures additives.****NC18 : mettre en œuvre un algorithme de calcul posé pour l'addition.****GM4 : Mesurer des longueurs avec un instrument adapté.****GM10 : Principes d'utilisation de la monnaie.****EG11 : Utiliser la règle comme instrument de tracé.**

Compétence travaillée :

Type d'atelier :

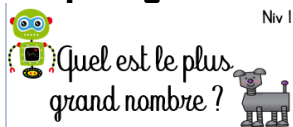
Matériel :

Déroulement :

Comparer des
nombres.

Atelier autonome :

**Cartes à pince : Quel est
le plus grand nombre ?**



41	75	29
----	----	----

Cartes à pince + 1
pince à linge.

Les élèves sont en autonomie. Il y a plusieurs niveaux de réalisation :

Niveau 1 : Les nombres sont très différents.

Niveau 2 : Les nombres se ressemblent mais ils sont < à 100.

Niveau 3 : Les nombres se ressemblent mais ils sont > à 100 et < à 1000.

Faire 2 tas pour vérifier le travail des élèves : un tas « bonnes réponses » et un tas « erreurs ».

Ordonner des
nombres

Atelier autonome :

**Cartes à pince : ordre
croissant / décroissant.**

97	312	645
789	Ordre croissant	125
205		402
86	197	74

Cartes à pince +
pinces à linge
numérotées.

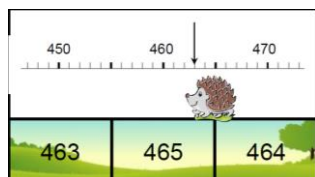
Les élèves sont en autonomie. Ils disposent de cartes avec plusieurs nombres inférieurs à 1000. Ils doivent selon la consigne les ranger dans l'ordre croissant, ou alors dans l'ordre décroissant.

Faire 2 tas pour vérifier le travail des élèves : un tas « bonnes réponses » et un tas « erreurs ».

La droite graduée

Atelier autonome :

Cartes à pince : droites graduées.



Source : école de crevette

Cartes à pince avec les droites graduées.

Les élèves prennent les cartes à pince avec les demi-droites graduées et doivent trouver le nombre qui doit se trouver à la place de la flèche.

Faire 2 tas pour vérifier le travail des élèves : un tas « bonnes réponses » et un tas « erreurs ».

Représentations
des nombres

Atelier autonome :

Tri de cartes.

326	576	332	202	451
Trois-cent-vingt-six	Cinq-cent-soixante-seize	Trois-cent-trente-deux	Deux-cent-deux	Quatre-cent-cinquante-et-un
$300+20+6$	$500+70+6$	$300+30+2$	$200+2$	$400+50+1$

Cartes :
Nombres en chiffres
Nombres en lettres
Décompositions additives
Monnaie
Matériel de numération
Abaques.

Les élèves sont en autonomie. Ils doivent retrouver toutes les mêmes représentations d'un même nombre. Chaque carte dispose au verso d'une gommette de couleur qui permettra l'autocorrection rapide de l'exercice.

Utiliser diverses
représentations du
nombre.

Atelier autonome :

J'ai ... qui a ?



Jeu de cartes.

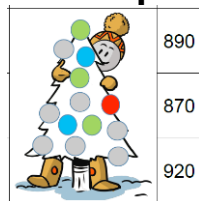
Les élèves jouent à 3 ou 4. Le joueur qui a la carte « J'ai la première carte ... qui a ____ (nombre écrit en chiffres) ». Chaque dessus de carte est composé d'une autre représentation du nombre. (nombre écrit en lettres - décomposition additive - monnaie - matériel de numération - abaqes...)

La partie est terminée quand les joueurs ont posé toutes les cartes et qu'ils terminent par la carte « J'ai Et c'est la dernière carte ».

Additionner des nombres

Atelier autonome :

Cartes à pince



Source : boudegomme

Cartes à pince + 1 pince à linge, feuille de codage des boules.

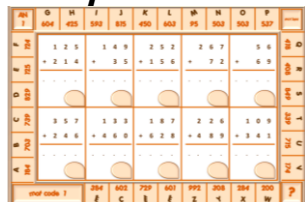
Les élèves sont en autonomie. Ils observent d'abord les couleurs des boules sur les sapins et ils en cherchent la valeur sur la carte « code couleur des boules ». ils réalisent ensuite l'opération et pincent le bon résultat.

Variante : calcul mental / posé.

Additions de nombres entiers

Atelier autonome :

Mots mystère additions



Source : ipotame

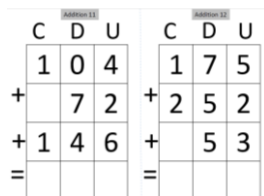
Cartes mots mystère Série additions.

Les élèves sont en autonomie. Ils font les calculs directement sur la feuille plastifiée. Leur résultat correspond à une lettre qu'ils vont devoir noter dans la bulle. A la fin, ils obtiennent un code. Si le code est bon, la feuille est validée. Ils notent les codes sur la fiche de suivi.

Additions de nombres entiers

Atelier semi dirigé :

La technique opératoire de l'addition.



Source : récréatisse

Fiches additions plastifiées. Fiches maisons vierges.

Pour cet atelier, il est important de commencer par revoir avec les élèves qui en ont besoin la technique opératoire de l'addition.

D'abord en travaillant sans retenues.

Puis en y insérant la retenue (même séance ou sur une autre séance de régulation).

Utiliser pour cela les fiches maison vierges.

Cette partie de l'atelier est en dirigé.

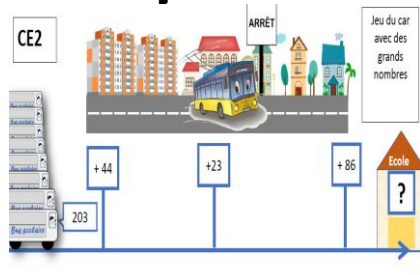
Ensuite, les élèves travaillent sur les cartons additions qui sont plastifiés.

Mettre les résultats au dos pour une auto correction, ou donner une fiche réponse pour voir les réponses des élèves de manière individuelle.

Résoudre des problèmes relevant des structures additives.

Atelier semi dirigé :

Le jeu du bus



Source : récréatisse

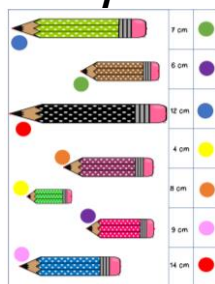
Diaporama avec des situations de problèmes pour la première partie. Puis travail à partir de cartes autocorrectives.

Pour la première partie de l'atelier, il s'agit de mettre en avant les stratégies de résolution de problèmes par les enfants. Le diaporama permettra de consolider la méthodologie. Ensuite, un travail en autonomie permettra aux élèves de structurer leurs stratégies et de les mémoriser.

Mesurer des longueurs.

Atelier autonome

Logico : mesurer les crayons.



Cartes logico + pinces à linge.

Atelier autonome : des crayons sont disposés sur les fiches. Plusieurs niveaux : Niveau 1 : crayons verticaux ou horizontaux. Niveau 2 : crayons verticaux et horizontaux. Niveau 3 : crayons dans tous les sens. A chaque crayon, une couleur est associée. On mesure chaque crayon et on pose la pince de la même couleur à côté de sa mesure. On retourne une fois terminé pour tout vérifier.

La monnaie

Atelier autonome :

L'atelier du commerçant



Source : le blog du cancre.

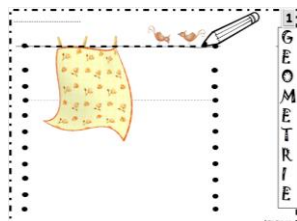
Tickets de caisses plastifiés, cartes objets. Monnaie.

Les élèves sont par 2. Un est le client, l'autre le commerçant. Le client apporte ses objets au commerçant, qui commence à remplir le ticket de caisse. Le client lui donne la monnaie pour payer, le commerçant note la monnaie donnée par le client sur le ticket de caisse. Le commerçant note la monnaie qu'il doit lui rendre. Ensuite, on inverse les rôles.

Tracer à la
règle.

Atelier autonome :

Tracés à la règle



Source : [boutdegomme](#)

Fiches plastifiées,
crayon effaçable fin,
règle.

Les élèves travaillent ici sur les tracés simples à la règle.
Ils doivent être précis et rigoureux dans leurs tracés.
Idéal pour les élèves qui sont peu soigneux.