

(112) Heures et demi-heures : la grande aiguille

Objectifs :

- ✓ Début de l'apprentissage : comprendre la coordination dans le déplacement des 2 aiguilles

Calcul mental

Sur l'ardoise et sur le fichier

Quarante + cinquante (sommées < 99)

La PE propose des additions de grands nombres (le deuxième est toujours un multiple de 10). Les élèves se servent de leur planche des nombres pour descendre « du bon nombre de boîtes ».

Mise en atelier : 1 heure

Aujourd'hui, nous allons continuer à apprendre à lire l'heure.

La PE demande aux élèves s'ils savent ce qu'est une minute. On explique alors collectivement qu'une minute, c'est compter lentement jusqu'à 60. On propose ensuite aux élèves de compter dans leur tête jusqu'au 60.

La PE montre aux élèves une grande horloge. Elle place alors différentes heures piles et les fait lire aux élèves. On repère qu'il faut regarder la petite aiguille et que la grande aiguille est sur le 0

La PE montre ensuite aux élèves des heures et demies. On repère que la grande aiguille a commencé à aller vers le nombre suivant et que la grande aiguille est sur le 30. On peut dire « 30 » ou « et demie ». La PE propose différentes heures et demies. On demandera de lire l'heure de 2 façons : « 9 h et demie » ou « 9 h 30 »

La PE distribue ensuite aux élèves des horloges manipulables.

La PE demande aux élèves de placer des heures piles : 9h00 ; 11h00 ; 3h00...

On repère que la petite aiguille est sur le nombre indiqué, et la grande aiguille est sur le nombre 0 (donc tout en haut)

La PE demande aux élèves de placer l'heure suivante : 9h30 (on dira d'abord 9h trente)

Les élèves placent intuitivement l'aiguille des heures sur le 9 et l'aiguille des minutes sur le 30.

On explique alors que 9h30, c'est un peu plus que 9h, et que donc, la grande aiguille a déjà commencé à avancer vers le 10. Elle est donc entre le 9 et le 10.

La PE demande alors aux élèves de placer différentes heures : 8h30 ; 9h30....

Cette manipulation se substitue à l'exercice du cadre A.

Atelier 2 : Jeu : Les poseurs de +

Cf la règle et les objectifs, inclus dans le jeu.

Atelier 3 : Fichier puis autonomie

Les élèves réalisent les exercices B et C (B avec la fiche différenciée)

Puis, s'ils ont du temps, ils réalisent des exercices dans leur livret de reproductions sur quadrillages.

(113) Ateliers de résolution de problèmes

Objectifs :

- ✓ un nouveau groupe de 10 ?
- ✓ notion de partage
- ✓ colorier N case dans un damier (de 2 façons différentes)

Calcul mental

Sur l'ardoise et sur le fichier

Quarante + cinquante (sommées < 99)

La PE propose des additions de grands nombres (le deuxième est toujours un multiple de 10). Les élèves se servent de leur planche des nombres pour descendre « du bon nombre de boîtes ».

Mise en atelier : 1 heure

Aujourd'hui, nous allons continuer à apprendre à résoudre des problèmes

Atelier 1 : Fichier (dirigé)

La PE demande aux élèves d'observer la situation et de décrire ce qui se passe.

Il y a une cible, avec des croix là où les flèches sont arrivées. Il faut calculer combien cela fait.

Il faut aussi trouver d'autres manières de faire cette somme. Puis, il faut trouver trois manières de faire 81.

Les élèves sont par groupe de 2 et cherchent des solutions.

Atelier 2 : Jeu : Les poseurs de +

Cf la règle et les objectifs, inclus dans le jeu.

Atelier 3 : Fichier puis autonomie

Les élèves réalisent en autonomie les exercices B et C

Puis, s'ils ont du temps, ils réalisent des exercices dans leur livret de reproductions sur quadrillages.

(114) Tracés géométriques à l'aide de « formographe » (2) Séance du dispositif « plus de maîtres que de classe »

Objectifs :

- ✓ Mêmes objectifs que n°1 avec complexification :
- ✓ Une même construction peut comporter des figures de tailles différentes ou des figures qui varient selon les 2 critères (nature de la figure + taille)
- ✓ Tracer deux cercles tangents à un trait déjà donné + cercles tangents les uns aux autres

Calcul mental

Sur l'ardoise et sur le fichier

Quarante + cinquante (sommes < 99)

La PE propose des additions de grands nombres (le deuxième est toujours un multiple de 10). Les élèves se servent de leur planche des nombres pour descendre « du bon nombre de boîtes ».

Mise en atelier : 1 heure

Aujourd'hui, nous allons continuer à apprendre à faire des formes à l'aide du formographe

Atelier 1 : Fichier (dirigé)

Les élèves observent les dessins des cadres B et C.

Ils décrivent le dessin de Géom : des cercles (ou ronds), des ovales, des carrés, des rectangles et des triangles.

On joue ensuite au jeu du portrait : les élèves choisissent un élément du dessin (ex : le bonhomme) et le décrivent (ex : il est constitué de 3 cercles et de 2 ovales). Les camarades doivent poser leur doigt sur le dessin décrit. Pour ce jeu, la PE donnera un premier exemple puis les élèves prendront la suite.

Les élèves commencent l'exercice A

Atelier 2 : Jeu : C'est l'heure

Cf la règle et les objectifs, inclus dans le jeu.

Atelier 3 : Fichier puis autonomie

Les élèves réalisent les exercices B, C, D et E

Puis, s'ils ont du temps, ils réalisent des exercices dans leur livret de reproductions sur quadrillages.

(114 bis) Révisions

Objectifs :

- ✓ Révisions des objectifs travaillés dans la semaine

Calcul mental

Sur l'ardoise

Dictée de nombres entre 60 et 99

Avant la mise en atelier, on procédera à une découverte collective de l'activité de géométrie.

Mise en atelier : 45 minutes

Atelier 1 : révisions sur ardoise (dirigé)

En fonction des difficultés repérées depuis la séquence 112, la PE propose des exercices sur ardoise aux élèves.

Atelier 2 : Jeu : C'est l'heure

Cf la règle et les objectifs, inclus dans le jeu.

Atelier 3 : Géométrie

Les élèves réalisent l'exercice de géométrie 6
