

SÉANCE DE RÉGULATION

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

MODULE 3 SÉANCE 6

Compétences travaillées :

**nC17 : Mobiliser les faits numériques mémorisés au cycle 2, notamment les tables de multiplication jusque 9.**

**NC17 : Connaître les multiples d'un nombre.**

**NC6 : Repérer et placer des fractions sur une demi-droite graduée.**

**NC9 : Ecrire une fraction sous la forme d'un entier et d'une fraction inférieure à 1.**

**NC4 : Connaître diverses désignations orales et écrites des fractions .**

**EG : Reconnaître et utiliser les relations géométriques : les segments.**

**EG4 : Reconnaître ,nommer, décrire un cercle.**

**EG5 : Connaître le vocabulaire associé : milieu, centre, rayon, diamètre.**

Compétence travaillée :

Type d'atelier :

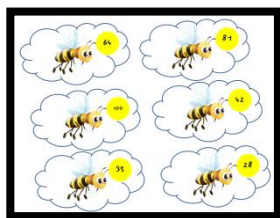
Matériel :

Déroulement :

Etre rapide dans la restitution des tables de multiplication.

Atelier autonome :

Multi Bzzzz



Jeu Multi Bzzzz, 4 tapettes à mouche. 2 dés 10 faces.

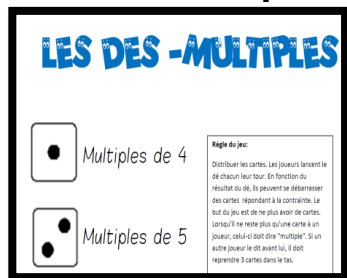
Les élèves jouent en même temps, c'est un jeu de rapidité. Ils doivent capturer le premier 8 abeilles en trouvant les résultats aux multiplications. Pour les capturer, ils utilisent des tapettes à mouches.

→ Version adaptée du jeu MultiBouches. (Kaba)

Les multiples d'un nombre

Atelier semi autonome :

Les dés multiples



Source : Mallory

Cartes, dés 6 faces blanc sur lequel seront notés les contraintes multiples (4 5 6 7 9 11)

Les élèves distribuent l'ensemble des cartes. Ils doivent lancer le dé pour connaître la contrainte et ensuite se débarrasser le + rapidement possible des cartes multiples de la contrainte.

L'élève qui n'a plus de cartes remporte la partie.

Placer des fractions sur une droite graduée.

Atelier autonome :

### Placer des fractions



Cartons plastifiés, 4 pinces à linge en bois.

Les élèves prennent une carte, et positionnent les pinces, A, B, C, D au bon endroit sur la droite graduée.  
Atelier auto correctif il suffit de retourner les cartes pour avoir les réponses.

Représenter une fraction

Atelier autonome :

### Les dés fractions.

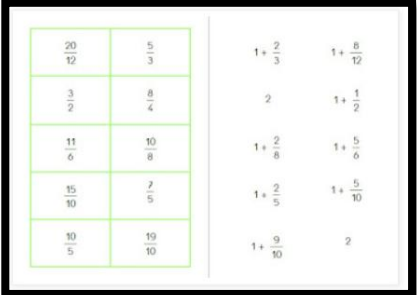




Source : Mallory

Feuille plastifiée, jetons/ perles, 2 dés.

Le premier joueur lance les dés. Il peut avec les résultats obtenus, créer une fraction. S'il la trouve, il positionne un jeton ou une perle sur la case correspondante.

→ Le jeu peut être fait en « rapidité », celui qui trouve la fraction le + vite marque un point.

<p>Décomposer une fraction</p>	<p><u>Atelier autonome</u></p> <p><b>Décomposer une fraction.</b></p> 	<p>Cartes recto verso, ardoise</p>	<p>Piocher une carte et décomposer la fraction qui y est indiquée.</p> <p>1 point par bonne réponse. Si résultat faux, remettre en dessous du tas.</p>
<p>Les segments.</p>	<p><u>Atelier autonome :</u></p> <p><b>Cartes à tâches : segments et milieux</b></p> 	<p>Jeu imprimé, plastifié. Fiche de score. Matériel de géométrie (crayon de bois, règle, gomme)</p>	<p>L'élève doit réaliser les différentes tâches proposées dans les cartes à tâches. Il note ses réponses dans le tableau de réponse. Un point par bonne réponse.</p>
<p>Le cercle</p>	<p><u>Atelier autonome :</u></p> <p><b>Cartes à tâches : le cercle.</b></p> 	<p>Jeu imprimé, plastifié. Fiche de Score. Crayon de bois.</p>	<p>L'élève doit réaliser les différentes tâches proposées dans les cartes à tâches. Il note ses réponses dans le tableau de réponse. Un point par bonne réponse.</p>

