

Module 13 – 8 séances

Objectifs majeurs du module CE1:

- + La multiplication
- + La lecture de données
- + La symétrie

Matériel CE1:

- + Fiche bon de commande
- + Fiche d'exercices de numération
- + Fiche multiplications : tables 4 et 5
- + Leçon n°8 : Carte mentale de 100
- + Leçon n°9 : tables
- + Leçon n°10
- + Fiches d'images + exs de symétrie
- + Chronomath 6
- @ Jeu de la cible
- @ La guerre du potager 2

CE QU'IL FAUT SAVOIR :

Le jeu « La guerre du potager »

Ce jeu est un dérivé du classique « Bataille navale », dont il faut bien savoir qu'il est de moins en moins connu par les élèves ! Il va permettre de travailler sur plusieurs compétences : le repérage dans le quadrillage, la lecture de tableau à double entrée, l'orientation, ...

Il est aussi intéressant, car il amène de l'anticipation et chez certains élèves une forme de stratégie (car ils projettent ce que leur adversaire a pu faire, « il en a mis un peu partout, alors il y en a sûrement un là... »).

Puisque le jeu est photocopiable, n'hésitez pas à le proposer en fin d'activité, voire en activité, à la maison. Il existe en plusieurs versions : la « 1 » pour le CP, la « 2 » pour le CE1 et une « 3 » pour les plus efficaces... mais adaptez !

Le jeu de la cible

C'est un jeu qui est utilisé du CP au CM2 du fait de son adaptabilité.

Il permet de travailler sous une autre forme les décompositions de nombres, les additions, etc.

Une fois mis en place, il présente l'avantage d'être ludique et rapide dans sa mise en œuvre.

Le choix des valeurs se fait sur les variables didactiques : par exemple en mettre « 10 » dans la zone « 1 » pour créer une dizaine, n'en mettre aucun dans une zone, etc.

séance 1 à 4	1) Activités ritualisées
	– Écrire au tableau les nombres et demander combien ils contiennent de dizaines (<i>matériel à disposition</i>) : S1 : 342 et 418 – S2 : 704 et 985 – S3 : 109–740 – S4 : 918 – Décompositions : ils proposent sur l'ardoise 2 décompositions du nombre demandé. S1 : de 5 ; S2 : de 10 ; S3 : de 60 ; S4 : de 100 pour construire collectivement la carte de 100.
	2) Calcul mental
	S1 : Apprendre à jouer collectivement à « La guerre du potager ». S2 : Trouver la moitié de 2 nombres qu'ils choisissent dans la liste au tableau : 84 – 120 – 346 – 250 <i>Ils ont le matériel qu'ils demandent.</i> S3 : Calculs en ligne à l'ardoise : 78 + 57 et 113 + 89 S4 : Faire la monnaie avec le portemonnaie 3. Faire avec un objet à 631€ et 725€
	3) Résolution de problèmes
	S3 : Lire le problème (à écrire au tableau ou sur une affiche) : « <i>J'ai 8 billes dans mon sac. Je gagne 4 billes à la récréation. Combien j'ai de billes après ?</i> » Recherche à l'ardoise et correction collective. S4 à S6 : Refaire le même problème en changeant les données numériques.
	4) Apprentissage
	4 ateliers à faire tourner ou toute autre organisation qui vous convient.
	Atelier 1
	– Dans le cahier, écrire en lettres '128' et '349'. – Puis jouer à « La guerre du potager » ou « comparator » selon les besoins.
	Atelier 2
	LA MULTIPLICATION Reparler des situations vues précédemment. Lire collectivement et expliquer la leçon. Comme fait dans le module 12, ils se mettent en trinôme et construisent les tables de 4 et 5. Ils vérifient leurs résultats entre eux et quand ils sont validés, ils remplissent la fiche. Soit on fait l'addition réitérée, soit on utilise des jetons pour trouver le résultat.
	Atelier 3
	– Fiche d'exercices sur la lecture du bon de commande : temps de lecture/recherche libre puis aide à la compréhension si besoin. Réponse aux questions sur la feuille. Correction collective ou individuelle.
Atelier 4	
– Avancer dans les fichiers pour les finir : « Traceur ** », « Quadrillo** » ou « Tout-en-rond ».	

séance 5	1) Activités ritualisées
	<p>Proposition pour cette séance :</p> <ul style="list-style-type: none"> * Faire un retour sur les devoirs. * Un temps de calcul mental de 10 min autour du jeu de la cible * Un temps d'autonomie/groupes de besoin de 50 min : <p>Les élèves seront en autonomie sur les fichiers les moins avancés ou pour finir les activités des premières séances du module.</p> <p>Vous pourrez alors prendre un groupe de 3–4 élèves sur un point important :</p> <ul style="list-style-type: none"> – La résolution de problèmes. – Le jeu « la guerre du potager » pour jouer avec eux, explorer les stratégies. – Revenir sur le sens de la multiplication et travailler sur des techniques de mémorisation.
séance 6	1) Activités ritualisées
	– Écrire en lettres sur l'ardoise des mots nombres (11–16) (x4)
	2) Calcul mental
	<p>Jeu de la cible</p> <p>Jouer avec le jeu de la cible : valeurs à présenter : <i>ROUGE = 100 – VERT = 10 BLEU = 1</i></p> <p>Mettre des marques simples d'abord pour comprendre le principe : <i>1 dans bleu, 1 dans rouge, 1 dans vert, ça fait 111</i>. Puis en faire 3 autres.</p>
séance 7	4) Apprentissage
	– Dans le cahier : écrire et compléter les opérations suivantes :
	<p>87 + ... = 90 ;</p> <p>154 + ... = 160 ;</p> <p>748 + ... = 750 ;</p> <p>– Jeu du banquier Séance 4.</p> <p>– Alternier fichier « Pyramide ** » et jeu « Dépasse pas 100 ».</p>
	1) Activités ritualisées
séance 7	– Écrire sur l'ardoise les nombres énoncés oralement sous la forme 2c3d4u (Nombres entre 100 et 400) (x4)
	<i>Pour la correction, remettez le nombre dans le tableau de numération.</i>
	2) Calcul mental
	– Entraînement aux petites additions : nombre entre 10 et 100 + nombre entre 5 et 9 (x5)
	3) Résolution de problèmes
	Jeu du banquier séance 5.
	4) Apprentissage
– Fiche d'exercices de numération.	
– Fichier « Le petit sudoku** ».	

D) Activités ritualisées

Consigne écrite/affichée au tableau :

« Trace sur la feuille un segment de 6 cm, un segment de 9 cm, un triangle avec un côté qui fait 8 cm. »

Ils ont à leur disposition crayon, règle et une feuille blanche format A5.

2) Calcul mental

– Fiche de calcul chronomath 6.

3) Résolution de problèmes

– Problème : Quel est le nombre de carreaux de chocolat que contient une tablette de 4 sur 6 ? «

Vous utilisez ce problème pour bien détailler la méthodologie de résolution de ce problème de « configuration rectangulaire » (cf. progression des problèmes) : confrontation des méthodes, faire une affiche avec l'énoncé du problème et comment je peux schématiser ce problème. Mettre l'affiche au mur de la classe.

Faire ensuite dans le fichier un problème en identifiant d'abord à quelle catégorie il appartient (vous validez avant qu'ils ne résolvent).

4) Apprentissage

LA SYMÉTRIE

⇒ Leur montrer les images (imprimées ou projetées). Les comparer et les laisser en discuter entre eux.

⇒ Mise en commun et synthèse : faire émerger l'idée qu'une partie de l'image est reproduite. Expliquez si besoin qu'on appelle cela la symétrie. Il y a un trait sur lequel on peut replier l'image pour que les deux parties se superposent. Ce trait s'appelle l'axe de symétrie. L'identifier sur chaque image.

⇒ Distribuer des feuilles A4 blanches en binômes. Ils doivent chercher si on peut trouver un axe, c'est-à-dire un pliage qui permet de superposer.

Mise en commun de leurs propositions et synthèse au tableau (en traçant les axes en rouge sur une feuille qui sera ensuite affichée).

⇒ Fiche d'exercices en binôme (éventuellement sur papier calque ou transparent) : il faut découper chaque case, ils tracent l'axe de symétrie puis font le pliage pour vérifier.