

(70) Picbille – Reproduire une figure sur quadrillage

Objectifs :

- ✓ Apprendre une procédure pour reproduire une figure sur un quadrillage quand l'un des points de cette figure est déjà donné

Calcul mental

A l'oral

Les compléments à 10.

La PE indique un nombre et les élèves indiquent sur leur ardoise ou sur leurs doigts combien il manque pour aller à 10.

Sur le fichier :

Groupes de 2, 5 et 10.

Les élèves ont leur ardoise pour dessiner des groupes de gâteaux. La PE pose des questions du type : « Combien de gâteaux dans 2 paquets de 5 gâteaux ? »

Mise en atelier : 1 heure

Atelier 1 : Fichier (dirigé)

Les élèves observent le fichier p 92 et identifient ce qui a été fait : Géom a dessiné 3 figures à partir du point bleu, de la même façon. Couic-Couic s'est trompé et n'a pas réussi à dessiner la figure.

On recherche avec le groupe comment on pourrait faire pour ne pas se tromper comme Couic-Couic. On conduira donc les élèves à utiliser des repères : avance de 3 carreaux vers la droite, descend de 5 carreaux, va 2 carreaux sur la gauche, remonte de 3 carreaux, va tout droit jusqu'au point de départ.

Les élèves identifient les consignes du fichier p 92-93 : rechercher les trois erreurs, reproduire 3 fois la figure avec la règle, écrire les nombres en lettres, dessiner les sommes de monnaie, remplir les nombres dans les boîtes de Picbille

Les élèves réalisent le fichier p 92-93.

Atelier 2 : Jeu : Les marchands

Les élèves sont autour d'un jeu de l'oie. A chaque jour, le maître du jeu tire une carte et demande au joueur de constituer la somme affichée. Il vérifie grâce à la réponse, au dos de la carte. Puis, il donne le nombre de jetons gagnés au joueur (ce nombre est marqué sur la carte).

Atelier 3 : Géométrie

Les élèves réalisent un exercice de tracé à la règle (K)

Ces tracés à la règle seront corrigés et datés puis redonnés aux élèves, qui les glisseront dans une pochette plastique, jusqu'à la fin de la période.

(Evaluation) Picbille – Evaluation de fin de période 3

Objectifs :

- ✓ Utiliser les nombres 3 et 2 pour former des groupes de 10 afin de dénombrer une collection

Calcul mental

A l'oral

Furet de la planche des nombres.

Les élèves ont leur planche des nombres. On démarre sur 58, puis la PE peut proposer au choix : -10 ; +10 ; -1 ; +1.

On repèrera bien que +10 et -10 s'obtiennent en remontant d'une ligne ou en descendant d'une ligne.

Sur le fichier :

Dictée de nombres jusqu'à 59.

Mise en atelier : 1 heure

Atelier 1 : Fichier (dirigé)	Evaluation
Atelier 2 : Jeu : Les marchands	Les élèves sont autour d'un jeu de l'oie. A chaque jour, le maitre du jeu tire une carte et demande au joueur de constituer la somme affichée. Il vérifie grâce à la réponse, au dos de la carte. Puis, il donne le nombre de jetons gagnés au joueur (ce nombre est marqué sur la carte). NB : On autorisera le groupe d'élèves à rejouer à leur jeu préféré de la période.
Atelier 3 : Jeu : La pioche à nombres	Les élèves sont par groupe. Chacun son tour pioche un nombre et le lit. La réponse doit être validée par les camarades du groupe. Un nombre correctement lu est gagné. Puis, à la fin de la partie, chacun compte ses cartes. Ce jeu fait office de calcul mental.

(71) Picbille – Groupes de 2, 5 et 10 (contexte général)
Séance du dispositif « plus de maitres que de classes »

Objectifs :

- ✓ Généraliser à d'autres contextes le travail effectué dans celui des paquets de gâteaux lors de la séq. 68

Calcul mental

A l'oral

Les doubles : furet

Sur le fichier :

Dictée de nombres jusqu'à 59

Mise en atelier : 1 heure

Les élèves observent la p 94 et indiquent ce qu'ils voient : des cases avec des lettres, des paquets de points dans ces cases. On décrira pour chaque case le nombre de paquets, et le nombre de points dans chaque paquet. On fera le lien avec la séquence 68. Collectivement, on coloriera les lettres des paquets de 2 points, de 5 points et de 10 points de couleurs différentes.

Atelier 1 : Fichier
(dirigé), près du VPI

On procède ensuite à un jeu de recherche : « Ecrivez sur votre ardoise le nom de la case où vous voyez 2 paquets de 5 points » ; « Ecrivez sur votre ardoise combien de points il y a dans la case A »

On réalise collectivement les nuages du cadre A. La PE demande « Combien y a-t-il de points/bonbons/enfants dans 3 paquets/équipes de 2 points/bonbons/enfants ? Cherchez les paquets/équipes de 2 points/bonbons/enfants , combien y a-t-il de points/bonbons/enfants dedans ? »

Les élèves réalisent le reste de la p 94

Atelier 2 : Jeu : Les
marchands
(dirigé, en
évaluation)

Les élèves sont autour d'un jeu de l'oie. A chaque jour, le maitre du jeu tire une carte et demande au joueur de constituer la somme affichée. Il vérifie grâce à la réponse, au dos de la carte. Puis, il donne le nombre de jetons gagnés au joueur (ce nombre est marqué sur la carte).

Atelier 3 : Géométrie

Les élèves réalisent un exercice de reproduction sur quadrillage (exercices 16 à 18)
Ces reproductions sur quadrillages seront corrigées et datées puis redonnées aux élèves, qui les glisseront dans une pochette plastique, jusqu'à la fin de la période.

(Révisions) Picbille – Révisions de la période 3

Objectifs :

- ✓ Révisions des notions de la période 3

Calcul mental

Sur l'ardoise

Dictée de nombres jusqu'à 59

Mise en atelier : 45 minutes

Atelier 1 : Jeu	Un jeu de la période 3 au choix
Atelier 2 : Jeu	Un jeu de la période 3 au choix
Atelier 3 : Géométrie	Les élèves réalisent un exercice de reproduction sur quadrillage (exercices 19 à 21) Ces reproductions sur quadrillages seront corrigées et datées puis redonnées aux élèves, qui les glisseront dans une pochette plastique, jusqu'à la fin de la période.
