

(103) Ordonner les nombres

Objectifs :

- ✓ donner une stratégie pour ordonner du plus petit au plus grand et inversement

Calcul mental

A l'oral

Compteur de la planche des nombres entre 71 et 100

Compteur + 10 ; -10, +1 ; -1

Sur le fichier

Dictée de nombre entre 79 et 99

Mise en atelier : 1 heure

Aujourd'hui, nous allons apprendre une technique pour ranger les nombres dans l'ordre.

Atelier 1 : Fichier (dirigé)

La PE affiche au tableau des post-it avec les nombres 5, 9, 13, 21, 47, 52, 75, 84 et 97. Ils sont affichés dans un ordre aléatoire. La PE demande alors aux élèves quel est le plus petit de tous les nombres. Puis, celui qui vient après etc jusqu'au plus grand. Les élèves volontaires viennent positionner les nombres. On explique alors qu'on vient de ranger les nombres dans l'ordre, du plus petit au plus grand. On peut reproduire l'exemple pour les nombres suivants : 8, 15, 23, 37, 41, 56, 69 et 72

Les élèves réalisent alors les exercices A et B

NB : Les élèves qui en ont besoin peuvent recevoir des étiquettes avec les nombres, pour les manipuler plus facilement.

Atelier 2 : Jeu : Le banquier

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

Atelier 3 : Fichier puis autonomie

Les élèves réalisent en autonomie les exercices C et D

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

(104) calcul réfléchi de la soustraction : cas du type 12-9

Objectifs :

- ✓ Calculer des soustractions où l'on retire un nombre proche de 10 par compléments successifs

Calcul mental

A l'oral

Compteur de la planche des nombres entre 71 et 100

Compteur + 10 ; -10, +1 ; -1

Ne pas hésiter à passer du temps sur cette activité

Sur le fichier

Dictée de nombre entre 79 et 99

Mise en atelier : 1 heure

Aujourd'hui, nous allons apprendre une technique pour calculer rapidement les soustractions, quand on enlève un grand nombre

Les élèves observent ce que font Picbille et Noisette.

Ils ont tous les deux la même opération à faire mais ils s'y prennent différemment. Les élèves commentent.

Atelier 1 : Fichier (dirigé)

On fait rappeler le cas où Picbille barrait les jetons à la fin. Pourquoi le faisait-il ? (car il enlevait un petit nombre, c'était plus pratique pour recompter ce qui n'était pas barré).

Pourquoi maintenant barre-t-il à la fin ? (car il enlève un grand nombre, c'est plus pratique pour recompter ce qui n'est pas barré).

On demande alors aux élèves de proposer une opération où on enlève un petit nombre et une autre où on enlève un grand nombre. On constitue ainsi une affiche mémoire pour savoir si on doit barrer à la fin ou au début.

Les élèves réalisent alors l'exercice B

Atelier 2 : Jeu : Le banquier

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

Atelier 3 : Fichier puis autonomie

Les élèves réalisent en autonomie les exercices C et D

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

(105) soustractions du type 13-9 : calculer mentalement

Séance du dispositif « plus de maitres que de classe »

Objectifs :

- ✓ Favoriser la mentalisation de la stratégie enseignée lors de la séquence précédente

Calcul mental

A l'oral

Compteur de la planche des nombres entre 71 et 100

Compteur + 10 ; -10, +1 ; -1

Sur le fichier

Dictée de nombre entre 79 et 99

Mise en atelier : 1 heure

Aujourd'hui, nous allons apprendre une technique pour calculer rapidement les soustractions, sans dessiner les jetons

Atelier 1 : Fichier (dirigé)

La PE inscrit une soustraction au tableau : $13 - 9$

Elle demande aux élèves le résultat puis ceux-ci explicitent leur technique.

On mettra en avant la technique qui consiste à partir du petit nombre (9) et à compter sur ses doigts pour arriver au grand nombre (13). Le résultat est ce que l'on a mis sur les doigts. Les élèves s'entraînent alors à l'oral en montrant le résultat sur leurs doigts, puis ensuite sur l'ardoise.

On ne passe au cadre A de la p 134 que lorsque tous les élèves ont acquis la technique. On laisse utiliser d'autres techniques si elles sont suffisamment rapides et fiables.

Les élèves réalisent alors les exercices A et B

Atelier 2 : Jeu : La force 3

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

Atelier 3 : Fichier puis autonomie

Les élèves réalisent en autonomie les exercices C et D

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

(105 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 103, la PE propose des exercices sur ardoise aux élèves.

Atelier 2 : Jeu : La force 3

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

Atelier 3 : Géométrie

Les élèves réalisent l'exercice de géométrie 3
