

Module 10 – Séance 1	Module 10 – Séance 2	Module 10 – Séance 3	Module 10 – Séance 4																
<p>Activités ritualisées : Écrire le nombre en lettres au tableau, les élèves écrivent ce nombre en chiffres et entourent le nombre de dizaines. 137 – 349 – 512 - 224</p> <p>Calcul mental : Chronomaths n°2</p> <p>Apprentissages :</p> <table border="1" data-bbox="114 427 593 1257"> <tr> <td data-bbox="114 427 181 571">G1</td> <td data-bbox="181 427 593 571">Jeu du banquier (rejouer avec des échanges contre 5, mais jouer en 5 tours avec 2 dés)</td> </tr> <tr> <td data-bbox="114 571 181 1257">G2</td> <td data-bbox="181 571 593 1257"><u>Les moitiés</u> Dessiner 8 jetons au tableau. Leur demander de partager en deux quantités égales (sur ardoise) puis synthèse : $8=4+4$; $m8 = 4$. Faire le lien avec les doubles. Chercher avec matériel la moitié de 10, puis sans matériel, la moitié de 6, de 4. Donner ensuite des jetons (22 jetons, 24 jetons, 28 jetons) et laisser les élèves les partager en 2 quantités égales et écrire la moitié ($m22 = 11$; $m24 = 12$; $m28 = 14$)</td> </tr> </table>	G1	Jeu du banquier (rejouer avec des échanges contre 5, mais jouer en 5 tours avec 2 dés)	G2	<u>Les moitiés</u> Dessiner 8 jetons au tableau. Leur demander de partager en deux quantités égales (sur ardoise) puis synthèse : $8=4+4$; $m8 = 4$. Faire le lien avec les doubles. Chercher avec matériel la moitié de 10, puis sans matériel, la moitié de 6, de 4. Donner ensuite des jetons (22 jetons, 24 jetons, 28 jetons) et laisser les élèves les partager en 2 quantités égales et écrire la moitié ($m22 = 11$; $m24 = 12$; $m28 = 14$)	<p>Activités ritualisées : Écrire le nombre en lettres au tableau, les élèves écrivent ce nombre en chiffres et entourent le nombre de dizaines. 179 – 352 – 502 - 222</p> <p>Calcul mental : Fichier « Pyramide** » (fiches 1 et 2)</p> <p>Apprentissages :</p> <table border="1" data-bbox="622 464 1104 1294"> <tr> <td data-bbox="622 464 689 1150">G1</td> <td data-bbox="689 464 1104 1150"><u>Les moitiés</u> Dessiner 8 jetons au tableau. Leur demander de partager en deux quantités égales (sur ardoise) puis synthèse : $8=4+4$; $m8 = 4$. Faire le lien avec les doubles. Chercher avec matériel la moitié de 10, puis sans matériel, la moitié de 6, de 4. Donner ensuite des jetons (22 jetons, 24 jetons, 28 jetons) et laisser les élèves les partager en 2 quantités égales et écrire la moitié ($m22 = 11$; $m24 = 12$; $m28 = 14$)</td> </tr> <tr> <td data-bbox="622 1150 689 1294">G2</td> <td data-bbox="689 1150 1104 1294">Jeu du banquier (rejouer avec des échanges contre 5, mais jouer en 5 tours avec 2 dés)</td> </tr> </table>	G1	<u>Les moitiés</u> Dessiner 8 jetons au tableau. Leur demander de partager en deux quantités égales (sur ardoise) puis synthèse : $8=4+4$; $m8 = 4$. Faire le lien avec les doubles. Chercher avec matériel la moitié de 10, puis sans matériel, la moitié de 6, de 4. Donner ensuite des jetons (22 jetons, 24 jetons, 28 jetons) et laisser les élèves les partager en 2 quantités égales et écrire la moitié ($m22 = 11$; $m24 = 12$; $m28 = 14$)	G2	Jeu du banquier (rejouer avec des échanges contre 5, mais jouer en 5 tours avec 2 dés)	<p>Activités ritualisées : Écrire le nombre en lettres au tableau, les élèves écrivent ce nombre en chiffres et entourent le nombre de dizaines. 173 – 326 – 572 - 234</p> <p>Calcul mental : 245+5 ; 300+5 ; 120+5 ; 121+5 ; 174+5</p> <p>Apprentissages :</p> <table border="1" data-bbox="1133 464 1615 644"> <tr> <td data-bbox="1133 464 1227 571">G1</td> <td data-bbox="1227 464 1615 571">Apprendre à jouer à « Dépasse pas 100 » ; Puis fichier « Le billard ** »</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1133 571 1227 644">G2</td> <td data-bbox="1227 571 1615 644">Fiche sur la piscine Fichier « Pyramide ** »</td> </tr> </table>	G1	Apprendre à jouer à « Dépasse pas 100 » ; Puis fichier « Le billard ** »	G2	Fiche sur la piscine Fichier « Pyramide ** »	<p>Activités ritualisées : Écrire le nombre en lettres au tableau, les élèves écrivent ce nombre en chiffres et entourent le nombre de dizaines. 170 – 248 – 519 - 524</p> <p>Calcul mental : Chronomaths n°3</p> <p>Apprentissages :</p> <table border="1" data-bbox="1646 464 2125 683"> <tr> <td data-bbox="1646 464 1753 539">G1</td> <td data-bbox="1753 464 2125 539">Fiche sur la piscine Fichier « Pyramide ** »</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1646 539 1753 683">G2</td> <td data-bbox="1753 539 2125 683">Apprendre à jouer à « Dépasse pas 100 » ; Puis fichier « Le billard ** »</td> </tr> </table>	G1	Fiche sur la piscine Fichier « Pyramide ** »	G2	Apprendre à jouer à « Dépasse pas 100 » ; Puis fichier « Le billard ** »
G1	Jeu du banquier (rejouer avec des échanges contre 5, mais jouer en 5 tours avec 2 dés)																		
G2	<u>Les moitiés</u> Dessiner 8 jetons au tableau. Leur demander de partager en deux quantités égales (sur ardoise) puis synthèse : $8=4+4$; $m8 = 4$. Faire le lien avec les doubles. Chercher avec matériel la moitié de 10, puis sans matériel, la moitié de 6, de 4. Donner ensuite des jetons (22 jetons, 24 jetons, 28 jetons) et laisser les élèves les partager en 2 quantités égales et écrire la moitié ($m22 = 11$; $m24 = 12$; $m28 = 14$)																		
G1	<u>Les moitiés</u> Dessiner 8 jetons au tableau. Leur demander de partager en deux quantités égales (sur ardoise) puis synthèse : $8=4+4$; $m8 = 4$. Faire le lien avec les doubles. Chercher avec matériel la moitié de 10, puis sans matériel, la moitié de 6, de 4. Donner ensuite des jetons (22 jetons, 24 jetons, 28 jetons) et laisser les élèves les partager en 2 quantités égales et écrire la moitié ($m22 = 11$; $m24 = 12$; $m28 = 14$)																		
G2	Jeu du banquier (rejouer avec des échanges contre 5, mais jouer en 5 tours avec 2 dés)																		
G1	Apprendre à jouer à « Dépasse pas 100 » ; Puis fichier « Le billard ** »																		
G2	Fiche sur la piscine Fichier « Pyramide ** »																		
G1	Fiche sur la piscine Fichier « Pyramide ** »																		
G2	Apprendre à jouer à « Dépasse pas 100 » ; Puis fichier « Le billard ** »																		

Module 10 – Séance 5	Module 10 – Séance 6	Module 10 – Séance 7					
<p align="center">Régulation</p> <p>Activités ritualisées : compter à rebours de 45 à 1</p> <p>Calcul mental : fiche pyramide n°2 BDG rituels</p> <p>Apprentissages :</p> <p>1/ Fiche des nombres de 0 à 200 (ranger des nombres dans l'ordre croissant / décroissant ; placer des nombres sur une bande numérique ; comparer des nombres)</p> <p>2/ Poursuite du fichier « Géomètre pour ceux qui auront terminé.</p> <p><i>Matériel : fiche pyramide n°2 BdG rituels ; fiche nombres de 0 à 200 ; fichier « géomètre »</i></p>	<p>Activités ritualisées : On va travailler sur le fait qu'il peut être intéressant de savoir combien vaut une opération « à peu près » avant de la calculer. Par exemple, leur proposer une opération et trois réponses (ils choisissent la réponse sans calculer) :</p> <p>19 + 19 ? Réponses proposées : a : 16 ; b :38 ; c : 40</p> <p>39 + 27 ? a : 66 ; b :38 ; c : 90</p> <p>Calcul mental : « Calcul en ligne » : Demander de trouver une façon de calculer « facilement » : 111 + 109 + 73. Ils réfléchissent en groupe de 3. Mise en commun, synthèse des procédures.</p> <p>Calculer 24 + 139 + 56 en utilisant une des procédures proposées précédemment. Correction.</p> <p><i>On pourra calculer « en arbre », décomposer les nombres pour reconnaître les compléments, enlever une unité à un nombre pour la donner à un autre nombre...</i></p> <p>Résolution de problèmes : faire un problème dans le fichier.</p> <p>Apprentissages :</p> <p>Découverte de l'angle droit : les élèves travaillent en binôme à partir de la fiche guide pour tracer des angles droits puis sur la fiche d'exercices.</p>	<p>Activités ritualisées : Donner un nombre ; les élèves écrivent le nombre qui précèdent. Puis l'encadrer entre les centaines.</p> <p align="center">356 – 555 – 543 - 421</p> <p>Résolution de problèmes : faire un problème dans le fichier.</p> <p>Apprentissages (rotation des ateliers sur la séance)</p> <table border="1" data-bbox="1133 461 1617 608"> <tr> <td data-bbox="1133 461 1196 534">1</td> <td data-bbox="1196 461 1617 534">Jeu « dépasse pas 100 » ou jeu de la piste</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1133 534 1196 608">2</td> <td data-bbox="1196 534 1617 608">Fichier « Tout en rond » (avancer à son rythme)</td> </tr> </table>	1	Jeu « dépasse pas 100 » ou jeu de la piste	2	Fichier « Tout en rond » (avancer à son rythme)	
1	Jeu « dépasse pas 100 » ou jeu de la piste						
2	Fichier « Tout en rond » (avancer à son rythme)						