

Unité 3 – 1 (page 24)**Matériel**

- 20 jetons
- Une boîte avec couvercle percé pour introduire des jetons
- La file numérique collective : de 1 à 19 et file individuelle

Calcul mental : Dictée de nombres jusqu'à 10**Fichier (page 24)**

- Dessiner une croix sous le 7
- Un rond sous le 3
- Une flèche sous le 8
- Un carré sous le 10
- Un triangle sous le 9
- Un trait sous le 4

Révision : Ecrire les nombres manquants jusqu'à 19**Fichier page 24**

- Exo 2 : compléter la file numérique avec les nombres qui manquent
- Exo 3 : n'écrire dans la file numérique **que** les nombres donnés.
- Exo 4 : Ecrire le nombre qui est avant et celui qui est après.

Sur cahier

- Exo 1

Apprentissage : Anticiper le résultat d'un ajout et évaluer un complément à 10**Présentation du jeu**

- Jeu entre deux personnes. Chacun met à tour de rôle : 1, 2 ou 3 jetons dans la boîte. Quand un des deux joueurs pense qu'il y a 10 jetons dans la boîte, il annonce « dix ». On vérifie.

Jeu entre deux équipes

- Un enfant de chaque équipe joue, les autres suivent l'évolution du jeu et peuvent écrire sur leur feuille ce qu'ils veulent. Ils devront ensuite donner des idées pour « bien jouer ».

Synthèse des procédures : noter ce qui est mis à chaque coup

- Suggestion : une couleur est attribuée à chacun des deux joueurs et le nombre de jetons mis dans la boîte est noté avec la couleur du joueur : (3 bleu + 2 rouge + 1 bleu + 2 rouge)

Nouveau jeu entre 2 équipes

- A chaque coup joué, un temps est laissé aux élèves pour noter les informations utiles sur une « feuille de jeu »
- A l'issue du jeu, comparer différentes feuilles de jeu.

Synthèse des procédures : comment trouver le contenu de la boîte ?

- Déterminer le contenu de la boîte après chaque coup joué
- Savoir s'il est possible de gagner au coup suivant.

Unité 3 – 2 (page 25)**Matériel**

- 20 jetons
- Une boîte avec couvercle percé pour introduire des jetons
- Une feuille avec deux stylo de couleur différente / 2 élèves.
- La file numérique collective : de 1 à 19 et file individuelle

Calcul mental : Reconnaître les nombres jusqu'à 16**Fichier (page 25)**

- Dessiner une croix sous le 5
- Un rond sous le 11
- Une flèche sous le 9
- Un carré sous le 13
- Un triangle sous le 12
- Un trait sous le 15

Révision : Tracé à la règle**Essais de tracés**

- S'entraîner à tracer des traits à l'aide d'une règle sur une feuille blanche.
- Comment tenir sa règle.

Sur fichier page 25

- Exo 2
- Exo 3

Sur cahier

- Exercice 2 de la feuille U3-2
- Exercice sup. sur feuille (exo U3-2)

Apprentissage : Anticiper le résultat d'un ajout et évaluer un complément à 10**Jeu « un contre un »**

- Rappeler les règles du jeu.
- Une première partie par 2 élèves devant la classe. (Chaque enfant a une feuille et deux feutres de couleur différente)
- 4 parties jouées par équipe de 2.

Examen des feuilles de jeu

- Erreurs de calcul
- Erreurs de stratégie
- Mettre l'accent sur le complément à 10 en reprenant le déroulement d'une partie au tableau.

Reprise du jeu

- Autre variante (éventuellement) : le nombre de jetons à atteindre est fixé entre 10 et 16, le nombre maximum de jetons utilisables à chaque coup est porté à 4.

Unité 3 – 3 (page 26)**Matériel**

- 20 jetons
- Une boîte avec couvercle percé pour introduire des jetons
- 50 cartes de 2 cerises
- 30 cartes de 1 cerise
- La file numérique collective : de 1 à 19 et file individuelle

Calcul mental : Ajout, retrait de 1 ou 2 objets, doubles (jusqu'à 10)

Réponse orale

- Je mets 5 puis 2...
- Je mets 8, j'enlève 1...
- J'ai mis 4, j'en veux 6, puis 5...

L'ajout, le retrait ou le complément ont pour valeur 1 ou 2 avec des nombres <10.

Travail aussi sur les doubles (3 et 3)

Fichier page 26

- Rond : 5 puis 2 (**7**)
- Carré : 5 puis 5 (**10**)
- Etoile : 8, j'enlève 1 (**1**)
- Lune : 7, j'enlève 2 (**5**)
- Cœur : 5, je veux 6 (**1**)
- Triangle : 3, je veux 6 (**3**)

Révision : Anticiper le résultat. Complément à 10

Sur fichier page 26

- Exo 2
- Exo 3
- Sur cahier : exercice 3 (U3)

Apprentissage : Décomposer des nombres sous la forme de sommes de 2 et de 1

Pour avoir 5 cerises

- Présenter les cartes : 1 cerise ou 2 cerises.
- Présenter le problème : Arthur veut offrir 5 cerises à Zoé, quelles cartes dois-je choisir ?
- Afficher les résultats donnés par les enfants au tableau.
- **Conclusion** : il existe plusieurs façons d'avoir 5 cerises.

Pour avoir 8 cerises

- Arthur veut offrir 8 cerises, il veut le plus de cartes possible avec 2 cerises
- Les enfants cherchent la solution par deux puis viennent chercher les cartes cerise

Pour avoir 7 cerises, puis 10 cerises**Synthèse**

- Certaines quantités peuvent se réaliser en utilisant seulement des paquets de 2
- Pour faire 10, il faut 5 paquets de 2.

Unité 3 – 4 (page 27)

Matériel

- 20 jetons
- Une boîte avec couvercle percé pour introduire des jetons
- 25 cartes de 5 cerises
- 50 cartes de 2 cerises
- 30 cartes de 1 cerise
- La file numérique collective : de 1 à 19 et file individuelle

Calcul mental : Ajout, retrait de 1 ou 2 objets, doubles (jusqu'à 10)

Réponse orale

Idem leçon U3-3

Fichier page 27

- Rond : 8 puis 2 (**10**)
- Carré : 1 puis 7 (**8**)
- Etoile : 10, j'enlève 1 (**9**)
- Lune : 5, j'enlève 2 (**3**)
- Cœur : 8, je veux 10 (**2**)
- Triangle : 7, je veux 9 (**2**)

Révision : Tracer à la règle

Sur fichier page 27

- Exo 2
- Exo 3
- Sur cahier exo 4 (U3)

Apprentissage : Décomposer des nombres sous la forme de sommes de 5, de 2 et de 1

Pour avoir 7 cerises

- Présenter les cartes : 5 cerises, 1 cerise ou 2 cerises.
- Présenter le problème : Arthur veut offrir 7 cerises à Zoé, quelles cartes dois-je choisir ?
- Afficher les résultats donnés par les enfants au tableau.
- Conclusion : il existe plusieurs façons d'avoir 5 cerises.

Pour avoir 9 cerises

- Arthur veut offrir 9 cerises, il veut le moins de cartes possible.
- Les enfants cherchent la solution par deux puis viennent chercher les cartes cerise

Pour avoir 8 cerises, puis 10 cerises

Synthèse

- Prendre d'abord une (ou plusieurs) cartes avec 5 cerises, puis compléter avec des cartes de 2 cerises, puis éventuellement de 1 cerise.

Unité 3 – 5 (page 28)

Matériel

- La file numérique collective : de 1 à 19 et file individuelle

Calcul mental : Reconnaître les nombres jusqu'à 16

Fichier page 28

- Dessiner une croix sous le 7
- Un rond sous le 12
- Une flèche sous le 14
- Un carré sous le 13
- Un triangle sous le 10
- Un trait sous le 11

Révision : Associer nombres et quantités de doigts jusqu'à 19

Sur fichier page 28

- Exo 2
- Exo 3
- Sur cahier exo 5 (U3)

Apprentissage : Exprimer les nombres de 11 à 19 en fonction de 10

Deux enfants, douze doigts

- Deux enfants sont appelés, ils doivent lever ensemble 12 doigts. Montrer douze sur la file numérique.
- On peut recommencer avec 14 doigts

Deux enfants, dix-sept doigts, un des enfants lève tous ses doigts

- Donner la consigne
- Deux enfants sont appelés. Montrer 17 sur la file numérique. Recherche

Synthèse

- Souligner que dans dix-sept, on entend dix et sept.

Deux enfants, treize doigts, un des enfants lève tous ses doigts

- 13 c'est 10 et 3 mais ne se dit pas dix-trois, mais on retrouve le « tr » de trois.

Combien de doigts

- Deux enfants sont appelés, je leur demande à l'oreille de lever 10 et 9, ou 10 et 4...
- Les autres élèves doivent exprimer rapidement le nombre total de doigts levés (à l'oral ou à l'écrit)
- Intrus : 7 et 6

Unité 3 – 6

Matériel

- 10 cartes points de 1 à 10 en constellations (planche 2 du fichier)
- Photo de Gribouille
- Un plan de la cour de l'école
- La file numérique collective : de 1 à 19 et file individuelle

Calcul mental : Ecrire en chiffres les nombres jusqu'à 19

Sur l'ardoise, puis sur le cahier

5 / 15 / 8 / 18 / 7 / 17 / 4 / 14 / 9 / 19

Remarquer que 17. 18. 19 sont nommés à l'aide du mot dix.

Révision : Exprimer les nombres de 11 à 19 en fonction de 10

Distribution des cartes

- Les enfants réalisent le nombre dit par l'enseignant
- 15, 10, 8, 11, 18, 19, 12, 14...

Apprentissage : Se repérer dans l'espace, utiliser un plan

Prise de connaissance du plan de la cour de l'école qui est affiché au tableau

- Gribouille a caché une photo
- Faire l'inventaire de tout ce qui est reconnu sur le plan de la cour

Résolution collective du problème

- La croix marque l'endroit de la cour où est cachée la photo. On doit utiliser le plan pour retrouver la photo cachée. Après discussion, deux élèves sont désignés pour aller chercher la photo.

Nouvelles recherches

- Un lieu montré sur le plan, le situer dans la cour
- Un lieu montré dans la cour, le situer sur le plan

Exercice de localisation sur feuille (voir exos chez ipôtame...tame)

Unité 3 – 7 (page 29)**Matériel**

- Cartes avec nombres
- Des plots
- Un plan de la cour de l'école
- Des plans format A4 sur lesquels apparait une croix correspondant à l'emplacement de la carte cachée.
- La file numérique collective : de 1 à 19 et file individuelle

Calcul mental : Reconnaître les nombres jusqu'à 19**Fichier page 29**

- Dessiner une croix sous le 3
- Un rond sous le 13
- Une flèche sous le 17
- Un carré sous le 19
- Un triangle sous le 9
- Un trait sous le 7
- Une lune sous le 6
- Un cœur sous le 16

Révision : Exprimer les nombres de 11 à 19 en fonction de 10

- Les enfants réalisent le nombre dit par l'enseignant
- 15, 10, 8, 11, 18, 19, 12, 14...

Fichier page 29

- Exercices 2 et 3 et 4

Apprentissage : Se repérer dans l'espace, utiliser un plan**Prise de connaissance du plan de la cour de l'école qui est affiché au tableau**

- Gribouille a caché des cartes animaux dans la cour
- Chaque équipe doit retrouver sa carte numéro en fonction de la croix placée sur son plan (les crates sont cachées sous des plots).

Préparer le bilan 3

- Bilan 3 sur fichier
- exo 1 : rond 15, carré 9, étoile 12, lune 18, cœur 10, triangle 19
- ajouts de 1, 2 ou 3 objets pour complément à 10.
- Les nombres de 11 à 19 par rapport à 10.
- Utilisation d'un plan.

Activités complémentaires

- La bonne cueillette (fiche AC 10)
- Vider la boîte

Le lendemain : je fais le point 1