

SÉANCE DE RÉGULATION

[HTTP://2MAITRESSESALACAMPAGNE.EKLABLOG.COM](http://2MAITRESSESALACAMPAGNE.EKLABLOG.COM)

MODULE 6
SÉANCE 5

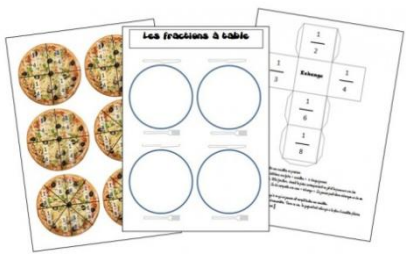
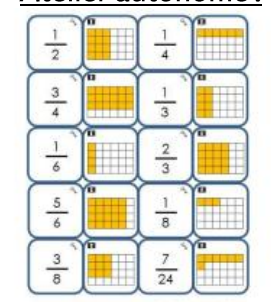
Compétences travaillées :




NC5: Utiliser des fractions pour rendre compte de partages de grandeurs ou de mesures de grandeurs.


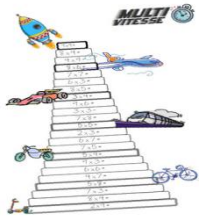

NC17 : Mobiliser les faits numériques mémorisés au cycle 2, notamment les tables de multiplication jusqu'à 9.

NC22 : Calcul posé Connaître et mettre en œuvre un algorithme de calcul posé pour effectuer :

- l'addition, la soustraction et la multiplication de nombres entiers.

Compétence travaillée :	Type d'atelier :	Matériel :	Déroulement :
<p>Consolider le concept de l'écriture fractionnaire par la visualisation de la fraction sur des disques</p>	<p>Atelier semi-autonome :</p>  <p>Les fractions à table</p>	<p>Plateaux d'assiettes, Dé Parts de pizza</p>	<p>Le but du jeu est de remplir ses assiettes en premier. Chaque joueur reçoit une fiche assiette. Le joueur jette le dé, lit la fraction, choisit la pièce correspondant au lancé et la pose sur une des assiettes de sa fiche. Si le joueur tombe sur la face « échange », il peut échanger un de ses disques fractions. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur ait rempli toutes ses assiettes. Variante : en chronométrant : le joueur qui a le plus d'assiettes pleines à la fin du temps imparti est déclaré gagnant.</p>
<p>Associer désignation écrite et représentation</p>	<p>Atelier autonome :</p>  <p>Carte à chari</p>	<p>Cartes à chari</p>	<p>Les élèves doivent reconstituer des paires de carte en associant la fraction à sa représentation. Les paires sont autocorrectives</p>

<p>Associer représentation et écriture fractionnaire</p>	<p><u>Atelier autonome :</u></p> <p>Les dés fractions</p> 	<p>Un plateau par binôme Des cubes de couleurs Deux dés</p>	<p>Les élèves disposent d'un plateau pour deux. Le premier joueur lance les deux dés, sachant que la plus petite constellation sera le numérateur. Il cherche et place son pion sur la bonne représentation. Le joueur numéro 2 joue à son tour. L'élève qui a le plus de pions de sa couleur remporte la partie.</p>
<p>Associer représentation et écriture fractionnaire</p>	<p><u>Atelier autonome :</u></p> <p>Vise les fractions</p> 	<p>Ordinateur Connexion internet</p>	<p>Les élèves se familiarisent avec les fractions.</p>
<p>Cartes autocorrectives de calcul posés</p>	<p><u>Atelier autonome :</u></p> <p>Calcul posé</p> 	<p>Cartes à plastifier Feutres d'ardoise</p>	<p>Cartes autocorrectives. Les élèves travaillent la technique opératoire qui leur pose des difficultés. Les cartes possèdent différents niveaux.</p>

<p>Calculo dingo Pour le travail de la soustraction</p>	<p><u>Atelier dirigé:</u></p> 	<p>Jeu de carte</p>	<p>Croquemitaine addition, mémoire des soustractions, Black Jack Dégringole,</p>
<p>Les tables de multiplication</p>	<p><u>Atelier autonome:</u></p> <p>Multi vitesse.</p>  <p>Source : monécole</p>	<p>Planches multi vitesse, plastifiées, minuteur, feutre Velléda.</p>	<p>Pour chaque série, il y a un arbitre, qui change à chaque fois. En une minute, il faut avoir complété un maximum de multiplications, (on peut proposer 2 minutes au départ). Pour obtenir un moyen de transport, il faut que tous les calculs en dessous soient bons. Le but est d'arriver au sommet de la piste de décollage sans erreurs et en un minimum de temps. L'arbitre est celui qui valide les calculs des autres participants.</p>
<p>Les tables de multiplication</p>	<p><u>Atelier autonome</u></p> <p>Tam tam des tables de multiplication</p> 	<p>Jeu de cartes</p>	<p>Retourner une carte et constituer le nombre. Sur ardoise, écrire la décomposition du nombre. Retourner la carte pour vérifier la décomposition.</p>

