

## (59) Picbille – La planche des nombres comme Picbille

### Objectifs :

- ✓ Comprendre le fonctionnement d'une file numérique des nombres comme Picbille.
- ✓ Décomposer les nombres en d, u; passer à la dizaine suivante

### Calcul mental

#### Sur l'ardoise

Compteur (+1) : Picbille → chiffres

La PE dessine 40 jetons de Picbille au tableau. Les élèves écrivent le nombre sur leur ardoise et on commente : 4 dizaines et 0 unité

La PE indique ensuite « 1 de plus ». On va ainsi jusqu'à 59.

#### Sur le fichier :

Soustractions mentales : simulation mentale d'un retrait sur un grand nombre. « J'ai 8 doigts sur mon carton. Imaginez les doigts. J'en enlève 6. Imaginez ce que je barre. Ecrivez ce qu'il reste ».

### Mise en atelier : 1 heure

---

Les élèves connaissent déjà la planche des nombres comme Picbille, qui est au dos de leur sous-main. On la redécouvre en jouant au jeu du furet. On partira d'un nombre aléatoire pour aller jusqu'à 59.

On procédera ensuite à une dictée de nombres sur l'ardoise au cours de laquelle les élèves écriront le nombre en chiffres, puis sa représentation comme sur la planche de Picbille (d'abord sans regarder, puis pour validation).

### Atelier 1 : Fichier (dirigé)

Les élèves identifient les consignes de la p 79 du fichier : calculer les opérations en comptant les groupes de 10 puis les unités isolées (pour représenter un groupe de dix, soit une boîte, on demandera aux élèves de faire un trait ou un rectangle) ; calculer en barrant au début comme Picbille

Avant l'activité 1, les élèves feront plusieurs exemples sur l'ardoise

Les élèves réalisent le fichier p 79

---

---

## Atelier 2 : Jeu : Le loto

Les élèves ont chacun une carte de loto avec des nombres allant de 1 à 45.

Le groupe dispose d'une pioche placée au milieu des joueurs. Le maître du jeu tire une carte de la pioche et la pose face à ses camarades : la carte est un nombre représenté avec des boîtes et des jetons.

Les joueurs doivent identifier s'ils ont le nombre correspondant sur leur planche de loto. Si oui, ils prennent la carte et la posent sur leur planche.

Les 2 maîtres du jeu vérifient l'exactitude de la réponse.

Si deux joueurs veulent la même carte, c'est celui qui s'est manifesté en premier qui remporte la carte.

---

## Atelier 3 : Géométrie

Les élèves réalisent un exercice de tracé à la règle (F et G)

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.

---

## (61) Picbille – Ecriture littérale des nombres à 2 chiffres (1)

### Objectifs :

- ✓ Aborder les écritures littérales des nombres au-delà de « dix » (nombres entre 11 et 19)

### Calcul mental

#### Sur l'ardoise

Compteur (-1) : Dédé → chiffres

La PE dessine 40 jetons de Picbille au tableau. Les élèves écrivent le nombre sur leur ardoise et on commente : 4 dizaines et 0 unité

La PE indique ensuite « 1 de plus ». On va ainsi jusqu'à 59.

#### Sur le fichier :

Additions mentales : simulation mentale d'un ajout. On conduira les élèves à utiliser la procédure où on complète la boîte jusqu'à 10, puis on rajoute ce qu'il reste.

### Mise en atelier : 1 heure

---

#### Atelier 1 : Fichier (dirigé)

Les élèves ouvrent leur fichier à la page de la planche des nombres écrits. On suit avec les doigts les nombres en partant de 1 et en allant jusqu'à 100 (en furet).

Sur ardoise, la PE indique des nombres entre 11 et 19 et les élèves écrivent sur leur ardoise l'écriture en lettres (en regardant le fichier)

Les élèves identifient les consignes du fichier p 82 : écrire les nombres en se servant des étiquettes ; comparer avec Picbille et Dédé ; remplir les nuages avec les boîtes de Picbille  
Les élèves réalisent le fichier p 82.

---

#### Atelier 2 : Jeu : Le loto

Les élèves ont chacun une carte de loto avec des nombres allant de 1 à 45.

Le groupe dispose d'une pioche placée au milieu des joueurs. Le maître du jeu tire une carte de la pioche et la pose face à ses camarades : la carte est un nombre représenté avec des boîtes et des jetons.

Les joueurs doivent identifier s'ils ont le nombre correspondant sur leur planche de loto. Si oui, ils prennent la carte et la posent sur leur planche.

Les 2 maîtres du jeu vérifient l'exactitude de la réponse.

Si deux joueurs veulent la même carte, c'est celui qui s'est manifesté en premier qui remporte la carte.

---

#### Atelier 3 : Géométrie

Les élèves réalisent un exercice de reproduction sur quadrillage (exercices 7 à 9)

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.

---

# (60) Picbille – Comparaison des nombres comme Dédé et comme Picbille

## Séance du dispositif « plus de maitres que de classes »

### Objectifs :

- ✓ Dénombrer une collection en utilisant les petits nombres 3 et 2 (sans compter 1 à 1).
- ✓ Comparer des nombres alors que l'un est représenté « comme Dédé » et l'autre « comme Picbille »

### Calcul mental

#### Sur l'ardoise

Compteur (-1) : Dédé → chiffres

La PE dessine 40 jetons de Picbille au tableau. Les élèves écrivent le nombre sur leur ardoise et on commente : 4 dizaines et 0 unité

La PE indique ensuite « 1 de plus ». On va ainsi jusqu'à 59.

#### Sur le fichier :

Additions mentales : simulation mentale d'un ajout. On conduira les élèves à utiliser la procédure où on complète la boîte jusqu'à 10, puis on rajoute ce qu'il reste.

### Mise en atelier : 1 heure

#### Atelier 1 : Fichier (dirigé)

La PE dessine au tableau un groupe de 36 jetons, dessinés aléatoirement. On veut savoir combien il a de jetons mais sans les compter un à un (pour ne pas se tromper). On débat sur les stratégies (regrouper par 10, mais avant par 5). Un élève vient procéder au regroupement au tableau.

Les élèves réalisent alors la p 80 du fichier.

La PE indique un nombre de départ et un nombre d'arrivée (entre 30 et 50). Les élèves doivent surcompter pour trouver la différence entre ces deux nombres. On fera identifier aux élèves que c'est ce qu'il faut faire pour l'exercice p 81.

Les élèves réalisent alors, après avoir identifié les consignes, la p 81 du fichier.

#### Atelier 2 : Jeu (dirigé) : 4 couleurs

Les élèves sont autour d'un jeu de l'oie. Un élève lance son dé et avance. Le maître du jeu tire une carte de la couleur correspondante à la case : additions, soustractions, composer le nombre avec les boîtes et les jetons ; lire un nombre.

Il interroge son camarade. Le groupe valide la réponse.

#### 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.

## (62) Picbille – Calcul réfléchi de la soustraction : choisir la stratégie

### Objectifs :

- ✓ Apprendre à sélectionner de manière autonome la stratégie qui permet de calculer une soustraction élémentaire : lorsqu'on retire un petit nombre, on « barre à la fin » et lorsqu'on retire un grand nombre, on « barre au début »

### Calcul mental

#### Sur l'ardoise

Compteur (-1 ; +1 ; -10 ; +10) : Picbille → chiffres

La PE dessine 40 jetons de Picbille au tableau. Les élèves écrivent le nombre sur leur ardoise et on commente : 4 dizaines et 0 unité

La PE indique ensuite « 1 de plus ». On va ainsi jusqu'à 59.

#### Sur le fichier :

Dictée de nombres jusqu'à 59.

### Mise en atelier : 1 heure

#### Atelier 1 : Fichier (dirigé)

La PE écrit au tableau 2 soustractions :  $9-7$  et  $9-2$  par exemple. Il s'agit pour les élèves d'identifier que quand on retire un petit nombre, on barre à la fin, alors que lorsqu'on retire un grand nombre (+ que 5), on barre au début.

On s'entraîne sur ardoise avec des cartons qui contiennent des doigts de Patti ou des jetons de Picbille. On validera chaque opération en cachant effectivement au début ou à la fin. Dès que les élèves sont prêts, on réalise le cadre A de la page 83.

Les élèves identifient les consignes du fichier p 83 : dessiner les jetons de Picbille et barrer soit au début, soit à la fin ; résoudre les additions sans compter sur les doigts (en utilisant 10) ; réaliser la bande numérique avec les boîtes de Picbille (on ne compte pas un par un)  
Les élèves réalisent le fichier p 83.

#### Atelier 2 : Jeu : 4 couleurs

Les élèves sont autour d'un jeu de l'oie. Un élève lance son dé et avance. Le maître du jeu tire une carte de la couleur correspondante à la case : additions, soustractions, composer le nombre avec les boîtes et les jetons ; lire un nombre.

Il interroge son camarade. Le groupe valide la réponse.

#### Atelier 3 : Labynombres

Les élèves réalisent 4 exercices de labynombres : Colorier les cases pour avancer de 5 en 5. Cet exercice permet de réinvestir le calcul mental.

