

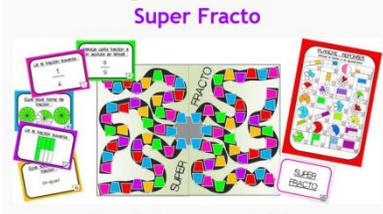
SÉANCE DE RÉGULATION [HTTP://ZMAÎTRESSESALACAMPAGNE.EKLABLOG.COM](http://zmaîtressesalacampagne.eklablog.com)

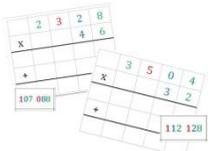
MODULE 13 SÉANCE

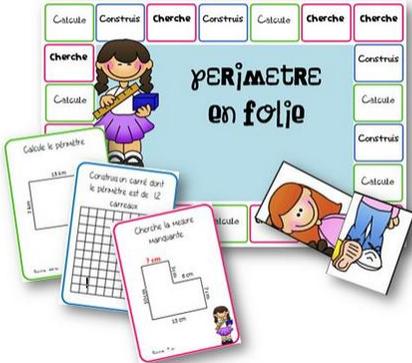
5

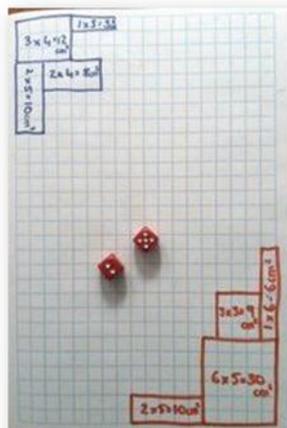
Compétences travaillées :

- **NC9 : Ecrire une fraction sous la forme d'un entier et d'une fraction inférieure à 1.**
- NC4 : Connaître diverse désignations orales et écrites des fractions .**
- NC22 : Calcul posé. Connaître et mettre en oeuvre un algorithme de calcul posé pour effectuer : l'addition, la soustraction et la multiplication de nombres entiers ou décimaux ; la division euclidienne d'un entier par un entier.**
- GM2 : Calculer le périmètre d'un polygone en ajoutant les longueurs de ses côtés. Calculer le périmètre d'un carré et d'un rectangle, en utilisant une formule ; formule du périmètre d'un carré, d'un rectangle.**
- GM3 : Comparer des surfaces selon leurs aires sans avoir recours à la mesure, par superposition ou par découpage et recollement.**
- Différencier périmètre et aire d'une figure. Estimer la mesure d'une aire et l'exprimer dans une unité adaptée.**
- GM4 : Déterminer la mesure de l'aire d'une surface à partir d'un pavage simple ou en utilisant une formule : unités usuelles d'aire et leurs relations :**
- GM13 : Connaître et utiliser les unités de mesure de durée.**

| Compétence travaillée : | Type d'atelier : | Matériel : | Déroulement : |
|---|---|---|---|
| Réviser les notions précédentes sur les fractions | <p><u>Atelier semi autonome :</u></p> <p>Super fracto</p>  <p>Source : classe de delphine</p> | Plateau, pions, cartes. | <p>Il y a 3 niveaux proposés au téléchargement, en fonction de ce qu'il faut revoir avec les élèves.</p> <p>Plusieurs chemins sont empruntables.</p> |
| L'heure | <p><u>Atelier autonome :</u></p> <p>M@ths en vie</p>  | Photos- problèmes, ardoise, cahier / feuille. | <p>Banque de problèmes maths en vie, sur les l'heure, les durées.</p> <p>Résolution individuelle.</p> <p>L'atelier étant autonome, la correction est individuelle, mais en fonction du degré de réussite des élèves, la correction correctrice est envisageable, l'atelier devient alors semi dirigé.</p> |

| | | | |
|--|--|--|--|
| <p>Cartes autocorrectives de calculs posés</p> | <p><u>Atelier autonome :</u></p> <p>CARTES</p>  <p>Source : Craiehative.</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>Multiplications posées</p> | <p><u>Atelier autonome</u></p> <p>CARTES</p>  <p>Source : ECAM</p> | <p>Cartes à plastifier Feutres d'ardoise</p> | <p>Cartes autocorrectives. Les élèves travaillent la technique opératoire de la multiplication posée/ Différents niveaux de difficulté.</p> |
| <p>Divisions .</p> | <p><u>Atelier autonome ou dirigé</u></p>  <p>Source : ECAM</p> | <p>Cartes à plastifier Feutres d'ardoise (timbres)</p> | <p>Cartes autocorrectives. Les élèves travaillent la technique opératoire de la multiplication posée/ Différents niveaux de difficulté.</p> <p>En atelier dirigé avec l'utilisation des timbres en plus.</p> |

| | | | |
|-------------------------|--|---|--|
| <p>Atelier Legos</p> | <p><u>Atelier dirigé :</u></p> <p>Fractions et legos.</p>  | <p>Légos de différentes tailles.</p> | <p>Exercice de manipulation à l'instar de l'atelier proposé dans le module afin de permettre aux élèves qui n'ont pas réussi l'activité au préalable de revenir dessus.</p> <p>Travail avec le maître.</p> <p>Possibilité d'utiliser des réglettes Cuisineaire également.</p> |
| <p>Les périmètres :</p> | <p><u>Atelier dirigé ou semi dirigé :</u></p> <p>PERIMETRE EN FOLIE.</p>  <p>Source : Mallory</p> | <p>Plateau, cartes, pions, puzzles</p> | <p>Les élèves doivent être les premiers à reconstituer leur puzzle en répondant à diverses questions sur les périmètres.</p> <p>Différentes catégories de questions.</p> |
| <p>Les aires</p> | <p><u>Atelier autonome :</u></p> <p>LE DUEL DES AIRES</p> | <p>Pour 2 joueurs : 2 dés, feuilles à petits carreaux (une feuille pour 2), 2 crayons de couleur.</p> | <p>Les élèves doivent dessiner des rectangles qui correspondent aux nombres donnés par les dés.</p> <p>Une fois dessiné, ils calculent l'aire de leur rectangle dessiné.</p> <p>La partie se termine quand il n'y a plus de places sur la feuille et celui qui gagne est celui qui a recouvert la plus</p> |



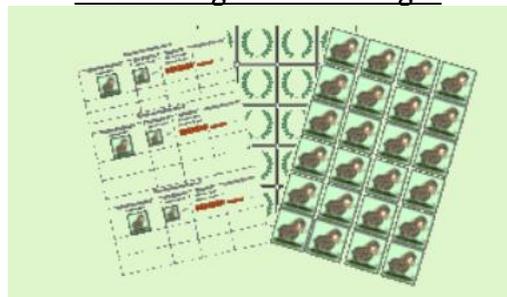
Source : jeuxd'école.

Atelier autonome :



Source : jeuxd'école.

Atelier dirigé ou semi dirigé :



Source : Ombeleen.

grande surface de la feuille.

Pixel Cat : unité
d'aire.

Cartes « cat », feuille à
petits carreaux.

Les élèves piochent un chat à dessiner, et doivent suivre les
indications proposées par la carte.

Jeu sur les aires
et les périmètres

Matériel nécessaire au
jeu.

Inspiré du jeu du mouton, proposé dans les régulations
précédentes.
Les élèves doivent acheter des moutons et des clôtures chez les
marchands en répondant correctement aux questions.
Il existe une version courte et une version + longue.