

Tout au long de la semaine, on comptera par 2 et par 5
(52) Picbille – 10 jetons, c'est un groupe de 10 et 0 jeton

Objectifs :

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

Mise en atelier : 1 heure

Atelier 1 : Fichier (dirigé)

Les élèves observent le fichier p68-69. On remarquera qu'il y a des jetons de Picbille et que le nombre est marqué en dessous, dans les étiquettes jaunes et orange.
Jusqu'à 9, il n'y a pas la boîte.
Picbille ne prend la boîte que lorsqu'elle est complète.

On identifiera aussi qu'il n'est pas nécessaire de tout recompter : quand on voit la boîte, on sait que c'est 10. On a juste à compter les jetons isolés.
Dans la case jaune, ce sont les jetons isolés (les unités). Dans la case orange, c'est le nombre de boîtes (les dizaines). On identifiera bien qu'après 9 jetons isolés, on changera la dizaine.

Avec le groupe, on écrit les nombres des p 68-69 ensemble.

Puis, les élèves manipulent : chacun a une boîte de Picbille et des jetons. La PE demande de constituer des nombres jusqu'à 30.

Les élèves sont par groupe. Chacun son tour pioche un nombre et le lit.

Atelier 2 : Jeu : La pioche à nombres

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.

Les élèves réalisent un exercice de tracé à la règle (A et B)

Atelier 3 : Géométrie

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.

L'après-midi, compléter la frise numérique jusqu'à 50 avec les boîtes et les jetons +
distribuer la planche des nombres de Picbille pour le sous-main.

(52) Picbille – 10 jetons, c'est un groupe de 10 et 0 jeton

Objectifs :

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

Mise en atelier : 1 heure

Les élèves observent le fichier p 70-71. Cette fois, Picbille dessine les boites fermées, et toujours les jetons isolés.

On fera rappeler que les jetons isolés (les unités) sont dans la case jaune et le nombre de boites (les dizaines) sont dans la case orange.

Atelier 1 : Fichier (dirigé)

Les élèves identifient qu'ils vont devoir compléter le jeu de l'oie. Collectivement, on écrit les nombres dans les cases du jeu de l'oie.

Puis, les élèves remarquent qu'ils vont devoir dessiner des boites (des traits oranges : autant que sur la case orange) et des jetons isolés (autant que dans la case jaune).

Les élèves réalisent alors le fichier : le premier chiffre = les dizaines = le nombre de boites (un trait) ; le deuxième chiffre = les unités = le nombre de jetons (des ronds)

Les élèves sont par groupe. Chacun son tour pioche un nombre et le lit.

La réponse doit être validée par les camarades du groupe.

Atelier 2 : Jeu : La pioche à nombres

Un nombre correctement lu est gagné.

Puis, à la fin de la partie, chacun compte ses cartes.

Ce jeu fait office de calcul mental.

Les élèves réalisent un exercice de reproduction sur quadrillage (exercices 1 à 3)

Atelier 3 : Géométrie

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.

(53) Picbille – Calcul réfléchi de la soustraction : retirer un grand nombre (1)
Séance du dispositif « plus de maitres que de classes »

Objectifs :

- ✓ Comprendre que les soustractions du type $9-7$ ne se calculent pas de la même manière que celles du type $9-2$

Calcul mental

Sur l'ardoise :

Picbille → égalité (entre 10 et 30)

La PE montre des cartons représentant des boites (de 1 à 3) et des jetons isolés. Les élèves doivent écrire l'addition correspondante et son résultat.

Exemple : pour 2 boites et 7 jetons : $10+10+7=27$

Sur le fichier :

Dictée de nombres jusqu'à 39.

Mise en atelier : 1 heure

**Atelier 1 : Fichier
(dirigé)**

La PE demande aux élèves d'écrire $9-7$ sur leur ardoise et de calculer le résultat. On interroge ensuite des élèves pour savoir comment ils ont fait.

La PE demande à un élève de dessiner les jetons comme Picbille et d'en barrer 7.

On mettra en évidence que quand on dessine les jetons comme Picbille puis qu'on les barre à la fin, on est obligé de les compter un à un. Si on les barre au début, c'est plus facile car on fait 5 puis 2. On voit alors tout de suite ce qu'il reste.

On procédera à d'autres exemples du même type.

Les élèves identifient les consignes du fichier p72 : dessiner comme Picbille et barrer au début pour calculer les résultats ; compléter la bande numérique en se servant des repères 5, 10 et 15. Les élèves réalisent individuellement le fichier p 72.

**Atelier 2 :
Jeu (dirigé) : Des
boîtes et des jetons**

Les élèves jouent à un jeu de l'oie. Lorsqu'ils tombent sur une case, le maitre de jeu tire une carte et lit le nombre inscrit dessus à son camarade.

Le camarade doit alors réaliser ce nombre avec les boites et les jetons de Picbille.

Le résultat est inscrit sur la carte que tient le maitre de jeu, afin que celui-ci puisse facilement identifier si la réponse est correcte.

Lors de cette première séance de jeu, la PE guide les élèves mais en veillant à se mettre le plus possible en retrait, afin de leur permettre de jouer en autonomie lors des prochaines séances

**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.

(54) Picbille – Décompositions additives explicites : 7, c'est 1 plus...

Objectifs :

- ✓ Déterminer différents compléments à un nombre donné à partir du système de notation de la décomposition en V inversé
- ✓ Réinvestir les connaissances relatives aux décompositions additives du nombre 7

Calcul mental

Sur l'ardoise :

Picbille → égalité (entre 10 et 30)

La PE montre des cartons représentant des boîtes (de 1 à 3) et des jetons isolés. Les élèves doivent écrire l'addition correspondante et son résultat.

Exemple : pour 2 boîtes et 7 jetons : $10+10+7=27$

Sur le fichier :

Dictée de nombres jusqu'à 39.

Phase collective : 15 minutes

Collectivement, on réalise l'affichage de la maison du 7.

Mise en atelier : 45 minutes

Atelier 1 : Fichier (dirigé)

Les élèves identifient les consignes du fichier p73 : réaliser les compléments à 7 en V inversé ; identifier combien de bonbons sont cachés (on rappellera qu'on ne soulève pas le cache, mais qu'on complète jusqu'à 7) ; soustraire en barrant comme Picbille (au début) ; compléter la bande numérique en se servant des repères 5, 10 et 15

Les élèves réalisent le fichier p 73.

Atelier 2 : Jeu : Des boîtes et des jetons

Les élèves jouent à un jeu de l'oie. Lorsqu'ils tombent sur une case, le maître de jeu tire une carte et lit le nombre inscrit dessus à son camarade.

Le camarade doit alors réaliser ce nombre avec les boîtes et les jetons de Picbille.

Le résultat est inscrit sur la carte que tient le maître de jeu, afin que celui-ci puisse facilement identifier si la réponse est correcte.

Les élèves sont en autonomie pour ce jeu.

Atelier 3 : Géométrie

Les élèves réalisent un exercice de tracé à la règle (C). On demandera aux élèves de tracer au crayon de couleur et de changer de couleur à chaque segment.

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
