

## SÉANCE DE RÉGULATION

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

## MODULE 9 SÉANCE 5

Compétences travaillées :

**NC17 : Connaître les multiples d'un nombre.****NC6 : Repérer et placer des fractions sur une demi-droite graduée.****NC9 : Ecrire une fraction sous la forme d'un entier et d'une fraction inférieure à 1.****NC4 : Connaître diverses désignations orales et écrites des fractions .****GM13 : Connaître et utiliser les unités de mesure de durée.**

Compétence travaillée :

Type d'atelier :

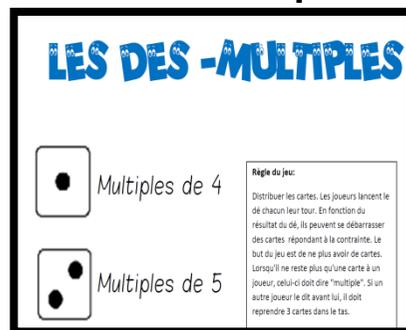
Matériel :

Déroulement :

Les multiples  
d'un nombre

Atelier semi autonome :

## Les dés multiples



Source : Mallory

Cartes, dés 6 faces  
blanc sur lequel seront  
notés les contraintes  
multiples (4 5 6 7 9 11)

Les élèves distribuent l'ensemble des cartes. Ils doivent lancer le dé pour connaître la contrainte et ensuite se débarrasser le + rapidement possible des cartes multiples de la contrainte.

L'élève qui n'a plus de cartes remporte la partie.

Revoir les tables  
de multiplication  
(rapidité)

Atelier autonome :

## Course automobile (en ligne)



Ordinateur, internet.

Le joueur joue contre l'ordinateur. Il doit être le plus rapide à donner les réponses afin de gagner la course.

→ Le score est donné à la fin, les erreurs sont notées, possibilité de faire un suivi des erreurs de manière individuelle.

<https://www.jeuxclac.com/jeux.php?id=228320>

<p>Les tables de division</p>	<p><u>Atelier autonome</u></p> <p><b>Fantomaths.</b></p> 	<p>Ordinateur, internet.</p>	<p>Pour retravailler les tables de multiplication à l'envers, afin de faciliter la maîtrise de la division.</p> <p><a href="https://www.jeuxmaths.fr/jeuxhtml5/fantomaths/jeu/">https://www.jeuxmaths.fr/jeuxhtml5/fantomaths/jeu/</a></p>
<p>La division : le partage.</p>	<p><u>Atelier autonome</u></p> <p><b>Le trésor du pirate.</b></p>  <p>Source : jeud'école.</p>	<p>Plateau de jeu plastifié, cartes, pions, dés.</p>	<p>Il s'agit pour les élèves de jouer de manière collaborative, et de parvenir à se partager équitablement le trésor du pirate.</p>
<p>Réaliser des programmes de construction</p>	<p><u>Atelier autonome</u></p> <p><b>Cartes à taches.</b> (visuel à venir, création en cours)</p>	<p>Cartes à tâches plastifiées. Matériel de construction de géométrie. Corrections sur papier calque pour validation instantanée.</p>	<p>Les élèves doivent réaliser les cartes à tâches sur leur pochette de travail, feuille de brouillon, etc...</p>
<p>suivre un</p>	<p><u>Atelier autonome</u></p>	<p>Fiches photocopiées en nombre suffisant</p>	<p>Les élèves travaillent directement sur la fiche. Ils suivent les</p>

programme de  
construction

## Cartes au trésor.



(peuvent être  
plastifiées au besoin).

différentes instructions dans le but de trouver l'emplacement  
du trésor.

Un fichier de programme de construction est disponible ici <http://pratiquesdeclasse.eklablog.com/fichier-apprendre-la-geometrie-par-le-programme-de-construction-cm-p626791>

il est possible de l'utiliser en complexification pour les élèves ayant des facilités dans la réalisation des programmes de construction.