

MHM - MODULE 15

Période 4

6 séances

Objectifs majeurs du module :

- La résolution de problèmes
- Les additions à trou
- La soustraction

Domaine disciplinaire : Mathématiques

Sous domaine : Calcul / Numération/Grandeurs et mesures

Compétences (B.O juillet 2018) :

- Utiliser diverses représentations des nombres.
- Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écriture arithmétiques. Unité de numération et leurs relations.
- Utiliser des écritures en unités de numération.
- Résoudre des problèmes issus de situations de la vie quotidienne.
- Problèmes relevant des structures additives (addition/soustraction).
- Sens de l'addition et de la soustraction.
- Organisation et gestion de données
- Exploiter des données numériques pour répondre à des questions.
- Présenter et organiser des mesures sous forme de tableaux.
- Modes de représentation de données numériques : tableaux, etc.
- Mémoriser des faits numériques et de procédures (tables d'addition, décompositions additives, compléments à 10, doubles, moitiés...)
- Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral ou à l'écrit.
- Vérifier la vraisemblance d'un résultat.
- Calculer mentalement sans le support écrit pour obtenir un résultat exact.
- Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères. Vocabulaire permettant de définir des positions. Vocabulaire permettant de définir des déplacements.

Socle commun (B.O avril 2015) :

Domaine : Les langages pour penser et communiquer – comprendre, s'exprimer en utilisant les langues mathématiques, scientifiques et informatiques

Item : Mathématiser – utiliser les langages formels (lettres, symboles) propres aux mathématiques et aux disciplines scientifiques – effectuer des calculs et modéliser des situations

Matériel du module

- Fiche de calculs
- Devoirs de calculs
- Boite à énigme

Devoirs :

- Pour la séance 2 : Fiche devoir 1
- Pour la séance 3 : Fiche devoir 2
- Pour la séance 4 : Fiche devoir 3
- Pour la séance 5 : Fiche devoir 4

Séances	Déroulement
<p>Séance 1 à 4</p> <p>60 min</p>	<p><u>ACTIVITES RITUALISEES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✗ Écrire en lettres les nombres sur l'ardoise ou le cahier. <p>S1 : 1 et 2 ; S2 : 3 et 4 ; S3 : 5 et 6 ; S4 : 7 et 8</p> <ul style="list-style-type: none"> ✗ S1/S2 : annoncer un nombre oralement entre 30 et 60. Les élèves doivent écrire sur leur ardoise le nombre de barres de dix (D) et de cubes unités (U) qu'il faut pour fabriquer ce nombres (x3). ✗ S3/S4 : Afficher une fleur numérique au tableau (vous choisissez le nombre qui vous semble adapté). <p>Chaque élève propose sur l'ardoise une représentation. Mise en commun : fleur complétée et affichée.</p> <p><u>CALCUL MENTAL</u></p> <p>S1 : recherche à l'ardoise : $1 + \dots = 6$; $7 + \dots = 10$; $9 - \dots = 8$ S2 : recherche à l'ardoise : $\dots + 4 = 9$; $2 + \dots = 11$; $7 - \dots = 3$ S3 : Leur demander de chercher comment faire facilement le calcul $9 + 6$. Leur donner du matériel de numération (abaques, jetons..), l'idée étant qu'ils passent par le complément à 10 : $9 + 6 = 9 + 1 + 5 = 10 + 5 = 15$. Refaire collectivement avec $9 + 8$. S4 : idem que S3 avec $8 + 7$.</p> <p><u>APPRENTISSAGE</u></p> <p>4 ateliers :</p> <p>Atelier 1 : Écrire en lettres dans le cahier les nombres 9 – 10 – 14 – 18 puis fichier « Pyramide* »</p> <p>Atelier 2 : Faire deux fiches du fichier « Horodator* » ; jeu du premier posé.</p> <p>Atelier 3 : RESOLUTION DE PROBLEMES : RECHERCHE D'UN ETAT INITIAL. En collectif : « <i>Mamie a fabriqué des cookies. Puis, elle a mangé 5 cookies. Il en reste 12. Combien de cookies y avait-il avant qu'elle ne les mange ?</i> » Recherche par groupe. Détailler la méthodologie comme les fois précédentes en faisant une affiche. Puis faire un problème dans le fichier.</p> <p>Atelier 4 : Fiche d'entraînement aux calculs – Ils font les fiches les unes après les autres à leur rythme. <i>Ils peuvent s'aider de la bande numérique. Rappeler qu'ajouter 1, c'est prendre le suivant, etc.</i> Jeu de faire 10.</p>

<p>Séance 5</p> <p>60 min</p>	<p><u>RÉGULATION</u> (séance à construire après la séance 4)</p> <p>Activités en fonction des séances précédentes : Voir module pour les propositions faites !</p>
<p>Séance 6</p> <p>60 min</p>	<p><u>ACTIVITES RITUALISEES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✗ Travail sur les ordres de grandeur : demander de faire une approximation : 29 + 37 ? Réponses proposées : a : 66 ; b : 28 ; c : 100 39 – 27 ? a : 25 ; b : 38 ; c : 12 <p><u>CALCUL MENTAL</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ✗ Soustractions : 7-2 ; 5-3 ; 9-1 (x4) ✗ Leur demande de chercher comment faire : 6 + 7 en leur donnant un indice « <i>Il faut utiliser les doubles</i> ». <p><i>Confrontation des procédures, rappel de la technique : 6 + 7 = 6 + 6 + 1 (presque doubles).</i></p> <p><i>Refaire sur 4 + 5 collectivement puis ils cherchent seuls 7 + 8</i></p> <p><u>APPRENTISSAGE</u></p> <p>RESOLUTION DE PROBLEMES : « PROBLÈME MULTIPLICATIF »</p> <p>En collectif : « <i>Papy plante 4 rangées de 3 plants de tomates. Combien de plants y a-t-il au total ?</i> »</p> <p>Recherche par groupe.</p> <p>Détailler la méthodologie comme les fois précédentes en faisant une affiche.</p> <p>Puis faire un problème dans le fichier.</p> <p>L'élève doit identifier s'il appartient à une catégorie déjà travaillée (et mise en affiche).</p> <p>Présentation de la boîte à énigmes : comment elle fonctionne, où écrire les réponses. Afficher l'énigme 1 et faire collectivement soit la question A, soit la B.</p>