

(84) Picbille – Décompositions des nombres 11, 12, 13...

Objectifs :

- ✓ Travail sur les décompositions additives du nombre cible

Calcul mental

Sur le fichier

Additions mentales : calcul mental avec le 8 et le 9 coquin.

Mise en atelier : 1 heure

Atelier 1 : Fichier (dirigé)	Les élèves observent le fichier et on détermine collectivement les consignes. Puis, la PE laisse à disposition des élèves des post-it : <ul style="list-style-type: none">- 6, 2, 5, 7 et 4- 8, 10, 2, 4 et 6- 3, 9, 2, 5 et 7
Les élèves réalisent individuellement le fichier p 110.	
Atelier 2 : Jeu : Les 8 et 9 coquins	Les élèves sont autour d'un jeu de l'oie. Un élève lance son dé et avance. Le maître du jeu tire une carte et la montre en cachant la réponse. Sur les cartes : des additions du type $N+9$ ou $N+8$, nécessitant de procéder par « $10 + (N - 1)$ » ou « $10 + (N - 2)$ »
Atelier 3 : Géométrie	Les élèves réalisent un exercice de tracé à la règle (D) 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.

(85) Picbille – Les nombres 60 à 79

Objectifs :

- ✓ Les décomposer en dizaines et unités, les écrire, les dire

Calcul mental

Sur le fichier

Additions mentales : calcul mental avec le 8 et le 9 coquin.

Mise en atelier : 1 heure

La PE demande aux élèves de compter ensemble à partir de 50. On s'arrête à 79.
La PE inscrit ensuite « 59 » au tableau et demande à un élève volontaire de dessiner le nombre de boîtes et de jetons correspondant. On rajoute alors à chaque fois un jeton.
On ira rapidement de 60 à 69 (en sautant quelques nombres). Puis, on ira jusqu'à 79 en précisant la façon de parler suisse (septante) et française (soixante-dix)

Atelier 1 : Fichier (dirigé)

La PE inscrit une opération au tableau : $60+10$.
Sur leur ardoise, les élèves réalisent l'opération en dessinant le nombre de boîtes. On arrive à 70, qui se lit 60-10.
On procédera de même jusqu'à 79.

On lit les consignes de la p 111 du fichier : écrire le résultat des opérations du cadre A pour se familiariser avec les nombres de 70 à 79 ; dictée de nombres entre 59 et 79 ; réaliser les soustractions.

Les élèves réalisent alors individuellement leur fichier.

Atelier 2 : Jeu : Les 8 et 9 coquins

Les élèves sont autour d'un jeu de l'oie. Un élève lance son dé et avance. Le maître du jeu tire une carte et la montre en cachant la réponse. Sur les cartes : des additions du type $N+9$ ou $N+8$, nécessitant de procéder par « $10 + (N - 1)$ » ou « $10 + (N - 2)$ »

Atelier 3 : Géométrie

Les élèves réalisent un exercice de reproduction sur quadrillage (exercices 10 à 12)
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.

(86) Picbille – Addition de 2 nombres à 2 chiffres (2)

Objectifs :

- ✓ Calculer mentalement une addition de 2 nombres à 2 chiffres du type $20+30$ puis $25+30$

Calcul mental

Sur l'ardoise

Dictée de nombres entre 60 et 79

Sur le fichier

Additions du type $7+n, 8+n$ et $9+n$

Mise en atelier : 1 heure

Les élèves observent le fichier et identifient l'addition que doit résoudre l'écureuil : $20 + 30$.
La PE interroge alors les élèves : « 20, c'est combien de groupes ? » ; « 30 c'est combien de groupes ? »

Les élèves répondent alors qu'il y a 2 puis 3 groupes.

« Combien font $2 + 3$? Donc combien y a-t-il de groupes ? »

« 5 groupes et 0 jeton, c'est combien ? »

On valide collectivement la réponse.

Atelier 1 : Fichier (dirigé)

⇒ On doit donc additionner les groupes, puis mettre les jetons tout seul

À l'oral puis sur l'ardoise, on procède à tous les exemples du cadre A. On continue jusqu'à ce que tous les élèves aient compris. On pourra aussi autoriser les élèves à utiliser leur sous-main (30, c'est descendre de 3 lignes ; 32, c'est descendre de 3 lignes et avancer de 2 jetons)

Les élèves identifient les consignes p 112 : résoudre les opérations, écrire la table des moitiés.

On repérera qu'on procède de la même manière que sur ardoise, dans la phase 1.

Les élèves réalisent alors individuellement leur fichier.

Atelier 2 : Jeu : Les points des coccinelles

Les élèves sont autour d'un jeu de l'oie. Un élève lance son dé et avance. Le maître du jeu tire une carte et la montre en cachant la réponse. Sur les cartes : des additions de 2 nombres à 2 chiffres (type $20 + 30$ ou $25 + 30$)

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.

(87) Picbille – Atelier de résolution de problèmes

Objectifs :

- ✓ réaliser une somme avec le moins de pièce/billet possible
- ✓ partager équitablement en 2 une collection de 15
- ✓ décomposer le 11 & le 13
- ✓ colorier n cases d'un damier 10X10

Calcul mental

A l'oral

Compteur en remplissant une planche « vide » : on commence à 59 et on insiste sur les nombres entre 59 et 79 en utilisant +1 ; -1 ; +10 ; -10

Sur le fichier

Dictée de nombres entre 60 et 79

Mise en atelier : 1 heure

Les élèves rappellent quels sont les billets et les pièces qu'ils connaissent.

Les élèves identifient les consignes du problème 1 : il faut constituer 48 € et 74 € en billets et pièces. Les élèves réalisent alors le problème 1.

Laisser les billets et les pièces pour les élèves en difficulté.

Les élèves disposent de 15 cartes chacun. Ils manipulent pour faire 2 tas égaux.

On observera que, pour l'instant, la méthode la plus fiable consiste à créer 2 cases et à distribuer 1 par 1 jusqu'à atteindre le nombre donné.

Puis, ils réalisent le problème.

Atelier 1 : Fichier (dirigé)

Les élèves lisent le problème 3 et rappellent ce qu'il faut faire (ce problème a déjà été traité plusieurs fois). Ils réalisent alors le problème 3.

Les élèves identifient les consignes du problème 4 : colorier 69 cases.

La PE interroge alors les élèves : « Comment allons-nous faire ? Combien de groupes de 10 faut-il colorier ? Où voit-on des groupes de 10 ? »

On repérera alors collectivement qu'une ligne = 10 jetons = 1 boîte.

Il suffit donc de connaître le nombre de boîtes et de jetons seuls à colorier.

Atelier 2 : Jeu : Les points des coccinelles

Les élèves sont autour d'un jeu de l'oie. Un élève lance son dé et avance. Le maître du jeu tire une carte et la montre en cachant la réponse. Sur les cartes : des additions de 2 nombres à 2 chiffres (type $20 + 30$ ou $25 + 30$)

Atelier 3 : Calcul mental

Les élèves réalisent 4 exercices classés en 4 niveaux : $9+n$; $8+n$; $7+n$
