

SÉANCE DE RÉGULATION

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

MODULE 3 SÉANCE 6

Compétences travaillées :

NC5 : Comparer, ranger des nombres entiers, en utilisant le symbole <, >.**NC : Etablir des stratégies de calcul rapide (+9)****NC : Mémoriser les tables de multiplication de 2 et de 3.****GM4 : Mesurer des longueurs avec un instrument adapté.****GM2 : Comparer des masses.**

Compétence travaillée :

Type d'atelier :

Matériel :

Déroulement :

Comparer des
nombres.

Atelier autonome :

**Cartes à pince : Quel est
le plus grand nombre ?**

Niv I

Quel est le plus grand nombre ? 

41	75	29
----	----	----

Cartes à pince + 1
pince à linge.

Les élèves sont en autonomie. Il y a plusieurs niveaux de réalisation :

Niveau 1 : Les nombres sont très différents.

Niveau 2 : Les nombres se ressemblent mais ils sont < à 100.

Niveau 3 : Les nombres se ressemblent mais ils sont > à 100 et < à 1000.

Faire 2 tas pour vérifier le travail des élèves : un tas « bonnes réponses » et un tas « erreurs ».

Comparer,
ordonner,
intercaler des
nombres.

Atelier autonome :

Poules poulailler.



Source : Profissime, pack de jeux.

Plateau de jeu, dés,
pions, cartes.

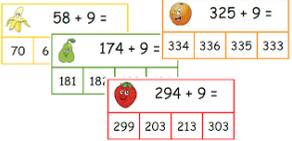
Le but du jeu est de faire entrer les 3 poules au poulailler.

Le joueur lance le dé avec les formes pour savoir si c'est le loup qui avance ou s'il peut jouer pour faire avancer sa poule vers le poulailler.

Si il tombe sur une poule, il pioche une carte et répond à la question si c'est correct, la poule avance d'une case.

Si il tombe sur le loup, le loup avance d'une case.

Pour gagner les 3 poules doivent être arrivées au poulailler avant le loup.

<p>Ordonner les nombres .</p>	<p><u>Atelier autonome :</u></p> <p>COMPARATOR</p> 	<p>Plateau de jeu Pions Dé Cartes Règle du jeu.</p>	<p>Les joueurs évoluent sur le plateau de jeu. Il s'agit de ranger des cartes dans l'ordre croissant ou dans l'ordre décroissant en fonction de la case dans laquelle il tombe. Le joueur qui arrive au bout du plateau de jeu sans s'être trompé remporte la partie.</p>
<p>Ajouter 9</p>	<p><u>Atelier autonome :</u></p> <p>Cartes à pince</p>  <p><i>Source : L'école de Crevette.</i></p>	<p>Cartes à pince + 1 pince à linge.</p>	<p>Les élèves sont en autonomie. Ils effectuent les calculs et pincent le résultat. Faire 2 tas pour vérifier le travail des élèves : un tas « bonnes réponses » et un tas « erreurs ». Idée : outil disponible sur la blogdeliaslili pour aider les élèves.</p>
<p>Différencier chiffre et nombre .</p>	<p><u>Atelier dirigé :</u></p> <p>la boîte à outils de numération</p> 	<p>Ardoise, nombres, tableau de numération (cdu), scie des nombres et clés des chiffres</p>	<p>Le maître donne aux élèves des nombres à placer dans le tableau de numération. Ils écrivent le nombre dicté au feutre Velleda. À partir du nombre dicté, les élèves notent sur leur ardoise la réponse à la question posée par le maître : « Quel est le nombre de centaines dans le nombre dicté ? Quel est le chiffre des dizaines ? » Les élèves utilisent l'outil approprié pour trouver la réponse. Réaliser l'exercice plusieurs fois</p>

Décomposer des
nombres < à 1
000

Atelier semi dirigé :

J'ai ... je cherche.

$100 + 60 + 7$ j'ai cherché 349	$300 + 40 + 9$ j'ai cherché 571	$500 + 70 + 1$ j'ai cherché 219	$200 + 10 + 9$ j'ai cherché 802
---	---	---	---

Source : Profissime, pack de jeux.

Jeu de cartes.

Principe du j'ai... qui a.

Le joueur prend la première carte et lit.

Celui qui a le même nombre sur la carte suivante prend la parole.

Le jeu se termine quand toutes les cartes sont posées.

Calculer
mentalement

Atelier dirigé :

Jeu de piste du gorille.



Source : MHM

Pions
Plateau de jeu
Cartes
dé

Les élèves sont avec le maître.

Les cases lion et éléphant cachent des nombres que les élèves doivent deviner.

Si le joueur tombe sur la case lion ou éléphant, il pioche la carte demandée et effectue l'opération pour s'y rendre.

Le joueur qui arrive sur les bananes ou qui les dépasse remporte la partie.

Tables de 2 et 3

Atelier semi dirigé :

Qui est l'intrus ?

	Table de 2		A1
14	6	2×7	
8	2×8	10	18
2×9	4	2×3	2×6
12	2×4	2×5	16

Source : l'école de crevette

Fiches tables 2 et 3
plastifiées
Feutres de couleurs
Lingettes bébé
Feuille de route

L'élève dispose des cartes plastifiées et d'une feuille de route. Il cherche les opérations et leur résultat correspondant puis les entoure d'une même couleur.

Il doit rester un nombre : c'est l'intrus, il faut le noter sur la feuille de route.

Tables de 2 et
3.

Atelier semi dirigé :

Jeu des bouchons.



Source : récréatise

Cartes, planches de jeu, bouchons ou jetons.

Il s'agit pour les élèves de recouvrir en premier son carton de jeu. Sur la carte, il y a la multiplication, sur le carton, il y a les résultats.

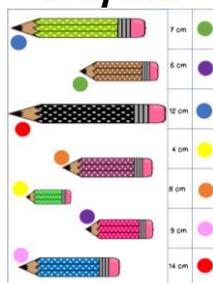
Lorsque le carton est recouvert, c'est gagné.

Celui qui pioche 3 cartes poissons perd la partie.

Mesurer des
longueurs.

Atelier autonome

Logico : mesurer les crayons.



Cartes logico + pinces à linge.

Atelier autonome : des crayons sont disposés sur les fiches .

Plusieurs niveaux :

Niveau 1 : crayons verticaux ou horizontaux.

Niveau 2 : crayons verticaux et horizontaux.

Niveau 3 : crayons dans tous les sens.

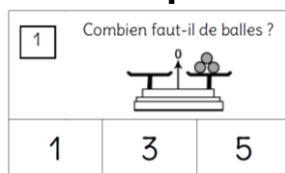
A chaque crayon, une couleur est associée. On mesure chaque crayon et on pose la pince de la même couleur à côté de sa mesure.

On retourne une fois terminé pour tout vérifier.

Mesurer des
masses.

Atelier autonome :

Cartes à pinces



Source : l'école de crevette.

Cartes à pinces, pinces à linge.

Les élèves sont en autonomie. Ils observent les balances et pincent le résultat.

Niveau 1 : plus léger / plus lourd.

Niveau 2 : combien de balles ?

Niveau 3 : Possible / impossible ?

Faire 2 tas pour vérifier le travail des élèves : un tas « bonnes réponses » et un tas « erreurs ».