

(88) Picbille – Ajouter 10, retrancher 10

Objectifs :

- ✓ additionner un nombre à 2 chiffres avec 1 nombre à 1 chiffre sans dessiner les collections correspondantes

Calcul mental

À l'oral

$$20 + 30 \text{ (sommes } < 70)$$

L'interrogation est orale et la réponse est donnée en chiffres. Le calcul n'est écrit au tableau qu'au moment de la validation pour pouvoir commenter : « 2 dizaines plus 3 dizaines égale 5 dizaines »

Sur le fichier

Dictée de nombres entre 60 et 79

Mise en atelier : 1 heure

Les élèves ont leur sous-main, et on s'amuse à ajouter 10, à retrancher 10, à ajouter 1 et à retrancher 1. Lorsque les élèves sont à l'aise, on passe sur le fichier.

Atelier 1 : Fichier (dirigé)

Les élèves repèrent les consignes du fichier : jouer au jeu de la planche des nombres en partant de 29 puis de 71 ; écrire les nombres en lettres en se servant du sous-main ; réaliser les calculs de la même manière que sur l'ardoise ; écrire la somme de la poupée avec des billets et des pièces ; réaliser les calculs.

Les élèves réalisent les exercices de la p 114 du 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 : Géométrie

Les élèves réalisent un exercice de tracé à la règle (E)

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.

(89) Picbille – Addition d'un nombre à 2 chiffres et d'un nombre à 1 chiffre

Objectifs :

- ✓ Apprendre à additionner un nombre à 2 chiffres avec un nombre à 1 chiffre sans dessiner les collections correspondantes

Calcul mental

A l'oral

Compteur de la planche des nombres

Sur le fichier

$20 + 30$ (sommées < 70)

L'interrogation est orale et la réponse est donnée en chiffres. Le calcul n'est écrit au tableau qu'au moment de la validation pour pouvoir commenter : « 2 dizaines plus 3 dizaines égale 5 dizaines »

Mise en atelier : 1 heure

La PE donne des additions comprenant un nombre à 2 chiffres et un nombre à 1 chiffre (voir cadre A). Les élèves cherchent le résultat sur leur sous-main.

Ne pas hésiter à passer du temps sur cette phase, jusqu'à ce que tous les élèves réussissent.

Atelier 1 : Fichier (dirigé)

Les élèves repèrent les consignes du fichier : réaliser les calculs de la même manière que sur l'ardoise (en écrivant les dizaines et les unités) ; écrire la somme de la voiture avec des billets et des pièces

Les élèves réalisent les exercices de la p 115 du 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 : Géométrie

Les élèves réalisent un exercice de reproduction sur quadrillage (exercices 13 à 15)

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.

(90) Picbille – Les moitiés (cas des nombres jusqu'à 20) Séance du dispositif PACTE

Objectifs :

- ✓ chercher 1 moyen rapide de trouver la moitié d'un nombre (partages successifs) le double d'un nombre trouvé est aussi le nombre de départ

Calcul mental

Sur le fichier

Groupes de 2, 5 et 10

« 3 groupes de 2 enfants, c'est combien d'enfants ? »...Laisser les élèves dessiner sur l'ardoise si besoin.

Ne pas hésiter à faire un temps de préparation important sur l'ardoise.

Mise en atelier : 1 heure

La PE demande aux élèves de rappeler ce que signifie « moitié ». Puis, la PE demande aux élèves d'écrire la moitié des nombres pairs jusqu'à 10 : « Ecrivez la moitié de 10 ; de 14... » La table des doubles et des moitiés est cachée et les élèves doivent essayer de trouver une stratégie pour retrouver le résultat.

On partira du fait qu'on sait déjà que la moitié de 10, c'est 5. Quand on a 14, on sait que c'est 10 et 4. On sait que la moitié de 10 est 5 et que la moitié de 4 est 2. $5 + 2 = 7$.

Atelier 1 : Fichier (dirigé)

Les élèves repèrent les consignes du fichier : écrire les moitiés des nombres demandés ; écrire la table des moitiés (on écrira collectivement les nombres en haut du V inversé) ; calculer en utilisant les dizaines et les unités ; retrouver le nombre de couvercles manquants ; compléter les nuages de la frise de Picbille.

Les élèves réalisent les exercices des pages 116-117 du fichier.

Atelier 2 : Jeu : Mister Compteur

La PE présente montre une affiche, sur laquelle sont dessinés des traits qui font un nombre exact de cm. La PE demande aux élèves comment on pourrait mesurer ces traits. Les élèves doivent se souvenir de l'activité où ils mesuraient avec des allumettes.

La PE propose donc aux élèves volontaires de venir mesurer les traits. On note à chaque fois leur mesure en allumettes.

La PE explique alors que dans certains pays, les allumettes sont petites et dans d'autres pays, les allumettes sont plus grandes. Si deux personnes de deux pays différents essaient de discuter d'une mesure, comment vont-elles faire si leurs allumettes ne sont pas pareilles ?

C'est pour cela qu'on a inventé le cm. La PE présente alors la règle et indique que celle-ci mesure des centimètres (que l'on écrit cm).

Pour s'entraîner, on va jouer à un jeu.

Les élèves sont autour d'un jeu de l'oie. Un élève lance son dé et avance. Les élèves tirent une carte et répondent à la consigne indiquée : mesurer un segment (ou constituer une somme d'argent). Les autres élèves du groupe valident la réponse.

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.

(91) Picbille – Mesure de longueurs (2) : le cm

Objectifs :

- ✓ Appréhender le cm et mesurer des longueurs en utilisant une règle graduée avec cette unité
- ✓ Comprendre que la mesure des longueurs en allumettes se transfère, par l'analogie des situations et des outils, à la mesure en cm

Calcul mental

A l'oral :

Furet de la table des doubles jusqu'à $10+10$

Sur le fichier

Les moitiés.

Quelle est la moitié de 12 ? 16 partagé en 2, c'est ? On partage un paquet de 14 gâteaux en 2, combien de gâteaux auront chaque enfant ?

Mise en atelier : 1 heure

Atelier 1 : Fichier (dirigé)

Les élèves repèrent les consignes du fichier et on réalise certains exercices ensemble.

Cadre B : Les élèves mesurent le trait et écrivent le nombre de cm

Cadre C : Les élèves mesurent le trait jusqu'à ce qu'il change de direction et écrivent ce chiffre sur la ligne bleue. Ils réalisent ensuite une addition. La PE aura reproduit ces traits au tableau et guidera la mesure des élèves sans donner les nombres de cm aux élèves.

Cadre D : réaliser les opérations grâce aux boîtes et aux jetons ; Cadre E : écrire la table des doubles ; Cadre F : calculer les différences ; Cadre G : trouver au moins une opération pour faire 15 et 16.

Atelier 2 : Jeu : Mister Compteur

Les élèves réalisent les exercices des pages 118-119 du fichier.

Les élèves sont autour d'un jeu de l'oie. Un élève lance son dé et avance. Les élèves tirent une carte et répondent à la consigne indiquée : mesurer un segment (ou constituer une somme d'argent). Les autres élèves du groupe valident la réponse.

Atelier 3 : Calcul mental

Les élèves réalisent 4 exercices classés en 4 niveaux : ajouter des dizaines
