

Adaptation : MM CP - Période 2

Atelier 1 : Il s'agit de la séance classique à faire à 8 élèves.

Atelier 2 : L'atelier 2 se fait en 2 groupes de 4 : le jeudi, les élèves jouent à 8 avec la maitresse. Ensuite, le groupe de 8 est divisé en 2 parties : A et B

Atelier 3 : Le fichier d'activités et de géométrie se fait en autonomie, à sa place. La maitresse écrit au tableau à chaque séance le numéro des pages à faire et corrige chaque jour.

Semaine 1

	Atelier 1 : 8 élèves	Atelier 2 : 8 élèves	Atelier 3 : 8 élèves
Lundi 5 novembre	M5, S1	Jeu 1 : L'argent des pirates Jeu 2 : Halloween party	Fichier d'autonomie
Mardi 6 novembre	M5, S2	Jeu 1 : L'argent des pirates Jeu 2 : Halloween party	Fichier d'autonomie
Mercredi 7 novembre	M5, S3	/	/
Jeudi 8 novembre	Atelier de résolution de problèmes avec Myriam	Introduction des 2 nouveaux jeux : Jeu 1 : Loto dans Paris Jeu 2 : L'argent des pirates (+)	Fichier d'autonomie
Vendredi 9 novembre	M5, S4	Jeu 1 : Loto dans Paris Jeu 2 : L'argent des pirates (+)	Fichier d'autonomie

Semaine 2

Lundi 12 novembre	M5, S5	Jeu 1 : Loto dans Paris Jeu 2 : L'argent des pirates (+)	Fichier d'autonomie
Mardi 13 novembre	M5, S6	Jeu 1 : Loto dans Paris Jeu 2 : L'argent des pirates (+)	Fichier d'autonomie
Mercredi 14 novembre	M6, S1	/	/
Jeudi 15 novembre	Atelier de résolution de problèmes avec Myriam	Introduction des 2 nouveaux jeux : Jeu 1 : Loto dans Paris, 2 ^{ème} fois Jeu 2 : Dictée de nombres (http://micetf.fr/dicteenombres/)	Fichier d'autonomie
Vendredi 16 novembre	M6, S2	Jeu 1 : Loto dans Paris, 2 ^{ème} fois Jeu 2 : Dictée de nombres	Fichier d'autonomie

Semaine 3

Lundi 19 novembre	M6, S3	Jeu 1 : Loto dans Paris, 2 ^{ème} fois Jeu 2 : Dictée de nombres	Fichier d'autonomie
Mardi 20 novembre	M6, S4	Jeu 1 : Loto dans Paris, 2 ^{ème} fois Jeu 2 : Dictée de nombres	Fichier d'autonomie
Mercredi 21 novembre	M6, S5	/	/
Jeudi 22 novembre	Atelier de résolution de problèmes avec Myriam	Introduction des 2 nouveaux jeux : Jeu 1 : Monsieur et Madame à Paris Jeu 2 : Dictée de nombres	Fichier d'autonomie
Vendredi 23 novembre	M7, S1	Jeu 1 : Monsieur et Madame à Paris Jeu 2 : Dictée de nombres	Fichier d'autonomie

Semaine 4

Lundi 26 novembre	M7, S2	Jeu 1 : Monsieur et Madame à Paris Jeu 2 : Dictée de nombres	Fichier d'autonomie
Mardi 27 novembre	M7, S3	Jeu 1 : Monsieur et Madame à Paris Jeu 2 : Dictée de nombres	Fichier d'autonomie
Mercredi 28 novembre	M7, S4	/	/
Jeudi 29 novembre	Atelier de résolution de problèmes avec Myriam	Introduction des 2 nouveaux jeux Jeu 1 : Monsieur et Madame à Paris + Jeu 2 : Gagne ton coloriage	Fichier d'autonomie
Vendredi 30 novembre	M7, S5	Jeu 1 : Monsieur et Madame à Paris + Jeu 2 : Gagne ton coloriage	Fichier d'autonomie

Semaine 5

Lundi 3 décembre	M8, S1	Jeu 1 : Monsieur et Madame à Paris + Jeu 2 : Gagne ton coloriage	Fichier d'autonomie
Mardi 4 décembre	M8, S2	Jeu 1 : Monsieur et Madame à Paris + Jeu 2 : Gagne ton coloriage	Fichier d'autonomie
Mercredi 5 décembre	M8, S3	/	/
Jeudi 6 décembre	Atelier de résolution de problèmes avec Myriam	Introduction des 2 nouveaux jeux Jeu 1 : Le banquier, 2 ^{ème} fois Jeu 2 : Loto (jusqu'à 50)	Fichier d'autonomie
Vendredi 7 décembre	M8, S4	Jeu 1 : Le banquier, 2 ^{ème} fois Jeu 2 : Loto (jusqu'à 50)	Fichier d'autonomie

Semaine 6

Lundi 10 décembre	M8, S5	Jeu 1 : Le banquier, 2 ^{ème} fois Jeu 2 : Loto (jusqu'à 50)	Fichier d'autonomie
Mardi 11 décembre	M9, S1	Jeu 1 : Le banquier, 2 ^{ème} fois Jeu 2 : Loto (jusqu'à 50)	Fichier d'autonomie
Mercredi 12 décembre	M9, S2	/	/
Jeudi 13 décembre	Atelier de résolution de problèmes avec Myriam	Introduction des 2 nouveaux jeux : Jeu 1 : Numéros d'animaux Jeu 2 : Fleur des nombres	Fichier d'autonomie
Vendredi 14 décembre	M9, S3	Jeu 1 : Numéros d'animaux Jeu 2 : Fleur des nombres	Fichier d'autonomie

Semaine 7

Lundi 17 décembre	Evaluation	Jeu 1 : Numéros d'animaux Jeu 2 : Fleur des nombres	Fichier d'autonomie
Mardi 18 décembre	Evaluation	Jeu 1 : Numéros d'animaux Jeu 2 : Fleur des nombres	Fichier d'autonomie
Mercredi 19 décembre	M9, S4	/	/
Jeudi 20 décembre	Atelier de résolution de problèmes avec Myriam	Introduction des 2 nouveaux jeux : Jeu 1 : Le trésor des pirates Jeu 2 : Fleur des nombres, 2 ^{ème} fois	Fichier d'autonomie
Vendredi 21 décembre	M9, S5	Jeu 1 : Le trésor des pirates Jeu 2 : Fleur des nombres, 2 ^{ème} fois	Fichier d'autonomie

MODULE 5

SÉANCE 1

APPRENTISSAGE

Evaluation

Réaliser l'évaluation après les explications collectives.

SÉANCE 2

ACTIVITÉS RITUALISÉES :

Connaitre, utiliser et manipuler les nombres

Dictée de nombres sur l'ardoise : 14, 16, 13, 15, 12

Comparer deux nombres sur l'ardoise en ajoutant < ou > : 14...18 ; 19 ... 13 ; 5 ... 6 ; 23 ... 24

Ranger les 3 nombres du plus petit au plus grand sur l'ardoise et corriger en montrant la bande numérique : 16 – 22 – 9 puis 8 – 23 – 15

CALCUL MENTAL :

Ajouter 1: rendre la monnaie

Ajouter 1 à un nombre (entre 10 et 30) : x 4

Jeu du « ticket de caisse » : rendu de monnaie sur 10 € avec un objet coûtant 9 € puis un objet coûtant 5 € puis un objet coûtant 4 € et enfin un objet coûtant 8 €.

APPRENTISSAGES :

Additionner: les tables d'additions

Distribuer et coller le mémo 3 sur le signe +.

Afficher les tables d'additions vierges et faire chercher les élèves (prévoir qu'un groupe ne fasse que la moitié des tables, et l'autre groupe complètera).

SÉANCE 3

ACTIVITÉS RITUALISÉES :

Connaitre, utiliser et manipuler les nombres

Jeu du furet à rebours en partant de 15 sur l'ardoise.

Présenter les flashcards des mots-nombres 12 à 15 : les élèves écrivent le nombre sur l'ardoise.

CALCUL MENTAL :

Ajouter 1

Ajouter 1 à un nombre choisi entre 20 et 30 : 5 fois

APPRENTISSAGES :

Dénombrer des grandes quantités

Réunir les élèves autour d'un tas de nombreux objets : Combien y a-t-il d'objets ?

Comment va-t-on faire pour savoir combien il y en a ?

Laisser essayer les élèves comme ils veulent au départ ; puis progressivement, les amener au groupement par 10.

Laisser les élèves faire les groupements par 10 puis compter alors les objets de 10 en 10.

C'est plus facile : on se trompe moins, c'est moins long à compter.

La PE écrit alors, par exemple : il y a 54 objets. Préciser qu'il y a 5 paquets de 10 et 4 unités seules.

Procéder alors à un autre exemple avec un autre nombre d'objets.

SÉANCE 4

ACTIVITÉS RITUALISÉES :

Connaitre, utiliser et manipuler les nombres

Jeu du furet à rebours en partant de 20 sur l'ardoise.

Présenter les flashcards des mots-nombres 12 à 15 : les élèves écrivent le nombre sur l'ardoise.

CALCUL MENTAL :

Ajouter 2

Ajouter 2 à un nombre choisi entre 1 et 30 : 5 fois (ajouter 2 c'est ajouter 1 et encore ajouter 1)

APPRENTISSAGES :

Dénombrer des grandes quantités

Dénombrer une grande quantité d'objets comme la veille.

Puis, proposer de décomposer des sommes entre 10 et 30 avec des boites de Picbille et des jetons (ex : 24 c'est 2 boites de Picbille et 4 jetons seuls).

SÉANCE 5

ACTIVITÉS RITUALISÉES :

Lire les nombres

Lecture de nombres jusqu'à 40.

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES :

Résoudre des problèmes additifs simples

Problème du jour

« Papa prépare les vis pour monter un meuble. Il a déjà 5 vis. Il ouvre un sachet de pose 4 autres vis. Combien a-t-il de vis au total ? »

Laisser chacun réfléchir puis proposer sa solution. Discuter et conclure.

APPRENTISSAGE :

Dénombrer des grandes quantités

Dénombrer une grande quantité d'objets comme la veille.

Puis, proposer de décomposer des sommes entre 10 et 30 avec des boîtes de Picbille et des jetons (ex : 24 c'est 2 boîtes de Picbille et 4 jetons seuls).

SÉANCE 6

ACTIVITÉS RITUALISÉES :

Ecrire les nombres en lettres : Manipuler les formes géométriques

Les mots-nombres : dictée de nombres en lettres jusqu'à 5

Jeu des formes : fiche 4 au VPI : Combien de carrés ? Marquer la réponse sur l'ardoise puis valider au VPI.

APPRENTISSAGE :

Manipuler les formes géométriques

Donner à chaque binôme de la pâte à modeler et des cure dents (2 longueurs différentes).

L'objectif est de fabriquer un triangle, un carré et un rectangle.

On ne donne pas de modèle : on laisse les élèves chercher puis on valide.

Quand tout est validé, on distribue le mémo 4 et on le complète collectivement

MODULE 6

SÉANCE 1

ACTIVITÉS RITUALISÉES :

Manipuler la comptine numérique ; lire et écrire les nombres jusqu'à 30

Réciter la suite des nombres à l'envers à partir de 20 en s'appuyant sur la bande numérique de la classe ou du sous-main.

Dictée de nombres sur ardoise : 3 nombres entre 11 et 19

CALCUL MENTAL :

Ajouter 1

Sur ardoise : Ajouter 1 à un nombre entre 20 et 40

APPRENTISSAGES :

Repérage sur quadrillage

Réaliser une fiche de « Quadrillo » : une grille vierge à coller dans le cahier et un modèle au choix à faire.

SÉANCE 2

ACTIVITÉS RITUALISÉES :

Manipuler la comptine numérique ; lire et écrire les nombres jusqu'à 30

Réciter la suite des nombres à l'envers à partir de 20 en s'appuyant sur la bande numérique de la classe ou du sous-main.

Dictée de nombres sur ardoise : 3 nombres entre 11 et 19

CALCUL MENTAL :

Ajouter 2

Sur ardoise : Ajouter 2 à un nombre entre 1 et 30

APPRENTISSAGES :

Réaliser des additions

Dans le cahier : calculer des additions en se repérant sur l'affichage des tables d'additions (cf fiche d'additions)

SÉANCES 3 et 4

ACTIVITÉS RITUALISÉES :

Manipuler la comptine numérique ; lire et écrire les nombres jusqu'à 30

Réciter la suite des nombres à l'envers à partir de 25 en s'appuyant sur la bande numérique de la classe ou du sous-main.

Dictée de nombres sur ardoise : 3 nombres entre 20 et 30

CALCUL MENTAL :

Ajouter 2

Sur ardoise : Ecrire la décomposition d'un nombre sous forme de dizaines + unités. Exemple : La PE dit « 13 » et les élèves écrivent « 10 + 3 ». Nombres entre 10 et 20.

APPRENTISSAGES :

Décomposer les nombres

Dans le cahier : réaliser la fiche « j'entends, je vois, j'écris 1 » (séance 3) puis « j'entends, je vois, j'écris 2 » (lors de la séance 4)

SÉANCE 5

ACTIVITÉS RITUALISÉES :

Connaitre les formes géométriques et utiliser le vocabulaire adéquat

Jeu des formes sur VPI : rechercher le nombre de rectangles

Sur la page 2 du VPI, faire désigner les différentes parties : nom de la figure, côté, sommet

Sur l'ardoise : tracer une figure qui compte 4 côtés (comparer les différentes versions), une figure qui a 3 sommets (comparer les versions) etc...

APPRENTISSAGES :

Reconnaitre les différentes formes géométriques

Dans le cahier : réaliser la fiche « formes géométriques ».

MODULE 7

SÉANCE 1

ACTIVITÉS RITUALISÉES :

Lire et écrire les nombres jusqu'à 30, en chiffres et en lettres

Sur l'ardoise : la PE montre une carte flash des mots nombres (entre 1 et 20) et les élèves écrivent en chiffres.

Dictée de nombres : entre 11 et 19

Compter de 5 en 5

CALCUL MENTAL :

Connaitre les compléments à 5

Sur ardoise : faire tous les compléments à 5 sous la forme $1 + \dots = 5$

Ajouter 1 ou 2 à un nombre inférieur à 10 puis insister sur la commutativité de l'addition

APPRENTISSAGES :

Faire le lien entre l'écriture positionnelle en chiffres du nombre et la lecture de ce nombre

1/ Les élèves sont par groupe de 2. On donne en vrac, dans une enveloppe, à chaque groupe un jeu complet de cartons de 1 à 9 et 10 à 50 et on laisse les élèves découvrir le matériel. Certains élèves classent les cartons par taille puis les rangent dans l'ordre croissant ou décroissant, d'autres organisent un jeu, certains ont déjà l'idée de superposer les cartons etc...

On fera une première synthèse des différentes remarques des élèves

2/ Dire aux élèves que ces cartons permettent d'écrire tous les nombres en chiffres.

Proposer aux élèves d'écrire 22.

Le choix de ce nombre va provoquer deux écritures à confronter collectivement : 22 ou 202. On fait la synthèse de leurs remarques et on fait remarquer le lien entre la lecture du nombre et l'utilisation des cartons. On établit alors la règle d'utilisation des cartons :

Il s'agit de les superposer en posant un carton plus petit sur un carton plus grand en alignant les cartons par la droite, ceci afin qu'aucun carton n'en cache un autre.

On s'entraîne alors à écrire d'autres nombres ensemble.

A chaque fois on vérifie la bonne utilisation des cartons et on fait lire les nombres ainsi écrits.

Attention dans cette manipulation dirigée on ne règle pas le problème de la lecture des nombres situés dans les zones à risques (dix à seize), si ce n'est en repassant par la formulation « dix-deux » pour « douze » ...

SÉANCE 2

ACTIVITÉS RITUALISÉES :

Lire et écrire les nombres jusqu'à 30, en chiffres et en lettres

Sur l'ardoise : la PE montre une carte flash des mots nombres (entre 1 et 20) et les élèves écrivent en chiffres.

Dictée de nombres : entre 11 et 19

Compter de 5 en 5

CALCUL MENTAL :

Connaitre les compléments à 10

Sur ardoise : faire tous les compléments à 5 sous la forme $1 + \dots = 5$

Ajouter 1 ou 2 à un nombre inférieur à 10 puis insister sur la commutativité de l'addition

APPRENTISSAGES :

Dénombrer en utilisant les groupes de 10

Donner la « fiche dénombrements » et réfléchir collectivement à la manière de compter : pas un par un car on peut se tromper mais plutôt par groupe de 10. Faire donc entourer des paquets de 10 (en cochant chaque dessin utilisé) et calculer combien il y a de formes dans la carte 1.

Faire collectivement la carte 2.

Laisser les élèves travailler seuls pour la carte 3 et 4

SÉANCE 3

ACTIVITÉS RITUALISÉES :

Lire et écrire les nombres jusqu'à 30, en chiffres et en lettres

Sur l'ardoise : la PE montre une carte flash des mots nombres (entre 1 et 20) et les élèves écrivent en chiffres.

Dictée de nombres : entre 20 et 30

Compter de 10 en 10 (jusqu'à 60)

CALCUL MENTAL :

Connaitre les compléments à 10

Sur ardoise : faire tous les compléments à 10 sous la forme $1 + \dots = 10$

Ajouter 10 à un nombre entre 1 et 9

APPRENTISSAGES :

Compléter des files numériques ; utiliser la monnaie

Donner la fiche d'exercices « frises et monnaie » et laisser les élèves la faire de manière autonome.

SÉANCE 4

ACTIVITÉS RITUALISÉES :

Lire et écrire les nombres jusqu'à 30, en chiffres et en lettres

Sur l'ardoise : la PE montre une carte flash des mots nombres (entre 1 et 20) et les élèves écrivent en chiffres.

Dictée de nombres : entre 20 et 30

Compter de 10 en 10 (jusqu'à 60)

CALCUL MENTAL :

Connaitre les compléments à 10

Sur ardoise : faire tous les compléments à 10 sous la forme $1 + \dots = 10$

Ajouter 10 à un nombre entre 1 et 9

APPRENTISSAGES :

Les formes géométriques

Retrouver dans le cahier et relire le mémo 4 sur les formes géométriques.

Faire la fiche « vocabulaire géométrique ».

SÉANCE 5

ACTIVITÉS RITUALISÉES :

Lire et écrire les nombres jusqu'à 30, en chiffres et en lettres

Sur l'ardoise : la PE montre une carte flash des mots nombres (entre 1 et 20) et les élèves écrivent en chiffres.

APPRENTISSAGES :

Mesurer avec un étalon

Proposer aux élèves des barrettes cuisenaire et demander laquelle est la plus grande. C'est facile, ils peuvent manipuler et les poser les unes à côté des autres pour voir laquelle est la plus grande. Faire ainsi 2 ou 3 exemples.

Proposer aux élèves la fiche « mesurer avec un étalon » (une fiche pour 2 élèves donc 4 fiches pour le groupe) et demander quelle est la plus grande des barres. Cette fois, on ne peut pas déplacer les barres et elles sont de longueurs suffisamment proches pour qu'on ne puisse pas savoir à l'œil nu. Cela sous-tend l'utilisation d'un instrument de mesure.

On propose alors aux élèves les réglettes « réglette 1 unité » et on leur demande de mesurer les barres (ils doivent dire « la barre bleue fait X unités » ; « la barre jaune fait 2 unités et un petit peu » etc...).

Si temps : faire mesurer différentes choses de la classe avec les réglettes étalon.

MODULE 8

SÉANCE 1

ACTIVITÉS RITUALISÉES :

Savoir que 10, c'est une dizaine

Faire écrire « 13 » sur l'ardoise. Ensuite, le faire dessiner sous forme de boîtes et jetons sur l'ardoise. Puis, demander d'entourer les paquets de 10. Indiquer que cela s'appelle « une dizaine ».

Sur la frise numérique, montrer tous les paquets de 10 complets (10, 20, 30 etc...)

Refaire avec un autre nombre.

CALCUL MENTAL :

Associer 2 nombres pour faire une somme donnée

Présenter le jeu « le billard » sur le VPI. Faire quelques exemples ensemble.

Différentes boules de billard sont présentées sur chaque fiche. Chaque boule a une valeur. Il faut que je relie ces boules pour faire un score, de plusieurs manières différentes.

APPRENTISSAGES :

Connaitre les nombres jusqu'à 60 avec leurs décompositions

Lire et coller le mémo 5 (les nombres de 0 à 60)

Jouer au jeu du banquier comme suit :

- Jouer avec la règle d'échange 5 contre 1
- Organisation :
 - o Un groupe de 4 élèves : 2 joueurs, un banquier (donc sur un groupe de 8, il y a 2 jeux)
 - o Des pions de différentes couleurs mais de même taille et un dé ordinaire.
- Règle du jeu :
 - o On définit une règle d'échange (cf. affiche « jeu du banquier »)
 - 5 jetons rouges contre un jeton jaune
 - 5 jetons jaunes contre un jeton vert.
- Chacun des 2 joueurs lance le dé à son tour et reçoit à chaque fois, autant de jetons rouges que de points sur le dé. Il doit faire les échanges nécessaires avec le banquier dès que possible. Au bout d'un certain nombre de coups (d'abord une partie en 5 coups, puis des parties en 10 coups) on se demande qui a gagné.
- L'objectif de ces premières parties est de bien comprendre les échanges et leur fonctionnement. Il faudra aussi verbaliser le fait que les jetons n'ont pas tous la même valeur. Un jeton « jaune » vaut plus qu'un jeton « rouge »

SÉANCE 2

ACTIVITÉS RITUALISÉES :

Savoir que 10, c'est une dizaine

Faire écrire « 13 » sur l'ardoise. Ensuite, le faire dessiner sous forme de boîtes et jetons sur l'ardoise. Puis, demander d'entourer les paquets de 10. Indiquer que cela s'appelle « une dizaine ».

Sur la frise numérique, montrer tous les paquets de 10 complets (10, 20, 30 etc...)

⇒ Refaire avec d'autres nombres entre 11 et 19

CALCUL MENTAL :

Réaliser des petites additions rapidement

Faire la fiche « calcul mental » dans le cahier : séance 2

APPRENTISSAGES :

Connaitre les nombres jusqu'à 60 avec leurs décompositions

Jouer au jeu du banquier comme suit :

- Jouer avec la règle d'échange 5 contre 1
- Organisation :
 - Un groupe de 4 élèves : 2 joueurs, un banquier (donc sur un groupe de 8, il y a 2 jeux)
 - Des pions de différentes couleurs mais de même taille et un dé ordinaire.
- Règle du jeu :
 - On définit une règle d'échange (cf affiche « jeu du banquier »)
 - 5 jetons rouges contre un jeton jaune
 - 5 jetons jaunes contre un jeton vert.
- Chacun des 2 joueurs lance le dé à son tour et reçoit à chaque fois, autant de jetons rouges que de points sur le dé. Il doit faire les échanges nécessaires avec le banquier dès que possible. Au bout d'un certain nombre de coups (d'abord une partie en 5 coups, puis des parties en 10 coups) on se demande qui a gagné.
- L'objectif de ces premières parties est de bien comprendre les échanges et leur fonctionnement. Il faudra aussi verbaliser le fait que les jetons n'ont pas tous la même valeur. Un jeton « jaune » vaut plus qu'un jeton « rouge »

SÉANCE 3

ACTIVITÉS RITUALISÉES :

Savoir que 10, c'est une dizaine

Faire écrire « 13 » sur l'ardoise. Ensuite, le faire dessiner sous forme de boîtes et jetons sur l'ardoise. Puis, demander d'entourer les paquets de 10. Indiquer que cela s'appelle « une dizaine ».

Sur la frise numérique, montrer tous les paquets de 10 complets (10, 20, 30 etc...)

⇒ Refaire avec d'autres nombres entre 11 et 19

CALCUL MENTAL :

Réaliser des petites additions rapidement

Faire la fiche « calcul mental » dans le cahier : séance 3

APPRENTISSAGES :

Associer 2 nombres pour faire une somme donnée

Fiches d'exercices « le billard » dans le cahier : laisser les élèves aller à leur rythme mais donner un temps limite. → à imprimer sous forme de livret et à coller d'un coup dans le cahier (les élèves continueront à d'autres moments s'ils n'ont pas terminé)

SÉANCE 4

ACTIVITÉS RITUALISÉES :

Savoir que 10, c'est une dizaine

Faire écrire « 13 » sur l'ardoise. Ensuite, le faire dessiner sous forme de boîtes et jetons sur l'ardoise. Puis, demander d'entourer les paquets de 10. Indiquer que cela s'appelle « une dizaine ».

Sur la frise numérique, montrer tous les paquets de 10 complets (10, 20, 30 etc...)

⇒ Refaire avec d'autres nombres entre 20 et 30

CALCUL MENTAL :

Réaliser des petites additions rapidement

Faire la fiche « calcul mental » dans le cahier : séance 4

APPRENTISSAGES :

Comparer des contenances

Pour une équipe de 4 :

Donner plusieurs contenants (verres, pots, bols etc...) dont 2 remplis d'eau. Il faut trouver une solution en équipe pour savoir quel contenant a le plus de liquide.

On confronte les théories des 2 équipes et on valide.

Si temps : rejouer au jeu du banquier.

SÉANCE 5

ACTIVITÉS RITUALISÉES :

Savoir que 10, c'est une dizaine

Faire écrire « 13 » sur l'ardoise. Ensuite, le faire dessiner sous forme de boîtes et jetons sur l'ardoise. Puis, demander d'entourer les paquets de 10. Indiquer que cela s'appelle « une dizaine ».

Sur la frise numérique, montrer tous les paquets de 10 complets (10, 20, 30 etc...)

⇒ Refaire avec d'autres nombres entre 20 et 30

CALCUL MENTAL :

Réaliser des petites additions rapidement

Faire la fiche « calcul mental » dans le cahier : séance 5

APPRENTISSAGES :

Utiliser la monnaie

Dans le cahier : faire la fiche « la monnaie ».

MODULE 9

SÉANCE 1

ACTIVITÉS RITUALISÉES :

Lire et écrire les nombres

Flashcards nombres entre 10 «et 20

Sur l'ardoise : comparer (signes $<$ ou $>$) 2 quantités proches

CALCUL MENTAL :

Réaliser de petits calculs additifs

Calculs additifs simples sur l'ardoise : 1 nombre $<$ 10 + 1 nombre $<$ 5

Rituel du nombre mystère avec le VPI (et sur l'ardoise)

APPRENTISSAGES :

Comprendre le sens de la soustraction

Introduire le sens de la soustraction à l'aide d'un problème du type :

« Héla avait une boîte de 10 crayons de papier. Elle en a perdu 2. Combien lui reste-t-il de crayons de papier ? »

Au tableau, on symbolise ce problème et on cherche la réponse (en barrant, par exemple).

On introduit alors le signe « - »

On fait alors plusieurs calculs sur l'ardoise et on valide en discutant des stratégies (les doigts, les jetons, sur la bande numérique du sous-main...)

Lire et coller le mémo 6 sur la soustraction.

SÉANCE 2

ACTIVITÉS RITUALISÉES :

Lire et écrire les nombres

Furet à rebours à partir de 15, puis de 20.

CALCUL MENTAL :

Réaliser de petits calculs additifs

Calculs additifs simples sur l'ardoise : 1 nombre < 10 + 1 nombre < 5

APPRENTISSAGES :

Manipuler la fleur des nombres

Introduire la fleur des nombres :

- Un pétale pour l'écriture en lettres
- Un pétale pour les barres et les cubes
- Un pétale pour l'écriture sous forme $10 + 3$
- Un pétale pour l'écriture en D et U
- Un pétale pour la monnaie
- Un pétale pour les jetons

Faire des photos à imprimer ensuite pour mettre dans le cahier d'exercices.

SÉANCE 3

ACTIVITÉS RITUALISÉES :

Dénombrer en utilisant le groupement par 10 ; écrire les nombres en lettres et en chiffres

Faire la fiche de calcul mental « calcul mental module 9 », partie 1 ; avec une dictée de nombres inférieure à 30 et les mots nombres de 1 à 5.

CALCUL MENTAL :

Ajouter 1 ; retrancher 1

Ajouter 1 à un nombre entre 10 et 20

Enlever 1 à un nombre entre 10 et 20

APPRENTISSAGES :

Manipuler les différentes décompositions des nombres

Comme en séance 2, manipuler la fleur numérique. Faire des photos à imprimer ensuite pour mettre dans le cahier d'exercices.

SÉANCE 4

ACTIVITÉS RITUALISÉES :

Dénombrer en utilisant le groupement par 10 ; écrire les nombres en lettres et en chiffres

Faire la fiche de calcul mental « calcul mental module 9 », partie 2 ; avec une dictée de nombres inférieure à 30 et les mots nombres de 1 à 5.

CALCUL MENTAL :

Ajouter 1 ; retrancher 1

Ajouter 1 à un nombre entre 10 et 20

Enlever 1 à un nombre entre 10 et 20

APPRENTISSAGES :

Additionner des petites sommes ; comparer des nombres

Faire la fiche d'exercices « additions et comparaisons ».

SÉANCE 5

ACTIVITÉS RITUALISÉES :

Commencer à réaliser des programmes de construction

Donner une fiche A4 par binôme :

- Dessiner un carré presque aussi large que la feuille
- Au-dessus du carré, dessiner un triangle rouge
- Au-dessous du carré, dessiner un rectangle bleu
- A l'intérieur du carré, dessiner un cercle qui touche les bords

Comparer les productions et refaire collectivement.

APPRENTISSAGES :

Additionner, soustraire, grouper par 10

Faire la fiche d'exercices « fin du module 9 ».