

SÉANCE DE RÉGULATION

MODULE 3 SÉANCE 6

Compétences travaillées :

**NC1 : Connaître les unités de la numération décimale pour les nombres entiers et les relations qui les lient.**

**NC2 : Comprendre et appliquer les règles de la numération décimale de position aux grands nombres entiers.**

**NC3 : Comparer, ranger, encadrer les nombres entiers, les repérer et les placer sur une demi-droite graduée.**

**GM1 : Longueurs et périmètres : unités relatives aux longueurs.**

**GM 13 : unités de mesures usuelles : heure, minute, seconde.**

**EG10 : Relation de perpendicularité : tracer avec l'équerre une droite perpendiculaire passant par un point donné.**

Compétence travaillée :

Type d'atelier :

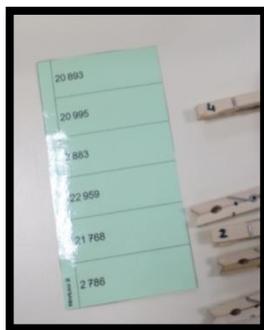
Matériel :

Déroulement :

Ordonner les  
grands nombres  
Em2

Atelier autonome :

Cartes à choix.



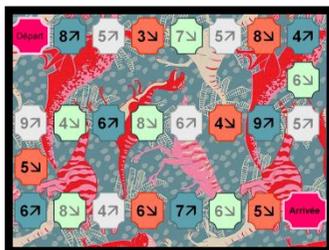
Cartons plastifiés,  
(différentes couleurs  
en fonction du niveau)  
pincettes à linge en bois  
numérotées

Les élèves prennent une carte, et positionnent les pincettes en fonction de la consigne (ordre croissant / ordre décroissant).  
Une fois les pincettes placées, il retourne pour corriger.  
1 point par carton correct. Si faux, replacer en dessous.  
Attention, il y a plusieurs niveaux.

Ordonner les  
nombres

Atelier semi autonome :

Comparator CM

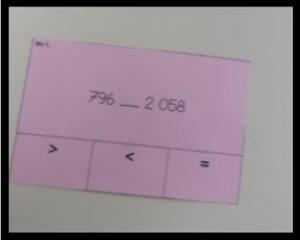
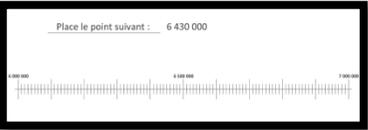


Plateau de jeu  
plastifié, règle, cartes,  
dé, pions., tableau de  
numération

Les élèves Lancer le dé et avancer du nombre de cases correspondantes.  
Piocher le nombre de cartes indiqué et les classer  
↗: dans l'ordre croissant.  
↘: dans l'ordre décroissant.

Correct : on reste sur la case. / Incorrect : on recule de deux cases.

Attention il y a plusieurs niveaux.

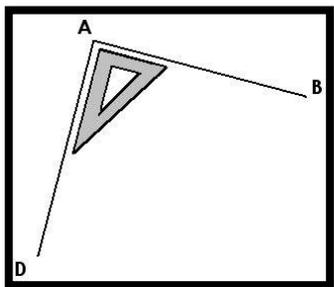
|                                 |   |  |   |
|---------------------------------|---|--|---|
| <p>Comparer les nombres Cm1</p> | <p><u>Atelier autonome :</u></p> <p><b>Cartons pour comparer</b></p>       | <p>Cartons plastifiés, pince à linge en bois.</p>                      | <p>Les élèves prennent une carte de comparaison, ils placent la pince sur le bon signe et retournent pour vérifier.</p> <p>1 point par bonne réponse. Si résultat faux, remettre en dessous du tas.</p> |
| <p>La droite graduée</p>        | <p><u>Atelier autonome :</u></p> <p><b>Les demi-droites graduées.</b></p>  | <p>Demi-droites graduées plastifiées.</p>                              | <p>Les élèves prennent les demi-droites graduées et doivent positionner les nombres demandé au bon endroit.</p> <p>1 point par bonne réponse. Si résultat faux, remettre en dessous du tas.</p>         |
| <p>Les cartons nombres Cm1</p>  | <p><u>Atelier autonome</u></p> <p><b>Les cartons nombres.</b></p>        | <p>Cartons nombres. Utiliser les cartons Montessori Décomposition.</p> | <p>Piècher une carte et constituer le nombre. Sur ardoise, écrire la décomposition du nombre.</p> <p>Retourner la carte pour vérifier la décomposition.</p>   |

|   |  |   |   |
|---|--|---|---|
| <p>Les unités<br/>métriques<br/>Cm2</p> | <p><u>Atelier autonome :</u></p> <p><b>La bataille des<br/>mesures (plus petites<br/>que le mètre)</b></p>  | <p>Jeu de bataille<br/>imprimé et plastifié.</p>                  | <p>Pur le principe du jeu de bataille, les joueurs positionnent leurs cartes.<br/>Celui qui a la plus grande mesure remporte le pli.<br/>En cas de bataille, on recouvre le pli et on effectue un nouveau pli.<br/>La partie s'arrête quand un joueur obtient l'ensemble des cartes.</p>  |
| <p>Lecture de<br/>l'heure (1).</p>      | <p><u>Atelier autonome :</u></p> <p><b>Cartons Montessori :<br/>Lire l'heure</b></p>                       | <p>Cartons Lecture de<br/>l'heure plastifiés.</p>                 | <p>Les élèves travaillent en autonomie, ils doivent associer l'heure de<br/>l'horloge à l'heure indiquée sur les étiquettes.</p>  |
| <p>Lecture de<br/>l'heure (2)</p>       | <p><u>Atelier autonome :</u></p> <p><b>Cartons<br/>autocorrectifs.</b></p>                                | <p>Cartons Montessori<br/>plastifiés. Ardoise /<br/>horloges.</p> | <p>2 possibilités de jeu :</p> <p>Version 1 : Les élèves ont les heures indiquées sur les horloges, ils<br/>doivent écrire l'heure matin / après midi sur leur ardoise.</p> <p>Version 2 : Les élèves utilisent les heures écrites. Ils doivent placer les<br/>aiguilles sur les horloges.</p> <p>Dans les 2 cas, c'est auto correctif.</p> <p>1 point par bonne réponse. Si résultat faux, remettre en dessous du tas.</p> |

La  
perpendicularité  
(1)

Atelier dirigé

**La construction guidée**



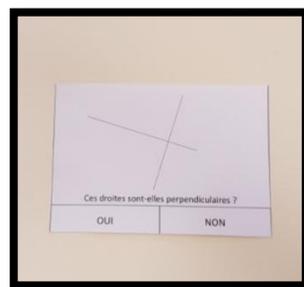
Feuilles blanches,  
crayons de bois,  
équerre, règle.  
Cartes Montessori  
construction de  
perpendiculaires  
plastifiées.

Les élèves revoient dans cet atelier la construction des droites  
perpendiculaires.  
Possibilité de passer une vidéo sur la construction des droites  
perpendiculaires au préalable.  
Une fois l'entraînement réalisé, les élèves travaillent sur des cartes  
Montessori.

La  
perpendicularité  
(2)

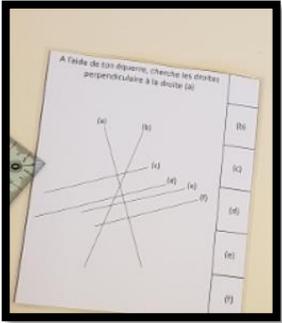
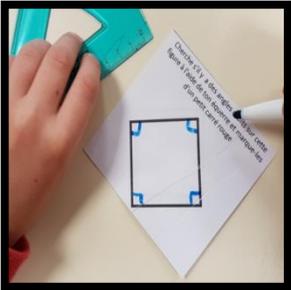
Atelier autonome

**Cartes à pinces : les  
droites  
perpendiculaires**



Cartes à pinces  
plastifiées, pinces à  
linge.

Les élèves prennent une carte à pince. Ils vérifient la perpendicularité  
ou non des 2 droites proposées et positionnent leur pince à linge. Ils  
retournent pour valider.  
1 point par bonne réponse. Si faux, remettre la carte sous le paquet.

|  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| <p>La<br/>perpendicularité<br/>(3)</p> | <p><u>Atelier autonome</u></p> <p><b>Cartes à choix :<br/>perpendiculaires à d ?</b></p>                             | <p>Cartes à choix plastifiées. Pincettes à linge.</p>      | <p>Les élèves prennent une carte, et positionnent les pincettes en fonction de la perpendicularité des droites.</p> <p>Une fois les pincettes placées, il retourne pour corriger.</p> <p>1 point par carton correct. Si faux, replacer en dessous.</p>                      |
| <p>La<br/>perpendicularité<br/>(3)</p> | <p><u>Atelier autonome :</u></p> <p><b>Complexification : la<br/>perpendicularité dans<br/>les polygones.</b></p>  | <p>Cartes plastifiées, matériel de géométrie, velléda.</p> | <p>Les élèves prennent une carte et cherchent où se trouvent les angles droits. Ils les matérialisent à l'aide du marquage géométrique du petit carré.</p> <p>Ils retournent pour valider.</p> <p>1 point par bonne réponse. Si faux, remettre la carte sous le paquet.</p> |