

## (63) Picille – Calcul réfléchi de l'addition : les « grands doubles »

### Objectifs :

- ✓ Calculer les « grands doubles » de  $6+6$  à  $9+9$ .

### Calcul mental

#### Sur l'ardoise

Compteur (-1 ; +1 ; -10 ; +10) : Picille → chiffres

La PE dessine 40 jetons de Picille au tableau. Les élèves écrivent le nombre sur leur ardoise et on commente : 4 dizaines et 0 unité

La PE indique ensuite « 1 de plus ». On va ainsi jusqu'à 59.

#### Sur le fichier :

Dictée de nombres jusqu'à 59.

### Mise en atelier : 1 heure

#### Atelier 1 : Fichier (dirigé)

La PE demande aux élèves de calculer  $7 + 7$  sur leur ardoise, en dessinant les jetons de Dédé et en effectuant le regroupement par 10.

On procède ainsi pour  $6+6$  ;  $7+7$ ,  $8+8$  ;  $9+9$  et  $10+10$ , en récapitulant les résultats sur une affiche.

Les élèves observent et identifient les consignes du fichier p 84 : dictée de doubles ; écrire la table des doubles ; dessiner les jetons comme Picille et barrer au début ou à la fin.

Les élèves réalisent le fichier p 84.

#### Atelier 2 : Jeu : 4 couleurs

Les élèves sont autour d'un jeu de l'oie. Un élève lance son dé et avance. Le maître du jeu tire une carte de la couleur correspondante à la case : additions, soustractions, composer le nombre avec les boites et les jetons ; lire un nombre.

Il interroge son camarade. Le groupe valide la réponse.

#### Atelier 3 : Géométrie

Les élèves réalisent un exercice de tracé à la règle (H et I)

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.

## (64) Picbille – Atelier de résolution de problèmes

### Objectifs :

- ✓ Calculer une addition de 4 nombres dont le résultat est supérieur à 20.
- ✓ Repérer les cases d'un tableau à double entrée sous la forme d'un couple (lettre, chiffre).

### Calcul mental

#### A l'oral

Furet de la planche des nombres.

Les élèves ont leur planche des nombres. On démarre sur 58, puis la PE peut proposer au choix :  $-10$  ;  $+10$  ;  $-1$  ;  $+1$ .

On repèrera bien que  $+10$  et  $-10$  s'obtiennent en remontant d'une ligne ou en descendant d'une ligne.

#### Sur le fichier :

C'est la même activité qu'à l'oral, mais les élèves écrivent la réponse sur le fichier.

### Mise en atelier : 1 heure

---

Les élèves ont des bâtonnets reliés par des élastiques pour manipuler la situation du problème A. On proposera plusieurs situations.

Les élèves identifient ensuite ce qu'il faut faire dans le problème 1. Ils réalisent le problème.

#### Atelier 1 : Fichier (dirigé)

La PE demande ensuite d'observer l'échiquier du cadre B. Les élèves cherchent à retrouver le code de chaque symbole. Les élèves pourront se mettre d'accord avant d'inscrire la réponse.

La PE invite ensuite les élèves à élaborer une stratégie pour compter les perles du collier. On retiendra le groupement par 10. Les élèves mettent donc une séparation toutes les 10 perles puis écrivent l'addition correspondante ainsi que son résultat.

---

#### Atelier 2 : Jeu : 4 couleurs

Les élèves sont autour d'un jeu de l'oie. Un élève lance son dé et avance. Le maître du jeu tire une carte de la couleur correspondante à la case : additions, soustractions, composer le nombre avec les boîtes et les jetons ; lire un nombre. Il interroge son camarade. Le groupe valide la réponse.

---

#### 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.

---

(65) Picbille – Décompositions additives explicites : 9, c'est 1 plus...  
Séance du dispositif « plus de maitres que de classes »

**Objectifs :**

- ✓ Déterminer différents compléments à un nombre donné à partir du système de notation de la décomposition en V inversé
- ✓ Réinvestir les connaissances relatives aux décompositions additives du nombre 9

**Calcul mental**

À l'oral

Furet de la planche des nombres.

Les élèves ont leur planche des nombres. On démarre sur 58, puis la PE peut proposer au choix :  $-10$  ;  $+10$  ;  $-1$  ;  $+1$ .

On repèrera bien que  $+10$  et  $-10$  s'obtiennent en remontant d'une ligne ou en descendant d'une ligne.

Sur le fichier :

Les grands doubles (jusqu'à  $10+10$ ) : la PE donne un double ( $7+7$ ) et les élèves écrivent la réponse.

**Mise en atelier : 1 heure**

---

Dans le groupe, on réalise la maison du 9 (chaque groupe réalisera sa maison et on affichera dans la classe l'une des 3 maisons)

**Atelier 1 : Fichier  
(dirigé)**

Les élèves observent et identifient les consignes du fichier p 86 : retrouver les opérations qui font 9 ; trouver les cadeaux cachés (on rappellera qu'on ne compte pas ce qui est dessous, parce qu'on sait combien il y en a au départ et combien on en voit) ; réaliser les calculs (on ne compte pas sur ses doigts), écrire les nombres dans les nuages au-dessus des boîtes de Picbille, sans compter 1 par 1

Les élèves réalisent le fichier p 86.

---

**Atelier 2 :  
Jeu (dirigé) :  
Magiciens des 10**

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 du côté « opération » au joueur. Le joueur indique le résultat de l'opération. Le maître du jeu vérifie la réponse du côté « réponse » de la carte.

---

**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.

---

## (Révisions) Picbille – Séance de révision

### Objectifs :

- ✓ Révisions des notions abordées entre les séances 52 et 65

### Calcul mental

#### Sur l'ardoise

Dictée de nombres jusqu'à 59.

### Mise en atelier : 45 minutes

---

#### Atelier 1 : Fichier (dirigé)

Les élèves s'entraînent, avec la PE, à utiliser un tableau à double entrée et ses cases sous forme d'un couple de coordonnées.  
Pour cela, les élèves disposent de quadrillages plastifiés. La PE possède un quadrillage représentant une image.  
Les élèves interrogent successivement la PE sur les coordonnées de son quadrillage. La PE indique si c'est « vide » ou « colorié ». Il s'agit du principe de la bataille navale.

---

#### Atelier 2 : Jeu : Magiciens des 10

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 du côté « opération » au joueur. Le joueur indique le résultat de l'opération. Le maître du jeu vérifie la réponse du côté « réponse » de la carte.

---

#### Atelier 3 : Labynombres

Les élèves réalisent 4 exercices de labynombres : Colorier les cases pour retrouver les opérations qui font 10.  
Cet exercice permet de réinvestir le calcul mental.

---

