

MODULE 5

Figures planes : partager – Cinq

OBJECTIFS

- **Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer** : de 0 à 5
- **Nommer, lire, écrire, représenter** : de 0 à 5
- **Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul** : *additifs et soustractifs, de 0 à 5 ;*
- **Calculer avec des nombres entiers** : +, -, = ; de 0 à 5 ; *mémoriser les tables ; calcul mental*
- **(Se) repérer, (se) déplacer en utilisant des repères** : *repérage sur quadrillage : frises et algorithmes répétitifs*
- **Résoudre des problèmes impliquant des grandeurs** : *problèmes relevant de partages ou de groupements : la moitié, le quart*

ACT. MOTRICES

- **Lapins - chasseurs** :

Matériel : un ballon.

1^{re} phase : « Pour un jeu de ballon, je voudrais que vous vous répartissiez en 2 rondes, **la moitié** des élèves dans une ronde, **l'autre moitié** dans l'autre, une **demi-classe** ici et l'autre **demi-classe** là. » Laisser les élèves s'organiser, se répartir et se compter pour vérifier. Répéter souvent les mots **moitié** et **demi** à plusieurs reprises. Organiser un petit jeu (lapins-chasseurs par exemple) pour justifier la demande.

2^e phase : Reprendre le jeu de la veille. Lorsque les **deux demi-classes** sont constituées, proposer de répartir à nouveau chaque demi-classe en **deux parties égales (deux moitiés)**. Compter alors le nombre de rondes obtenues. Donner le mot **quart** et faire entendre la ressemblance auditive avec le mot **quatre**. En profiter pour montrer comment cette

	<p>ressemblance existe aussi entre deux et demi. Organiser deux parties du même petit jeu (lapins-chasseurs par exemple) pour justifier la demande.</p> <p>• La course des animaux : Au cours de ce jeu, former des groupes de 5 enfants qui devront faire une course amusante (pas de fourmis, sauts de lapin, marche de côté du crabe, etc.) sur une distance assez courte (20 m). Nommer pour chacune des courses deux arbitres différents qui annonceront le résultat final : « Djamel est premier, Clara est deuxième, Anna est troisième, Benoît est quatrième, Louna est cinquième »</p> <p>Faire passer toute la classe, cinq par cinq. Pour les arbitres, annoncer qu'on rejouera souvent à ce jeu.</p> <p>• Lucky Luke : Les élèves sont assis en rond par terre. Au signal, ils doivent « dégainer » plus vite que leur ombre le nombre de doigts demandé par le meneur de jeu. Travailler pour le moment sur les nombres de 0 à 7.</p> <p>• Rythmes frappés (3) : Les élèves sont assis en rond par terre. Ils comptent en chœur en s'accompagnant de frappés de mains : <i>un, deux... trois, quatre... cinq, six... etc.</i> le plus loin possible Toujours en chœur et toujours en frappant dans les mains, les élèves doivent varier l'intensité de leur voix : ils chuchoteront le premier nombre de chaque paire et claironneront le deuxième : « <i>un, deux... trois, quatre... cinq, six... etc.</i> » au moins jusqu'à 20.</p>
<p>ACT. SENSORIELLES</p> <p>- groupe classe ou - ateliers en petits groupes ou</p>	<p>Jeu des portions : <i>Matériel :</i> des portions de disques représentant des pizzas, des demi-pizzas, des quarts de pizzas de différents diamètres.</p> <p>• Le jeu consiste à recomposer les pizzas entières.</p> <p>Jeu d'eau (sable ou semoule) :</p>

<p>- ateliers individuels</p>	<p><i>Matériel</i> : plusieurs récipients contenant 1 litre, 1/2 litre ou 1/4 litre ; des entonnoirs ; 1 litre d'eau, de sable fin ou de semoule.</p> <ul style="list-style-type: none"> Le jeu consiste à transvaser l'eau (ou autre) pour trouver des équivalences. <p>Nota bene : On ne cherchera pas l'excellence, juste à employer le vocabulaire : litre, demi-litre, quart de litre</p> <p>La marchande : Tout à 5 € :</p> <p><i>Matériel</i> : différents objets qui coûtent tous 4 € ; plusieurs porte-monnaie contenant de 0 à 10 € ; une banque où on trouvera des pièces de 1 et 2 € et des billets de 5 €.</p> <ul style="list-style-type: none"> Le meneur de jeu distribue les porte-monnaie. Chaque joueur compte sa monnaie. Chacun dit s'il a <i>assez, pas assez</i> ou <i>trop</i> d'argent pour acquérir l'objet convoité Ceux qui ont juste 5 € prennent l'objet ; ceux qui ont plus de 5 € sélectionnent les pièces nécessaires à l'achat d'un objet puis vérifient s'ils peuvent acheter un deuxième objet ou pas Ceux qui ont moins de 5 € sollicitent la banque pour compléter leur fortune (ils doivent demander eux-mêmes la somme qui leur manque) <p>Calcul :</p> <p><i>Matériel</i> : fiches « problèmes en image » (séries 5) ; ardoises ou fiches plastifiées ; tables à compléter plastifiées</p> <ul style="list-style-type: none"> <u>Problèmes en images</u> : Les enfants jouent seuls ou à deux. Ils choisissent un problème et complètent en-dessous la ou les phrase(s) mathématique(s) qui raconte(nt) l'histoire. <u>Tables</u> : Chaque élève doit compléter les fiches de tables proposées (E2) <p>Frises :</p> <p>Voir Module 1</p> <p>Écrire 5 :</p> <p>Voir Module 1</p> <p>Constellations du dé :</p>
-------------------------------	--

	<p>Voir Module 1</p> <p>Fiche mémoire du 5 :</p> <p>Voir Module 1 en rajoutant le billet de 5 €.</p> <p>Mesures :</p> <p><i>Matériel :</i> Réglettes Cuisenaire de 1 à 4 cm ; double décimètre ; fiche Mesures 2.</p> <p>Voir Module 4.</p>
<p>EXP. ORALE RÉGULATION</p>	<p>Dialogue autour de la moitié, du quart, des demis et du nombre 5 :</p> <p>a) <u>Durant les activités motrices et sensorielles, dialoguer avec le groupe-classe, les groupes d'élèves ou les individus :</u> Voir Module 1.</p> <p>b) <u>Lors d'un ou plusieurs regroupements « spécial maths » :</u></p> <p>Les pizzas</p> <p><i>Matériel :</i> 3 disques en carton (même diamètre que la pendule de la classe) ; des disques en papier pour les élèves.</p> <p>1^{re} phase :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Montrer le disque de carton et distribuer les disques entiers : « <i>Je veux partager ma tarte en deux. Je pourrai ainsi donner une ... à Malo et Marie.</i> » Faire compléter la phrase (moitié et demie). Demander aux élèves de plier leur <i>pizza (disque)</i> en deux et de colorier chaque part d'une couleur différente. Faire la même chose avec le disque de carton et le découper pour affichage au tableau. Faire découper les pizzas des élèves en deux et récupérer toutes les demi-pizzas pour la 2^e phase. • Prendre le disque entier et en distribuer un à chaque élève. « <i>Comment le plier en quatre ?</i> » Laisser les élèves expérimenter. Faire expliquer par un élève avant de plier et couper en quatre le disque en carton. Faire découper les disques des élèves et récupérer tous les quarts de pizzas pour la 2^e phase.

2^e phase :

- Distribuer les quarts et demi-disques et demander aux élèves de reconstituer chacun deux disques entiers. Varier la distribution par table afin que certains élèves aient juste assez de quarts et de moitiés alors que d'autres en auraient trop et d'autres pas assez.
- Laisser les élèves s'exprimer et orienter la discussion vers le nombre de demi-disques ou de tiers de disque nécessaire pour reconstituer un disque entier.
- Faire coller les morceaux pour reconstituer deux disques entiers.

Transvaser : *Matériel :* les récipients utilisés lors de l'activité sensorielle « Jeu d'eau » dont une bouteille d'1 litre, 2 à 4 bouteilles d'1/2 litre et 4 à 6 bouteilles d'1/4 de litre.

Déroulement :

- Montrer les bouteilles. Laisser les élèves s'exprimer. « À votre avis, combien peut-on verser de petites bouteilles dans la grande bouteille ? Combien de toutes petites bouteilles pourra-t-on remplir avec le contenu de la grande bouteille ? » Laisser s'exprimer les élèves.
- Procéder aux vérifications en réalisant les transvasements dans un sens puis dans l'autre (2 **demi**-litres → 1 litre → 2 **demi**-litres ; 4 **quarts** de litre → 1 litre → 4 **quarts** de litres). Employer fréquemment les termes **demi, moitié, partagé en quatre, quart**.

Avec l'horloge :

Matériel : les disques, demi-disques et quarts de disques découpés pendant la séance « Les pizzas »

- Montrer la pendule. Laisser les élèves s'exprimer.
- « Quelqu'un a-t-il déjà entendu parler d'une demi-heure ? D'un quart d'heure ? » À l'aide du **demi-disque** en carton, faire visualiser une **demi-heure**, faire déplacer la grande aiguille d'une **demi-heure**, puis d'une autre **demi-heure**. « Combien de **demi-heures** y a-t-il dans une heure ? ». Laisser s'exprimer les élèves, procéder à la vérification avec les demi-disques.
- Recommencer avec le **quart d'heure**.

TRACE ÉCRITE

- **La moitié** : À ne donner que lorsque les activités¹ **Lapins - chasseurs (M)**, **Jeu des portions (S)** et **Les pizzas 1^{re} phase (E)** auront été effectuées.
- **Le quart** : À ne donner que lorsque les activités **Lapins - chasseurs (M)**, **Jeu des portions (S)** et **Les pizzas 1^{re} phase (E)** auront été effectuées.
- **Problèmes** : À ne donner que lorsque les activités **Jeu d'eau (S)** et **Transvaser (E)** auront été effectuées.
- **Cinq** : À ne donner que lorsque l'activité **Écrire 5 (S)** aura été effectuée.

¹ M : Activités motrices ; S : Activités sensorielles ; E : Activités d'expression orale

Calendrier

Ces calendriers sont indicatifs. La séance d'éducation physique compte dans l'horaire de sport de la classe, dont elle occupera un tiers du temps environ. Les trois autres séances sont affectées à l'horaire de Mathématiques : le langage oral occupera un quart du temps quotidien, les activités sensorielles la moitié et la trace écrite le quart restant.

Semaine de 4 jours :

	Jour 1	Jour 2	Jour 3	Jour 4
Éducation Physique	<ul style="list-style-type: none"> Lapins Chasseurs – Ph. 1 Lucky Luke (→ 7) 	<ul style="list-style-type: none"> Lapins Chasseurs – Ph. 2 Rythmes frappés (3), → 20 	<ul style="list-style-type: none"> Course des animaux Lucky Luke (→ 7) 	<ul style="list-style-type: none"> Course des animaux Rythmes frappés (3), → 20
Langage oral	<ul style="list-style-type: none"> Les pizzas – 1^{re} phase 	<ul style="list-style-type: none"> Les pizzas – 2^e phase 	<ul style="list-style-type: none"> Transvaser 	<ul style="list-style-type: none"> Avec l'horloge
Activités sensorielles	<ul style="list-style-type: none"> Jeu des portions Tout à 5 € Écrire 5 Problèmes en images S5 	<ul style="list-style-type: none"> Jeu d'eau Tout à 4 € Calcul : table E2 Frisés 	<ul style="list-style-type: none"> Jeu des portions Constellation du dé : 5 Tout à 5 € Écrire 5 	<ul style="list-style-type: none"> Jeu d'eau Problèmes en images S5 Mesures : jeux libres Fiche mémoire du 5
Trace écrite	<ul style="list-style-type: none"> La moitié 	<ul style="list-style-type: none"> Le quart 	<ul style="list-style-type: none"> Problèmes 	<ul style="list-style-type: none"> Cinq

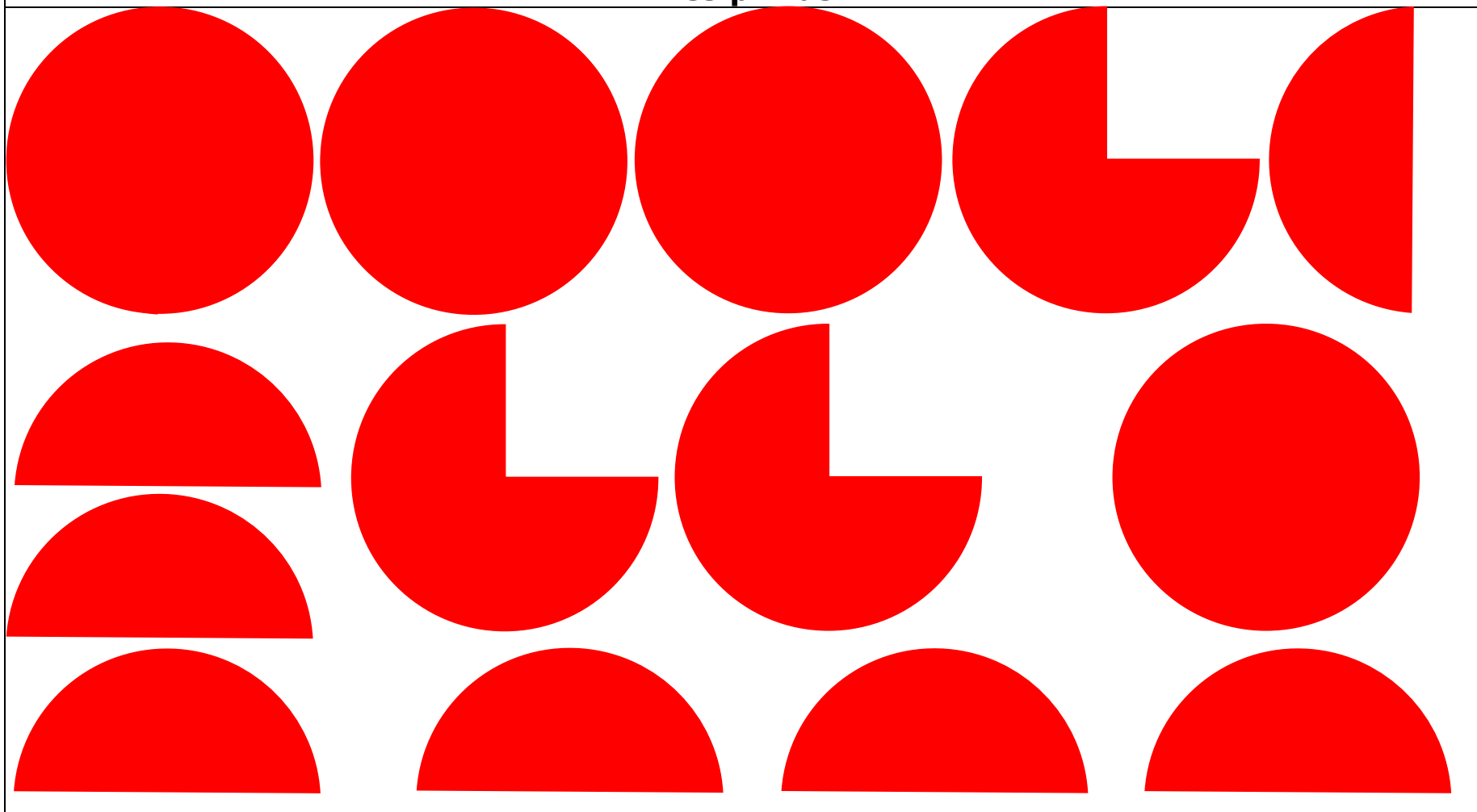
Semaine de 5 jours :

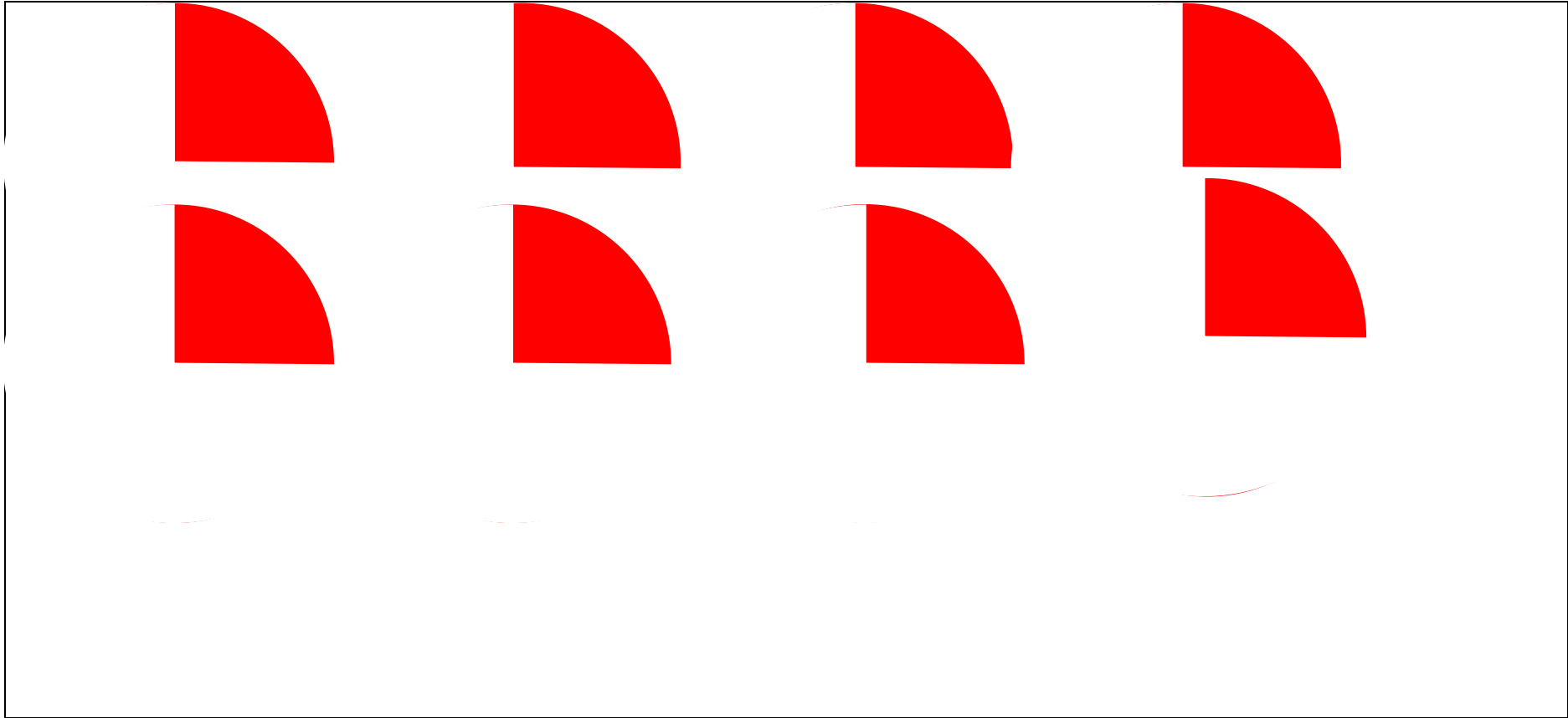
	Jour 1	Jour 2	Jour 3	Jour 4	Jour 5
Éducation Physique	<ul style="list-style-type: none"> Lapins Chasseurs Ph. 1 Lucky Luke (→ 7) 	<ul style="list-style-type: none"> Course des animaux Lucky Luke (→ 7) 	<ul style="list-style-type: none"> Lapins Chasseurs Ph. 2 Rythmes frappés (3) 	<ul style="list-style-type: none"> Course des animaux Lucky Luke (→ 7) 	<ul style="list-style-type: none"> Course des animaux Rythmes frappés (3)

Langage oral	<ul style="list-style-type: none"> • Les pizzas – 1^{re} phase 	<ul style="list-style-type: none"> • Les pizzas – 2^e phase 	<ul style="list-style-type: none"> • Calcul mental : Jeu de la boîte 	<ul style="list-style-type: none"> • Transvaser 	<ul style="list-style-type: none"> • Avec l'horloge
Activités sensorielles	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu des portions • Tout à 5 € • Écrire 5 • Problèmes en images S5 	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu d'eau • Tout à 4 € • Calcul : table E2 • Frises 	<ul style="list-style-type: none"> • Jeux libres avec la règle • Tout à 5 € • Balance Roberval : jeux libres • Dallages 	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu des portions • Constellation du dé : 5 • Tout à 5 € • Écrire 5 	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu d'eau • Problèmes en images S5 • Mesures : jeux libres • Fiche mémoire du 5
Trace écrite	<ul style="list-style-type: none"> • La moitié 	<ul style="list-style-type: none"> • Le quart 		<ul style="list-style-type: none"> • Problèmes 	<ul style="list-style-type: none"> • Cinq

Matériel à reproduire

Les pizzas





Problèmes en images : Série 5

 ? 	 ? 
 ...  = 	 ...  = 
 ? 	 ? 
 ...  = 	 ...  = 
 ? 	 ? 
 ...  = 	 ...  = 
 ? 	 ?
 ...  = 	 ...  = 

**Tables
E2**

$$1 + 1 + 1 + \begin{array}{c} \text{---} \\ \text{---} \\ \text{---} \end{array} = 4$$

$$4 + \begin{array}{c} \text{---} \\ \text{---} \\ \text{---} \end{array} = 4$$

$$3 + \begin{array}{c} \text{---} \\ \text{---} \\ \text{---} \end{array} = 4$$

$$2 + \begin{array}{c} \text{---} \\ \text{---} \\ \text{---} \end{array} = 4$$

$$1 + \begin{array}{c} \text{---} \\ \text{---} \\ \text{---} \end{array} = 4$$

$$0 + \begin{array}{c} \text{---} \\ \text{---} \\ \text{---} \end{array} = 4$$

$$2 + 1 + \begin{array}{c} \text{---} \\ \text{---} \\ \text{---} \end{array} = 4$$

$$1 + 2 + \begin{array}{c} \text{---} \\ \text{---} \\ \text{---} \end{array} = 4$$

$$1 + 1 + \begin{array}{c} \text{---} \\ \text{---} \\ \text{---} \end{array} = 4$$

$$4 - \begin{array}{c} \text{---} \\ \text{---} \\ \text{---} \end{array} = 4$$

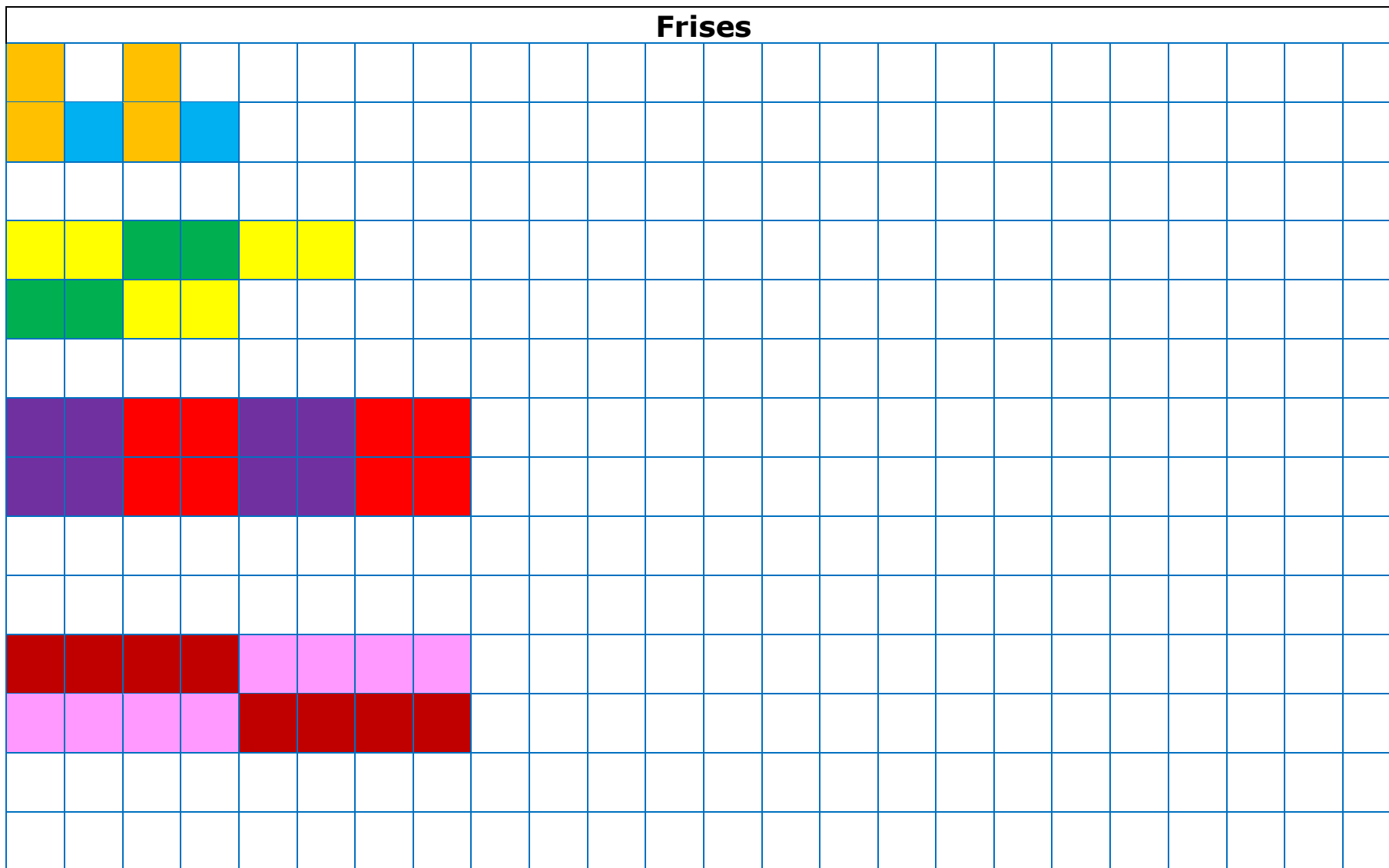
$$4 - \begin{array}{c} \text{---} \\ \text{---} \\ \text{---} \end{array} = 3$$


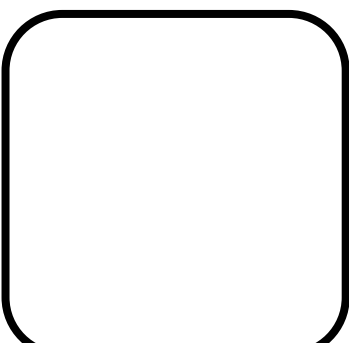

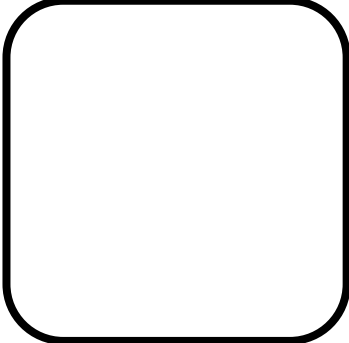
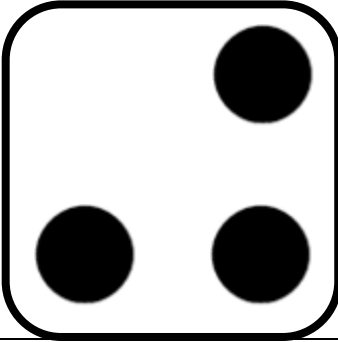
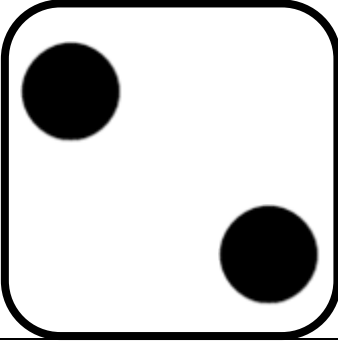
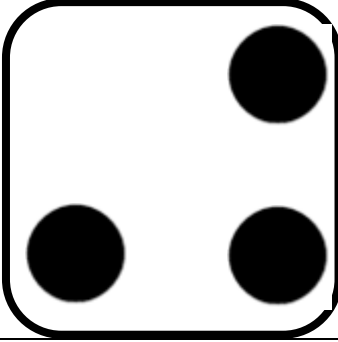
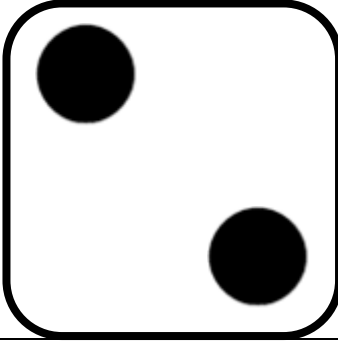
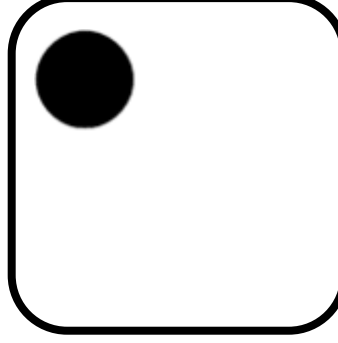
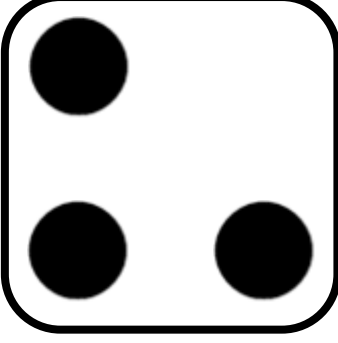
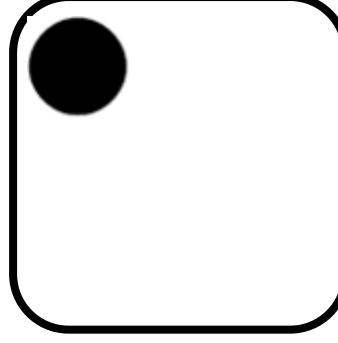
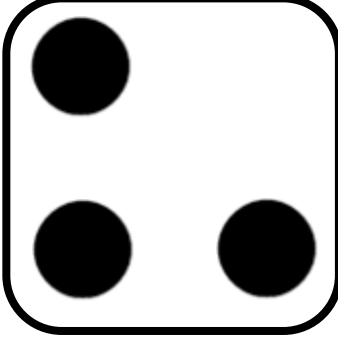
$$4 - \begin{array}{c} \text{---} \\ \text{---} \\ \text{---} \end{array} = 2$$

$$4 - \begin{array}{c} \text{---} \\ \text{---} \\ \text{---} \end{array} = 1$$
















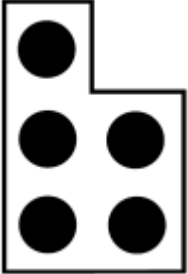
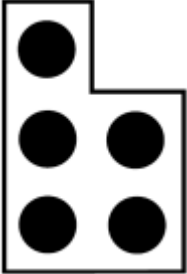
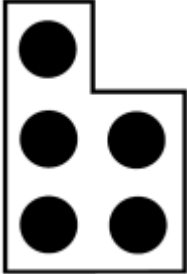
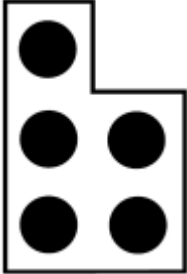
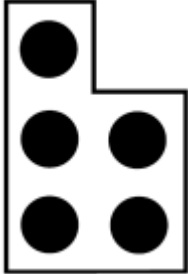
$$4 - \begin{array}{c} \text{---} \\ \text{---} \\ \text{---} \end{array} = 0$$

Frises

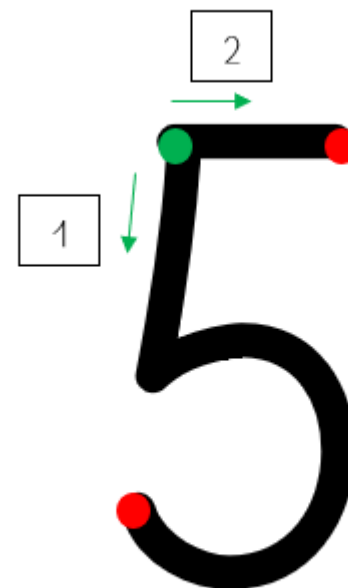
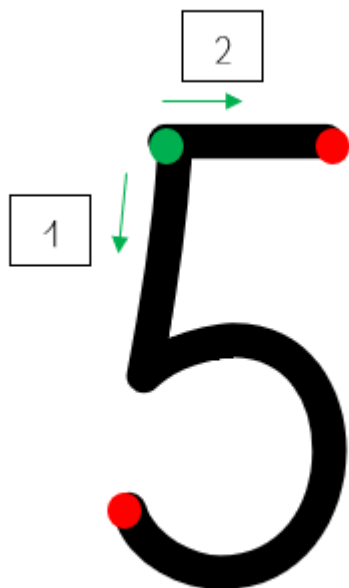


Cinq points sur chaque dé		Cinq points sur chaque dé	
			
			
			

Fiche mémoire

Chiffres à repasser



Mesures 2

