

Unité 5 – 1

Matériel

- Carte constellation « dix » agrandie
- 40 enveloppes
- Dessins à compléter (fiche 14)
- Photo de Gribouille
- Leçon : compléments à 10.

Calcul mental : Complément à 10

Avec les doigts

- Je lève 8 doigts, combien ne sont pas levés ?
- Idem avec les mains dans le dos.
- Réponse sur l'ardoise

Avec la carte-constellation « dix »

Idem avec la carte constellation « 10 » et un cache.

Révision : Tracé à la règle

Compléter un dessin à la règle

- Fiche 14
- Compléter le dessin du dessus.
- Observation
- Compléter le dessin du bas différemment du tracé du haut.

Apprentissage : Les nombres pour indiquer une position

Cache de la photo et rédaction des messages

- Disposer 40 enveloppes côte à côte et faire sortir deux élèves.
- Placer la photo de Gribouille dans la 12^{ème} enveloppe.
- Les élèves sont invités à écrire un message qui permettra aux deux élèves de trouver où est caché la photo de Gribouille.

Recherche de la photo

- Proposer successivement quelques messages en commençant par les moins pertinents. Les deux élèves peuvent refuser les messages en justifiant leur refus.

Débat sur la pertinence des messages

- Afficher les messages produits
- Demander aux élèves de les répartir en deux catégories : ceux qui permettent de réussir et ceux qui ne permettent pas. Pourquoi ?

Prolongement

- Cacher Gribouille dans la 8^{ème} enveloppe.

Travail sur cahier

Complète le dessin comme tu veux.

Unité 5 – 2 (page 42)**Matériel**

- Une boîte et 15 jetons
- 40 enveloppes
- Photo de Gribouille
- La file numérique collective et file individuelle

Calcul mental : Complément à 10**Appropriation de la situation à l'oral**

Mettre 8 jetons dans une boîte, puis 9...

- Combien faut-il ajouter de jetons pour arriver à 10 ?
- Valider

Fichier (page 42)

- Rond : 5
- Carré : 7
- Etoile : 2
- Lune : 6
- Cœur : 3
- Triangle : 4

Révision : Comparer des nombres**Comparer deux nombres**

- Je dicte deux nombres, les élèves doivent écrire sur l'ardoise le plus grand des deux nombres.
- 5 et 2
- 5 et 10
- 7 et 9
- 16 et 9
- 15 et 20
- 13 et 18
- Vérification des réponses sur la file numérique et sur des quantités (cartes points)

Fichier (page 42)

- Exercice 2

Apprentissage : Les nombres pour indiquer une position.**Cache de la photo et rédaction des messages**

- Idem séance précédente
- Cacher Gribouille dans à 6^{ème} enveloppe.
- Contrainte : interdiction de dessiner les enveloppes sur les messages

Recherche de la photo et discussion sur la pertinence des messages

- Avant l'arrivée des deux enfants chargés de trouver la photo, éliminer avec les élèves les messages qui ne respectent pas la consigne.

Synthèse et vocabulaire

- Les messages utilisant les nombres sont reconnus comme efficaces
- Il faut décider du point de départ (*à gauche ou à droite*)

Fichier p. 42

Exercices 3 et 4

Travail sur cahier

Colorie la niche où se trouve Gribouille.

Unité 5 – 3 (page 43)**Matériel**

- La file numérique collective avec des nombres cachés.
- Fiche 15 (1 par élève) et 1 agrandie format A3 pour affichage

Calcul mental : Suite orale des nombres jusqu'à 39**Fichier page 43**

- Sur la file numérique, cacher les nombres : 2, 4, 13, 14, 25, 31.
- Montrer un par un les nombres cachés en commençant par le plus grand.
- Les élèves écrivent les réponses sur le fichier.

Dire la suite des nombres en reculant et en sautant les nombres cachés.

- A partir de 28, de 35.

Révision : Tracer à la règle (dessin à compléter)**Sur fichier page 43**

- Exo 2

Apprentissage : Dénombrer en appui sur dix, vingt, trente**Combien de points sur les cartes grisées ?**

- Distribution de la fiche 15
- Combien de points dessinés sur les cartes grisées. Ecrire la réponse en chiffres dans la case.
- Synthèse : privilégier le comptage de 10 en 10.

Combien de points sur les cartes blanches ?

- Dénombrement un par un
- Dénombrement à partir d'un nombre repère
- Dénombrement du type : dix, vingt, vingt et un...
- Reconnaissance directe : 20 et 4

Synthèse

- Introduire les écritures additives associées ($20 + 4 = 24$)

Fichier (page 43)

- Exercice 3

Travail sur cahier

Ecris un message qui permet de savoir où est Gribouille.

Unité 5 – 4 (page 44)

Matériel

- File numérique
- Pion aimanté
- 6 carets « avancer et reculer (fiche 16)
- Des caches.

Calcul mental : Suite orale des nombres jusqu'à 39

Fichier page 44 (exercice 1)

- Sur la file numérique, cacher les nombres : 9, 10, 19, 20, 21, 22, 23, 29, 30
- Montrer un par un les nombres cachés en commençant par le plus grand.
- Les élèves écrivent les réponses sur le fichier.

Dire la suite des nombres en reculant et en sautant les nombres cachés.

A partir de 27, de 38.

Révision : dénombrer en appui sur dix, vingt, trente.

Sur fichier page 44

- Exos 2, 3, 4

Apprentissage : Ajout et retrait de petits nombres

Comment se déplacer ?

- Chaque élève dispose de sa file numérique et d'un pion.
- Placer le pion sur la case 5
- Tirer une carte au hasard (avancer ou reculer...)

Anticiper la case d'arrivée

- La file numérique individuelle est rangée.
- Sur la file numérique collective, les nombres autour du 5 sont cachés.
- Procéder de la même façon que précédemment, les enfants écrivent leur réponse sur l'ardoise.

Synthèse

- Ecrire l'opération correspondant au déplacement : $5 - 2 = 3$, $5 + 2 = 7...$

Anticiper le déplacement

J'écris au tableau le nombre de départ et le nombre d'arrivée

Travail sur cahier

Ranger du plus petit au plus grand.

Unité 5 – 5 (page 45)

Matériel

- Boîte, 12 jetons
- 18 cartes « avancer et reculer » (fiche 16)
- 2 vignettes Gribouille et os, 3 vignettes Nestor, 2 feutres. (fiche 11)

Calcul mental : doubles et moitiés (jusqu'à 10)

Partager en 2 une collection de jetons

- Je montre 6 jetons (puis 8, 5)
- J'écris 6 au tableau
- Faire venir 2 enfants : si je distribue tous les jetons, en auront-ils autant chacun ?

Synthèse :

- $6 = 3 + 3$,
- 6 c'est deux fois 3,
- 6 c'est le double de 3.
- 5 n'est pas un double.

Fichier (page 45)

Exercice 1.

Révision : Dénombrer en appui sur dix, vingt, trente

Sur fichier page 45

- Exos 2 à 6

Travail sur cahier

Ecris en chiffres le nombre de doigts levés

Apprentissage : Ajout et retrait de petits nombres

Phase de jeu

- Equipes de 3 élèves
- Présenter les 18 cartes
- J'écris le nombre de départ avec un pion aimanté posé sur la file numérique
- Le but du jeu est d'arriver à 15 en plusieurs déplacements (la file entre 5 et 15 est cachée)
- Le jeu est pratiqué 3 fois avec chaque fois 2 équipes qui jouent et 4 équipes qui regardent
- Le départ est modifié à chaque nouvelle partie : 5, 26, 1...

Exploitation : codage additif et soustractif

- Les codages des « coups » successifs, additifs et soustractifs sont mis en évidence pour noter les étapes du jeu.

Unité 5 – 6 (page 46)**Matériel**

- Lot des 12 formes (planche 5 du fichier)
- Feuille A3 partagée en 4 : carrés, rectangles, triangles, autres. (1 par équipe de 2 enfants)
- Fiche 18 (1 par élève)

Calcul mental : doubles et moitiés (jusqu'à 10)**Sur fichier (page 46)**

- Rond : double de 4 et 2 fois 4 (**8**)
- Carré : double de 6 et 2 fois 6 (**12**)
- Etoile : double de 7 et 2 fois 7 (14)
- Lune : moitié de 10 et 10 partagé en 2 (**5**)
- Cœur : moitié de 6 et 6 partagé en 2 (**3**)
- Triangle : moitié de 16, 16 partagé en 2 (**8**)

Correction

- Dessin d'objets.
- Ecriture additive.

Révision : écriture littérale des nombres de 1 à 5**Fichier (page 46)**

- Exo 2
- Sensibiliser les élèves au fait que les nombres peuvent être exprimés de 3 façons différentes : écriture chiffrée, formulation orale, écriture avec des mots.

Apprentissage : Reconnaître perceptivement des formes**Classement libre des formes**

- Classer les formes en 4 paquets
- A la fin on garde les idées qui concernent les mots : carré, rectangle et triangle.

Classement géométrique des formes

- Classer les formes dans les quatre paquets : carrés, rectangles, triangles, autres (feuille A3)

Mise en commun**Fichier (page 46)**

Exercice 3 et fiche 18

- Découper et coller 2 triangles, 2 carrés, 2 rectangles.

Exo cahier

Petites additions et soustractions

Unité 5 – 7 (page 47)**Matériel**

- Fiche 19 (1 lot pour 3) soit 6.
- Un dé portant les formes : 2 carrés, 2 rectangles, 2 ronds

Calcul mental : Doubles et moitiés (jusqu'à 10)**Fichier page 47**

- Un rond : double de 4, 2 fois 4 (**8**)
- Un carré : double de 6 (**12**)
- Etoile : double de 7 (**14**)
- Une lune : moitié de 10, 10 partagé en 2 (**5**)
- Un cœur : moitié de 6 (**3**)
- Triangle : moitié de 16 (**8**)

Révision : Ecriture littérale des nombres de 6 à 10**Fichier page 47**

- Exercice 2

Apprentissage : Comparer des longueurs**Phase de jeu**

- Le jeu se joue à 3
- Chaque joueur choisit une forme dessinée sur le dé (carré, rectangle, rond)
- Les joueurs lancent le dé à tour de rôle.
- Le joueur désigné choisit une bande et dessine son symbole sur le bande choisit (carré, rectangle ou rond)
- Arrêt du jeu quand il n'y a plus de bandes dans la pioche
- Le joueur qui gagne est celui qui peut faire le plus long chemin avec ses bandes.

Jeu à trois

- Le jeu est pratiqué 2 à 3 fois.

Mise en commun et synthèse

- Méthode de comparaison des chemins (le plus long chemin n'est pas nécessairement celui qui comporte le plus de bandes)
- Stratégie gagnante

Fichier (page 47)

Exercices 3 et 4.

Le lendemain : bilan 5