

Listings des séquences CP maths "Picbille Retz" - Période 2

Outils pour insérer dans le cahier journal

CP : **Maths** : Fichier p.36/37 : " **Les nombres 6, 7, 8, 9 et 10 dans le contexte de la boîte**"

Calcul mental : furet en avant, en arrière

* **Cadre A** (collectif) : Découverte "grouper des jetons pour les ranger dans la boîte de Picbille"

Celle du cadre A permet de rappeler la règle de fermeture du couvercle. La première boîte est pleine : "Combien contient-elle de jetons ?" La seconde boîte est à moitié pleine, un seul couvercle est fermé : "Et quand Picbille aura mis dedans le contenu de son chariot ?" Enfin : "Picbille pourra-t-il remplir la dernière boîte ?"

* **Cadre B** (collectif) : L'activité B permet de préciser comment Picbille remplit sa boîte lorsqu'il ne procède pas par paquets de 5 et ajoute les jetons l'un après l'autre. Les commentaires pour 6 sont similaires à ceux qui sont décrits dans l'activité préliminaire mais, sur le fichier, les élèves écrivent l'égalité : $5 + 1 = 6$, $5 + 2 = 7$, etc.

* **Cadre C** : On retrouve ici la boîte de Picbille sous forme schématisée (vue de dessus). Il importe de commencer cette activité en faisant coller par les élèves tous les couvercles* des compartiments pleins (sinon le problème est supprimé). On rappelle que le trait noir représente la séparation des deux compartiments (dans la mesure du possible, on essaie de ne pas le masquer). Dans un deuxième temps seulement, les enfants écrivent les nombres et, quand il convient, les égalités correspondantes. La consigne peut être : "Il faut écrire, à chaque fois, combien il y a de jetons en tout dans la boîte, ceux qu'on voit et ceux qu'on ne voit pas."

* **Cadre D** : des soustractions comme Picbille.

* **Cadre E** : Les décompositions additives de 3, 4 et 5 en V inversé.

CP : **Maths** : Fichier p.38/39 : " **Tracés à la règle (4)**"

Calcul mental : Des compléments à 10.

Fichier :

* **Cadre A** : Les tracés à la règle (observation des tracés de Géom. et Couic-Couic)

* **Cadre B** : Réaliser le tracé de la maison.

* **Cadre C** : Les nombres de 6 à 10.

Fiche complémentaire : "les tracés du chemin de fer"

CP : **Maths** : Fichier p.40 : " **Dessiner des collections avec le repère 5 («comme Dédé»)**"

Calcul mental : Les compléments à 10.

Fichier :

* **Cadre A** : Première rencontre avec l'écureuil qui n'organise pas ses collections de noisettes, ce qui l'oblige à les compter une à une.

La consigne est lue : "L'écureuil et Dédé ont fait le même exercice, l'un des deux s'est trompé. Lequel ?" On explicite que l'écureuil (respectivement Dédé) devait dessiner 6, 8 et 10 noisettes (respectivement points). Avec l'écureuil, on est obligé de recompter les noisettes une à une pour vérifier son travail. Il est beaucoup plus facile de vérifier le travail de Dédé que celui de l'écureuil. On remarque que Dédé ne s'est pas trompé, alors que l'écureuil a commis une erreur pour 10. Conclusion : l'écureuil aurait remarqué son erreur s'il avait disposé ses noisettes comme Dédé.

* **Cadre B** : s'approprier ce nouveau mode de représentation des quantités en dessinant eux-mêmes.

* **Cadre C** : Des soustractions comme Picbille.

* **Cadre D** : Les décompositions de 3, 4 et 5 en V inversé.

CP : **Maths** : Fichier p.41 : " **Dessiner des collections avec le repère 5 comme Picbille**"

Calcul mental : Cartons éclairs entre 6 et 10 comme Dédé

Fichier :

* **Cadre A** : La comparaison entre la façon de dessiner 10 points comme Dédé et comme Picbille permet facilement de comprendre que Picbille laisse lui aussi un espace vide après les 5 premiers points.

* **Cadre B** : Comparer 5 et n ($5 \leq n \leq 10$) en anticipant le résultat de la correspondance terme à terme

* **Cadre C** : Décompositions de 2 à 5 en V inversé.

CP : **Maths** : Fichier p.42 : " **Écriture littéraire des 5 premiers nombres**".

Calcul mental : Cartons éclairs entre 6 et 10 en doigts ou comme Dédé

Fichier :

* **Cadre A** : Il s'agit d'une activité de lecture. De plus, les élèves peuvent se servir de la liste de référence donnée à gauche.

* **Cadre B** : il faut écrire en lettres des nombres donnés en chiffres. Utiliser la liste de référence.

* **Cadre C** : Dessiner 7 et 9 comme Dédé

* **Cadre D** : Situations soustractives avec Maxibille et Minibille

* **Cadre E** : Additions $5 + n$ ($1 < n < 5$)

CP : **Maths** : Fichier p.43 : " **Les compléments à 10**"

Calcul mental : Cartons éclairs entre 6 et 10 en doigts ou comme Dédé.

Fichier :

* **Cadre A** : Par anticipation avec la boîte de Picbille (puis sur fichier et un élève sur l'ardoise cachée puis montrée pour correction)

* **Cadre B** : Comparer n à 5 et 10 en anticipant le résultat de la correspondance terme à terme (avec Maxibille et Minibille)

* **Cadre C** : Les additions à 3 termes (loterie des noisettes)

* **Cadre D** : Les décompositions de 3, 4 et 5 en V inversé.

CP : **Maths** : Fichier p.44 : " **Calculer une addition (sommes < 10) : utilisation du repère 5**"

Calcul mental : Les compléments à 10

Fichier :

* **Cadre A** : Bien faire fonctionner la comparaison entre les deux procédures illustrées par chacun des personnages (le comptage représenté par l'écureuil et le calcul par Picbille). Comparer les stratégies.

* **Cadre B** : Même activité qui est poursuivie : les enfants doivent dessiner les jetons et, comme le premier nombre est inférieur à 5, la stratégie que l'on est conduit à utiliser est un "passage du cinq" : au départ, il y a 4 jetons dans la boîte ; pour ajouter 3 jetons, on imagine qu'on ajoute d'abord 1 jeton (on peut fermer le couvercle) puis les 2 autres jetons : 5 et encore 2, c'est 7.

* **Cadre C** : des additions

CP : **Maths** : **Fichier p.45** : "la commutativité de l'addition"

Calcul mental : Compléments à 10 avec $1 \leq n \leq 9$

Fichier :

* **Cadre A** : On compare de nouveau le comptage et le calcul, mais dans des cas du type $1 + 6 = \dots$. La nouveauté consiste à montrer que, pour déterminer le résultat d'additions de ce genre, il est préférable de concevoir en premier le plus grand des deux nombres. Cette stratégie consistant à amorcer le calcul par le plus grand nombre sera rapidement dégagée et, dans les exemples suivants, les élèves seront invités à se poser la question : par quel nombre commence-t-on le calcul ?

* **Cadre B** : Calculer des additions

* **Cadre C** : Comparaison avec Maxibille et Minibille

* **Cadre D** : Ecriture littérale des nombres de 1 à 5.

CP : **Maths** : **Fichier p.46** : "Décompositions additives explicites : 6, c'est 1 plus..."

Calcul mental : Compléments à 10 avec $1 \leq n \leq 9$

Fichier :

* **Cadre A** : Décompositions additives de 6 : s'aider des nombres « comme Dédé ». On demande aux élèves d'imaginer les points qui manquent, d'écrire la solution numérique et de ne dessiner que pour vérifier leur solution.

* **Cadre B** : situations-problèmes autocorrectives : **Problèmes avec les caches vert**.

* **Cadre C** : Les décompositions de 2 à 6 en V inversé.

* **Cadre D** : Calculer des additions

CP : **Maths** : **Fichier p.47** : "Les nombres après 10 sur les doigts (de 11 à 16)"

Calcul mental : Soustractions mentales en utilisant les cartes de comparaison mentale avec Maxibille et Minibille

Fichier :

* **Cadre A** :

* **Cadre B** : calculs de sommes inférieures à 10

CP : **Maths** : **Fichier p.48** : "additions (somme < 10) simulation mentale de l'ajout"

Calcul mental : dictée avec cartons éclair doigts de 10 à 16.

Fichier :

* **Cadre A** :

* **Cadre B** : calculs de sommes inférieures à 10

* **Cadre C** : dénombrer des collections de 6 objets

* **Cadre D** : compléter la maison du 6

CP : **Maths** : **Fichier p.49** : **Atelier de résolution de problèmes**

Calcul mental : additions mentales (sommes inférieures à 10) > **7+2 ; 8+1 ; 5+3 ; 6+1 ; 5+4 ; 2+7 ; 3+4**

Fichier :

CP : **Maths** : **Fichier p.47** : "Les nombres après 10 sur les doigts (de 11 à 16)"

Calcul mental : Soustractions mentales en utilisant les cartes de comparaison mentale avec Maxibille et Minibille.

Activité préliminaire : furet collectif sur les doigts jusqu'à 16. Demander à un enfant de venir

au tableau et de montrer 5 doigts aux autres élèves, puis 7 doigts, puis 10 doigts, puis... 1 doigt de plus. Comme ce n'est pas possible, l'enseignant demande à un autre enfant de venir et de lever son petit doigt. Combien y a-t-il de doigts levés en tout ? L'enseignant écrit l'égalité au tableau en utilisant des feuilles colorées, en expliquant que ce nombre s'appelle "onze" et que pour l'écrire en chiffres, on "masque" le "0" de "10" par le chiffre "1". Les élèves reproduisent l'égalité sur l'ardoise. Ecrire sur l'ardoise 11 (comme Picbille et comme Perrine, puis comme Dédé). Si on rajoute un petit doigt, on obtient "12" (observation avec les cartons colorés et les différentes écritures). Sur l'ardoise, vous allez écrire, 13, 14, 15 et 16 comme des égalités ($13 = 10 + 3 = 5 + 5 + 3$).

Fichier :

* **Cadre A** :

Reprise individuelle de ce qui vient d'être fait collectivement.

* **Cadre B** : calculs de sommes inférieures à 10

CP : **Maths** : **Fichier p.48** : "additions (somme < 10) simulation mentale de l'ajout"

Calcul mental : dictée avec cartons éclair doigts de 10 à 16.

Activité préliminaire :

Sur ardoise : pour chaque calcul, il y a 2 phases : celle de simulation et celle de vérification du résultat.

Fichier :

* **Cadre A** :

Simulation (1er temps) : Voir dessin 1 du cadre A.

Evoquer l'état initial de la boîte. L'enseignant dit "Il y a 4 jetons dans la boîte et j'ai 3 jetons dans la main" et qu'il répète ensuite : "Imaginez les 4 jetons dans la boîte". La main dans laquelle il y a 3 jetons est ouverte.

Simulation (2e temps) : Voir dessin 2 du cadre A.

L'enseignant réalise l'ajout de manière masquée. Pour $4 + 3$,

il complète le 1er compartiment en mettant 1 jeton dedans (s'arranger pour que les élèves ne voient pas qu'il reste 2 jetons dans la main), tout en disant aux élèves : "Imaginez ce que je fais", fermer le couvercle et mettre les 2 jetons



restants dans la boîte.

Validation : Vérifier en basculant la boîte (les couvercles ouverts pendent alors vers le bas), en reprenant l'ensemble de la manipulation sous les yeux des élèves et en faisant commenter les changements d'états de la boîte : "Il y avait 4 jetons dans la boîte ; le compartiment avait encore 1 case vide ; j'y mets 1 jeton, j'en ai encore 2 dans la main ; je peux fermer le couvercle et mettre les 2 autres jetons ; $4 + 3 = 7$ ".

* **Cadre B** : calculs de sommes inférieures à 10

* **Cadre C** : dénombrer des collections de 6 objets

* **Cadre D** : compléter la maison du 6

CP : **Maths** : **Fichier p.49 : Atelier de résolution de problèmes**

Calcul mental : additions mentales (sommes inférieures à 10) > **7+2 ; 8+1 ; 5+3 ; 6+1 ; 5+4 ; 2+7 ; 3+4**

Manière de procéder : Présenter la 1re situation-problème seulement, donner un temps de travail individuel et échanger avec les élèves tâche correspondante ; faire successivement de même avec chacune des situations-problèmes (présentation, puis travail individuel, puis échange collectif).

Fichier :

* **Cadre A** :

Une maîtresse dispose de 7 images et elle veut les partager équitablement entre 2 enfants. On propose aux élèves de dessiner la part de chacun (les images dessinées peuvent être barrées au fur et à mesure de leur distribution). La "phrase solution" peut être : Chaque enfant a 3 images et il reste 1 image.

* **Cadre B** : On commence par se rappeler qu'il faut 2 chaussures pour 1 enfant. Y aura-t-il assez de chaussures ? Combien de paires de chaussures y a-t-il ? Les élèves entourent les groupes de 2 chaussures et ils les dénombrent.

* **Cadre C** : La situation est très proche des problèmes avec cache. Une égalité telle que $4 + 2 = 6$ peut être écrite pour justifier la réponse.

CP : **Maths** : **Fichier p.50 : "Les nombres après 10 sur les doigts (de 17 à 20)"**

Calcul mental : Cartons éclairs entre 10 et 16

Fichier :

Activité préliminaire :

L'enseignant demande à 2 enfants de venir au tableau et de montrer 14 doigts, par exemple, aux autres élèves (il faut demander que ce soit l'enfant apparaissant à gauche

des élèves qui montre 10 doigts afin que les nombres leur apparaissent croissants de gauche à droite). Les élèves écrivent l'égalité correspondante ($10 + 4 = 14$) sur leur ardoise. Même chose avec 15, 16, 17, 18, 19, 20.

* **cadre A** : Reprise de l'activité préliminaire.

* **cadre B** : Réinvestissement comparaison avec Maxibille et Minibille.

CP : **Maths** : **Fichier p.51 : " Les moitiés et les doubles (jusqu'à 5+5)"**

Calcul mental : Cartons éclairs entre 10 et 16

Fichier :

* **cadre A** : L'enseignant dispose d'objets (images, cubes...) pour procéder à des passages successifs. Il fait venir 2 élèves au tableau et montre 2 images : "Je veux les partager entre X et Y. Que dois-je faire ?" La situation est schématisée au tableau en utilisant la notation qui figure dans le fichier (V inversé expriment le partage de 2. L'activité se poursuit sur le fichier : une maîtresse a partagé 2 billes entre Louis et Amina. "Pourquoi a-t-on barré les nombres 1 et 3" "Que faut-il écrire sous le chiffre 4 ?" "Et pour 5 ?" ... On laisse les élèves poursuivre seuls dès que la situation est bien comprise.

* **cadre B** : Retrouver les doubles (activité de découpage, collage)

* **cadre C** : Récapituler la suite des doubles de 1+1 à 5+5.

* **cadre D** : autonomie : additions en ligne

CP : **Maths** : **Fichier p.52 : Les nombres après 10 « comme Dédé »**

Calcul mental : additions mentales de type $5+3 ; 7+5...$ (résultat inférieur à 20)

Fichier :

* **cadre A** : Situations de découverte. On découvre les stratégies de Dédé et de l'écureuil.

* **cadre B** : On peut demander aux élèves : "Comment Dédé dessine-t-il 14 points ? ; et 16 points ?" L'exécution se fait sur ardoise et la correction au tableau.

* **cadre C** : autonomie : Ecrire la table des doubles de 1+1 à 5+5

CP : **Maths** : **Fichier p.53 : "Calcul réfléchi de la soustraction : retirer un petit nombre"**

Calcul mental : Moitié de n ($n < 10$)

Fichier :

Activité préliminaire : Comparaison du comptage et du calcul. L'enseignant sépare le tableau en deux zones et il écrit **9-2 =** dans chacune d'elles en commentant : "là, on va calculer cette soustraction comme l'écureuil et là, on va la calculer comme Picbille". Dans la 1re zone, dessiner 9 noisettes alignées en les comptant-dénombrant, puis : "Comment fait-on pour calculer 9 moins 2 ?" On barre 2 noisettes et on s'aperçoit que pour connaître le résultat, il faut encore compter 1 à 1. Dans la 2de zone, la même activité conduit à dessiner 9 ronds "comme Picbille", avec le repère 5, et en barrant 2 ronds parmi les 4 on accède directement au résultat sous la forme $5 + 2$.

* **cadre A** : On retrouve l'écureuil qui n'organise pas sa collection de noisettes et qui est donc obligé de compter 1 à 1 ; Picbille, lui, utilise le repère 5. Cet usage de collections organisées lui donne la possibilité de contrôler directement qu'il a bien dessiné 9 points et de dire directement le résultat après avoir barré 2 points, sans compter.

* **cadre B** : calculer diverses soustractions en dessinant les nombres comme Picbille et en adoptant la stratégie ou l'on "barre à la fin".

* **cadre C** : autonomie : Ecrire la table des doubles en V inversé.

CP : **Maths** : **Fichier p.54/55 : " Tracés à la règle (5)"**

Calcul mental : Moitié de n ($n < 10$)

Fichier :

* **cadre A** : Observation des tracés de Géom et Couic-Couic, repérer les erreurs de Couic-Couic.

* **cadre B** : Tracés à la règle (discontinus en évitant les nuages)

* **cadre C** : autonomie : Organiser des collections de noisettes comme Dédé.

* **cadre D** : autonomie : soustractions en ligne (résultat inférieur à 10)

Fiche complémentaire : tracés à la règle autour de l'avion. (repérer les erreurs de Couic-Couic, puis effectuer son tracé sans reproduire les erreurs de Couic-Couic)

(> fiche à photocopier)

CP : **Maths** : **Fichier p.56 : "Retirer un petit nombre : simulation mentale du retrait"**

Calcul mental : Moitié de n ($n < 10$)

Fichier :*** Cadre A :**

* **Cadre B** : S'entraîner aux soustractions mentales

* **Cadre C** : Organiser une collection de noisettes comme Dédé

CP : **Maths** : **Fichier p.56 : "Retirer un petit nombre : simulation mentale du retrait"**

Calcul mental : Moitié de n ($n < 10$)

Fichier :

* **Cadre A** : Présenter la situation avec la boîte de Picbille puis proposer quelques soustractions écrites dans les nuages.

* **Cadre B** : S'entraîner aux soustractions mentales

* **Cadre C** : Organiser une collection de noisettes comme Dédé

CP : **Maths** : **Fichier p.57 : "Atelier de Résolution de Problèmes"**

Calcul mental : soustractions mentales : 8-3 ; 7-6 ; 10-5 ; ...

Fichier :

* **Cadres A et B** : Introduire ce jeu en reconstituant la situation à l'aide de boîtes, de jetons et de post-It indiquant le nombre de jetons dans chaque boîte. La règle du jeu est explicitée : il faut obtenir 8 jetons exactement (le nombre est écrit au tableau) en prélevant le contenu de 2 boîtes, de 3 boîtes, voire de 4 boîtes. Attention : on ne peut pas ne prélever que partiellement le contenu d'une boîte : si on pioche dans une boîte qui a 3 jetons, il faut que l'utilisation de ces 3 jetons ne conduise pas à dépasser le nombre cible. Procéder à une première phase recherche. Les élèves produiront vraisemblablement la solution : $6 + 2 = 8$. "Il y a encore une autre façon d'obtenir 8 jetons, cherchez-la". Après un certain temps, on pourra rappeler qu'il est possible de prélever le contenu de plus de 2 boîtes. La dernière solution est : $5 + 2 + 1 = 8$.

* **Cadre C** : **Dénombrer une collection sans compter 1 à 1** : Réinvestissement de la stratégie apprise avec les files de noisettes de l'écureuil. Pour éviter le comptage 1 à 1, on calcule en utilisant 3 et 2 : "3 plus 2, cinq ; plus 3, huit ; plus 2, dix..." On peut utiliser des repères graphiques : croix, trait fin après 5, épais après 10...

CP : **Maths** : **Fichier p.58 : "Décompositions additives explicites : 8, c'est 1 plus..."**

Calcul mental : soustractions mentales : 9-6 ; 4-3 ; 10-2...

Fichier :

* **Cadre A** : Décompositions additives de 8 : s'aider des nombres « comme Dédé » on demande aux élèves d'imaginer les points qui manquent, d'écrire la solution numérique et de ne dessiner que pour vérifier leur solution.

* **Cadre B** : Décompositions additives de 8 : situations-problèmes autocorrectives avec le cache

* **Cadre C** : calculer les noisettes et les organiser en points comme Dédé.

* **Cadre D** : des soustractions

CP : **Maths** : **Fichier p.59 : "Situer un nombre sur la file numérique : les repères 5, 10, 15..."**

Calcul mental : Moitié de n ($n < 10$)

Fichier :

* **Cadre A** : **Situer un nombre sur la file numérique**. L'activité commence sur le fichier. "Que voit-on ? Pourquoi a-t-on écrit "12" dans un des nuages ? Que faudrait-il écrire dans le nuage suivant ? Et dans le dernier nuage ?" Il s'agit de dégager l'idée que la suite des cases jaunes peut être numérotée et que pour chaque case, son numéro exprime le nombre de jetons que l'on peut mettre jusqu'à celle-là. Les enfants remplissent de manière autonome les nuages de la file suivante et on vérifie leur travail collectivement. On envisage enfin la dernière situation : l'écureuil, lui aussi, doit écrire le numéro des cases. Comment peut-il faire ? Il peut compter les cases 1 à 1, évidemment. On peut aussi l'aider en mettant un trait noir toutes les 5 cases (pour

le faire, on peut repérer la 3e case par une croix et tracer le trait 2 cases après ; puis repérer la 8e case...) ; de plus, en renforçant les traits correspondant à 10 et 20, on dispose des mêmes repères qu'avec la file de boîtes.

* **Cadre B** : des additions

* **Cadre C** : des soustractions

CP : **Maths** : **Fichier p.60 : "Écriture littérale des premiers nombres jusqu'à 10"**

Calcul mental : soustractions mentales : 8-3 ; 7-6 ; 10-5 ; ...

Fichier : Écriture littérale des premiers nombres jusqu'à dix

* **Cadre A** : Observation : La nouveauté réside dans la partie inférieure de la liste (après "cinq")

Sur l'ardoise : On peut proposer l'activité suivante : on montre une étiquette sur laquelle est écrit un nombre "en lettres", en écriture cursive ; les élèves recherchent ce nombre dans la liste et l'écrivent en chiffre sur leur ardoise.

* **Cadre B** : écrire en chiffres le nombre écrit en lettres en s'aidant de son répertoire. (NB : Mémo maths à prévoir)

* **Cadre C** : cette fois, il faut écrire sous le nombre en chiffre son écriture littérale.

* **Cadre D** : La file des boîtes à compléter (réinvestissement de la séquence précédente).

* **Cadre E** : des soustractions.

CP : **Maths** : **Fichier p.61 : "Décompositions additives explicites : 10 c'est 1+..."**

Calcul mental : moitiés de n ($n < 10$)

Fichier :

* **Cadre A** : Décompositions additives de 10 : s'aider des nombres « comme Dédé » On demande aux élèves d'imaginer les points qui manquent, d'écrire la solution numérique et de ne dessiner que pour vérifier leur solution.
* **Cadre B** : Décompositions additives de 10 : situations-problèmes autocorrectives. Les problèmes avec cache. L'activité débute en dénombrant collectivement la collection support (ici, il y a 10 fèves). La collection est inorganisée et il faut donc utiliser un comptage-dénombrement pour s'assurer que c'est bien le nombre annoncé : "1 plus 1, 2 ; plus 1, 3 ; plus 1, 4..."

CP : **Maths** : Fichier p.62/63 : "Groupement par 2, 3... ; n fois 2, n fois 3..."

Calcul mental : des soustractions : 7-2 ; 5-2 ; 3-2 ; 10-5 ; 9-5 ; 6-4 ; 7-6

Fichier :

* **Cadre A** : Expliquer ce que signifie "Se grouper par 2" L'enseignant demande à 6 élèves de venir au tableau et il leur demande de se grouper par 2. "Combien y a-t-il de groupes ? Combien y a-t-il d'élèves en tout ?"

* **Cadre B** : Comprendre l'expression « n fois p objets » On demande aux élèves de dessiner "4 fois 2 fleurs" : ils doivent donc faire 4 dessins de 2 fleurs. L'égalité "2 + 2 + 2 + 2 =" est écrite. On vérifie sur cette écriture chiffrée qu'il y a "4 fois 2" du fait que le chiffre "2" figure 4 fois ; le résultat est calculé et la "phrase solution" complétée : "En tout, il y a 8 fleurs".

* **Cadre C** : Groupes de points, d'enfants, de gâteaux... Dans les problèmes, on demande aux élèves de dessiner "n fois p points" en entourant chaque nouveau groupe de p points, d'écrire l'égalité permettant de dire combien il y a de points en tout, de rédiger la phrase solution et, enfin, d'imaginer que les points sont des enfants, des fleurs, des timbres...

* **Cadre D** : Compléter la file des boîtes. (réinvestissement)

* **Cadre E** : la table des moitiés.

CP : **Maths** : Fichier p.64 : "La monnaie (1) : sommes inférieures à 10"

Calcul mental : des soustractions : 5-3 ; 6-4 ; 7-6 ; 10-9 ; 10-2 ; 5-4 ; 6-3

Activités préliminaires : Les élèves vont distinguer le nombre de pièces et leur valeur en s'appuyant sur une situation où l'on ne peut acheter que des objets à 1 €. PE choisit 2 élèves et annonce que l'on va jouer au marchand. C'est le PE le marchand, il vend des balles ou tout autre petit objet (en disposer d'une quinzaine). Les 2 élèves sont clients. PE donne 3 pièces de 2€ à un élève et 5 pièces de 1€ à l'autre. Ecrire le prénom et dessiner les pièces sous le nom de l'élève au tableau. "Qui a le plus d'argent ?" Compter la somme et non le nombre de pièces. Montrer combien de balles peut acheter l'un puis l'autre et comparer qui a le plus. Reprendre un 2e exemple : avec un billet de 5€ pour un enfant et 5 pièces de 1€ pour l'autre. Ils ont la même somme. Avec les pièces et billets factices de la fin du fichier, PE propose l'activité suivante : il a préparé une enveloppe de monnaie par enfant. D'un élève à l'autre, la somme contenue dans cette enveloppe varie (de 4 à 10 € par exemple). Les élèves sont par groupes de 2 à 4 et ils cherchent qui a le plus d'argent, c'est-à-dire qui peut acheter le plus de balles à 1 €.

Fichier :

* **Cadre A** : Reprise de l'activité préliminaire : combien de balles à 1€ va pouvoir acheter Nina ?

* **Cadre B** : Calculer ce que peuvent acheter Louise et Hugo (balles à 1€), puis calculer la somme contenue dans les portes-monnaies.

Dans ces activités, certains enfants répondent directement (ils calculent), d'autres dessinent les balles à 1€ sous les pièces correspondantes, puis recomptent le nombre total de balles.

CP : **Maths** : Fichier p.65 : ARP (Apprendre à résoudre un problème)

Calcul mental : les moitiés jusque 20 (m10 ; m14 ; m10 ; m8 ; m12)

Fichier :

L'objectif ici est d'amener les enfants à rédiger eux-mêmes la solution du problème qui leur est proposé.

* **Cadre A** : Ils doivent rédiger une phrase comme "Elsa et Jules peuvent acheter les 10 balles de ping-pong" en reprenant les mots de la question.

Explication : "Que voyez-vous ?".

-> Des enfants qui ont de l'argent ; un paquet de balles de ping-pong qui vaut 10 €. "À votre avis, quelle question peut-on se poser ?"

Puis lire la question posée.

* **Cadre B** : Lire le problème B. Que cherche-t-on ? Colorier en jaune ou orange la question. Puis les informations du problème qui aident à le résoudre en bleu clair. Puis chercher la phrase réponse.

* **Cadre C** : Procédez de la même façon dans le dernier problème. Colorier la question en jaune ou orange. Puis les informations du problème en bleu clair. Et enfin laisser les élèves résoudre le problème seul une fois qu'il a été explicité.

CP : **Maths** : Fichier p.66 : "La monnaie : Sommes inférieures à 20" (2)

Calcul mental : soustractions mentales (j'ai 10 billes, j'en cache 7, combien en reste-t-il ?) ...

Fichier :

Au tableau, présenter le problème du cadre A (fichier fermé).

L'enseignant dessine au tableau 1 billet de 10 €, 1 billet de 5 €, 1 pièce de 2 € et 1 pièce de 1 €. "Combien de balles de ping-pong à 1 € peut-on acheter avec cet argent ?" Laissez les élèves effectuer le calcul sur l'ardoise.

* **Cadre A** : Compléter le cadre de la recherche effectuée collectivement

* **Cadre B** : Calculer les sommes pour savoir combien d'euros dispose Dédé dans les 2 cas.

* **Cadre C** : Calculer des sommes dont le résultat est inférieur à 20 €. Les élèves ne dessinent les points que si cela leur est nécessaire.

* **Cadre D** : Compléter la maison du 10

CP : **Maths** : Fichier p.67 : "Bilan de la période 2" (se préparer à l'évaluation)

A. Additions et soustractions en ligne

B. Comparaison mentale (maxibille et minibille)

C. Dénombrer une collection de noisettes

D. La monnaie, déterminer qui a le plus d'argent

E. Les groupes de 2