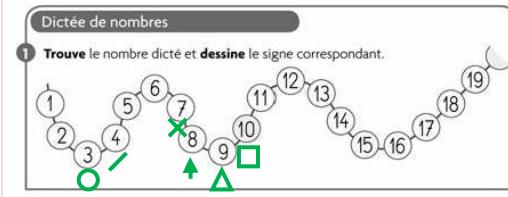


	Activité	Objectifs	Organisation	Matériel	Durée
DICTEE DE NOMBRES	Reconnaitre les nombres jusqu'à 10 <p>Exercice 1 – Demander aux élèves de marquer le signe indiqué sous le nombre dit. Pour aider les élèves, les signes peuvent être dessinés au tableau. Il faut dessiner :</p> <p>Une croix sous 7, un rond sous 3, une flèche sous 8, un carré sous 10, un triangle sous 9 et un trait sous 4.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Reconnaitre des écritures de nombres à partir de leur énonciation orale 	collectif	Pour la classe : <ul style="list-style-type: none"> la file numérique collective affichée <p>Ex. 1 - Fiche n°1</p>	5'
REVISION Nombres et numération	Ecrire les nombres manquants jusqu'à 19 <p>Exercice 2 (FD) – Reprise de l'activité de l'unité 2, séance 4.</p> <p>Exercice 3 (FD) – Cet exercice, plus difficile, peut ne pas être traité par tous les élèves. Insister sur le fait qu'il ne faut placer que les nombres donnés et ne pas compléter toute la file. L'appui sur les nombres 5, 10 et 15 est souligné</p>	<ul style="list-style-type: none"> trouver des nombres manquants sur la file numérique 	individuel	Pour la classe : <ul style="list-style-type: none"> la file numérique collective affichée (au moment de la correction) <p>Ex. 2 à 4 – Fiche n°1</p>	25'
APPRENTISSAGE Calcul	Anticiper le résultat d'un ajout et évaluer un complément à 10 → Dix dans la boîte (1)	<ul style="list-style-type: none"> ajouter plusieurs fois 1,2 ou 3 objets pour atteindre 10 	1 à 5 : collectif	Pour la classe : <ul style="list-style-type: none"> 20 jetons environ une boîte avec un couvercle percé permettant d'introduire les jetons, mais sans avoir la possibilité de les voir et de les dénombrer <p>Par élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> une feuille et un stylo 	45'



APPRENTISSAGE Calcul

1. Présentation du jeu.

Choisir un élève qui sera l'adversaire de l'enseignant, afin d'expliquer le jeu. Donner un rapide aperçu de la règle du jeu : *Ce jeu se joue entre deux personnes ou deux équipes. Pour commencer, nous allons jouer à deux, votre camarade et moi. A tour de rôle, chaque joueur met dans la boîte 1,2 ou 3 jetons. Avant de mettre les jetons, le joueur les montre et annonce à tous combien il décide d'en introduire. Quand un des 2 joueurs pense qu'il y a 10 jetons dans la boîte, il annonce « dix ». On vérifie s'il a raison en ouvrant la boîte et en comptant les jetons. S'il a raison, il a gagné la partie ; sinon, il a perdu.* Expliquer à nouveau les modalités du jeu en même temps que se déroule la partie. Rien n'est dit à chaque coup sur la détermination du contenu de la boîte. Si l'enseignant peut atteindre 10, il le fait pour mieux faire comprendre le but du jeu.

2. Jeu entre 2 équipes (2 ou 3 parties)

Partager la classe en 2 équipes qui vont jouer l'une contre l'autre ; chaque équipe sera représentée par un de ses membres. Les autres élèves de l'équipe, suivent l'évolution du jeu. Les autres élèves de l'équipe, suivent l'évolution du jeu sans intervenir. Ils notent sur leur feuille ce qu'ils veulent et devront

ensuite donner des idées pour « bien jouer ».

3. Synthèse : noter ce qui est mis à chaque coup

C'est une 1^{ère} mise en commun des idées pour « bien jouer ». L'idée suivante sera retenue (sur suggestion de l'enseignant) : une couleur est attribuée à chacun des 2 joueurs et le nombre de jetons mis dans la boîte est noté avec la couleur du joueur (3 noté en bleu, 2 noté en rouge...)

4. Nouveau jeu

Reprise du jeu mais avec des conditions supplémentaires : à chaque coup joué, un temps est laissé aux élèves pour noter les informations utiles, les élèves qui pensent que leur joueur a gagné (parce qu'il y a 10 jetons) ou que l'autre joueur a perdu (parce qu'il y a plus de 10 jetons) peuvent arrêter le jeu. Comparer, à l'issue du jeu, les différentes informations.

5. Synthèse : comment trouver le contenu de la boîte ?

2^{ème} mise en commun : faire décrire par les élèves les procédures pour déterminer le contenu de la boîte après chaque coup joué et savoir s'il est possible de gagner au coup suivant. En conclusion, insister sur le fait qu'il est possible de connaître le contenu de la boîte sans regarder à l'intérieur. Rappeler qu'on a appris à ajouter 1 (dire le nombre suivant).

SEANCE 2 Page | 2 Auteur : Séverine – Téléchargé gratuitement sur <http://orpheecole.com>

	Activité	Objectifs	Organisation	Matériel	Durée
DICTÉE DE NOMBRES	Reconnaître les nombres jusqu'à 16	<ul style="list-style-type: none"> reconnaitre des écritures de nombres à partir de leur énonciation orale 	collectif	Pour la classe : <ul style="list-style-type: none"> la file numérique collective affichée Ex. 1 - Fiche n°2	5'
	Exercice 1 – Reprise de l'activité de la séance 1. Les élèves marquent le nombre dit par le signe indiqué. Il faut dessiner :	Une croix sous 5, un carré sous 11, un rond sous 9, un triangle sous 13, une flèche sous 12 et un trait sous 15.			
REVISION Espace et géométrie	Tracés à la règle	<ul style="list-style-type: none"> tracer des traits en utilisant la règle 	1 et 2 : individuel	Par élève : <ul style="list-style-type: none"> une règle, un crayon bien taillé, une gomme, une feuille blanche Ex. 2 et 3 – Fiche n°2	25'
	1. Essais de tracés Demander aux enfants de s'entraîner à tracer des traits à l'aide de la règle sur la feuille blanche. Leur donner des conseils pratiques sur la façon de tenir la règle et de placer le crayon. 2. Fiche d'entraînement. Exercice 2 – La contrainte peut être précisée, à l'aide		d'un tracé au tableau, avec 4 personnages disposés différemment de ceux de l'exercice : obtenir un seul personnage par région et aucune région vide. Insister sur les moyens d'obtenir de bons tracés. Exercice 3 – Insister sur la nouvelle contrainte : joindre les points, ce qui nécessite de bien placer, puis de maintenir la règle.		
APPRENTISSAGE Calcul	Anticiper le résultat d'un ajout et évaluer un complément à 10 → Dix dans la boîte (2)	<ul style="list-style-type: none"> ajouter plusieurs fois 1, 2 ou 3 objets pour atteindre 10 	1: par équipes de 2 2 et 3: collectif	Par équipe de 2 : <ul style="list-style-type: none"> 20 jetons environ une boîte avec un couvercle percé permettant d'introduire les jetons, mais sans avoir la possibilité de les voir et de les dénombrer une feuille et 2 stylos de couleurs différentes file numérique 	45'
	Le jeu « Dix dans la boîte » est repris, mais cette fois-ci par équipe de 2 élèves 1. Jeu « un contre un ». Rappeler les règles de ce jeu et préciser : <i>Vous allez cette fois-ci jouer par équipes de 2, un élève jouant contre un autre élève. Vous disposez d'une feuille et d'une couleur différente par joueur pour noter le nombre de jetons placés dans la boîte.</i> Faire jouer une première partie par 2 élèves devant la classe, en notant au fur et à mesure le déroulement au tableau. Les 4 parties suivantes sont jouées par équipes de 2. 2. Examen des feuilles de jeu. Sélectionner des feuilles de jeu caractéristiques et les discuter : soit parce qu'elles contiennent des erreurs de calcul, soit parce que la fin de la partie fait apparaître une erreur de stratégie (par exemple dans le cas de 2,3,2,2,1, le joueur qui s'est trouvé face à 7 jetons dans la boîte aurait pu conclure).		Reproduire une feuille au tableau ou sur transparent. Chaque élève est invité à se prononcer : sur l'exactitude des calculs (dans ce cas, les moyens de calcul utilisés sont mis en évidence) et sur les choix faits par les joueurs (ce qui permet de mettre l'accent sur la détermination des compléments à 10 de nombres comme 7, 8 ou 9 en utilisant le fils numérique ou les doigts). 3. reprise du jeu à l'identique ou avec des variantes. S'il reste du temps, le jeu est repris, soit dans les mêmes conditions, soit avec des adaptations (différenciation) : le nombre de jetons à atteindre est fixé entre 10 et 16 ou bien le nombre maximum de jetons utilisables à chaque coup peut être porté à 4.		

SEANCE 3 Page | 3 Auteur: Séverine – Téléchargé gratuitement sur <http://orpheecole.com>

	Activité	Objectifs	Organisation	Matériel	Durée
CALCULS DICTES	Ajout, retrait de 1 ou de 2, doubles (nombres jusqu'à 10)	<ul style="list-style-type: none"> ajouter ou retrancher 1 ou 2 à un nombre inférieur à 10 donner le double d'un nombre inférieur ou égal à 5 	1 et 2 : collectif	Pour la classe : <ul style="list-style-type: none"> une boîte avec un couvercle environ 15 jetons en tas afficher la file numérique de 1 à 19 Ex. 1 - Fiche n°3	5'
	1. Réponses orales. Reprendre quelques questions du type de celles posées en séances 3 et 4 de l'unité 2 : <i>Je mets d'abord 5 jetons dans la boîte, puis encore 2 jetons. Vous devez trouver combien il y a de jetons dans la boîte.</i> OU : <i>Je mets 8 jetons dans la boîte, puis j'en enlève 1. Vous devez trouver combien il y a de jetons dans la boîte.</i> OU : <i>J'ai déjà mis 4 jetons dans la boîte. Je veux qu'il y en ait 6 dedans. Combien faut-il encore en mettre ?</i> L'ajout, le retrait ou le complément ont pour valeur 1 ou			2, les autres nombres étant inférieurs ou égaux à 10. Les questions peuvent également porter sur des doubles inférieurs à 10 (3 jetons et encore 3 jetons). La validation est faite en observant le contenu effectif de la boîte.	
REVISION Calcul	Anticiper le résultat d'un ajout et évaluer un complément à 10 → Dix dans la boîte (3)	<ul style="list-style-type: none"> ajouter plusieurs fois 1, 2 ou 3 objets pour atteindre 10 	individuel	Pour la classe : <ul style="list-style-type: none"> la file numérique collective affichée Par élève : <ul style="list-style-type: none"> file numérique Ex. 2 et 3 – Fiche n°3	25'
	Pour chaque exercice, la tâche est précisée avec les élèves, à partir de la lecture qu'ils font des codages proposés, en référence au jeu « Dix dans la boîte ».			Exercice 3 (FD) – Compléter les nombres donnés pour atteindre 10. Le codage doit être compris de tous les élèves avant de commencer la résolution. Un exemple différent peut, pour cela, être traité collectivement.	
APPRENTISSAGE Calcul	Décomposer des nombres sous forme de sommes de 2 et de 1 → Approche de la notion de double	<ul style="list-style-type: none"> réaliser des quantités de plusieurs manières en utilisant des paquets de 2 objets et des objets isolés chercher la solution utilisant le plus possible de paquets de 2 objets 	1: collectif 2 et 3 : équipes de 2 4: collectif	Pour la classe : <ul style="list-style-type: none"> Fiche 8 (50 cartes de 2 cerises et 30 cartes de 1 cerise) 	45'
	1. Pour avoir 5 cerises. Présenter aux élèves le matériel en montrant les 2 types de cartes : certaines portent 2 cerises et d'autres 1 seule cerise. Présenter le problème aux élèves : <i>Arthur voudrait offrir 5 cerises à Zoé. Vous allez me dire ce que je dois prendre sur le bureau.</i> Solliciter un premier élève. Avant de prendre les cartes et de les afficher au tableau, demander aux autres élèves s'ils sont d'accord avec sa proposition. Puis afficher les cartes pour vérification (par exemple : 1 carte de 2 et 3 cartes de 1). Solliciter un nouvel élève pour une autre solution possible. Conclure en disant qu'il existe plusieurs façons d'avoir 5 cerises et remarquer que la solution « 2 cartes de 2 cerises et 1 carte de 1 cerise » est celle qui a le plus de cartes avec 2 cerises.			Préciser le nouveau problème : <i>Maintenant Arthur veut offrir 8 cerises à Zoé (écrire 8 au tableau). Il veut lui donner le plus possible de cartes avec 2 cerises. Que doit-il me demander ?</i> Vous cherchez par 2, vous pouvez écrire ou dessiner. Lorsque vous aurez trouvé, l'un de vous vient me demander les cerises. Puis ensemble, vous vérifierez qu'il y en a bien 8. S'ils se sont trompés, les élèves peuvent rendre les cerises demandées et chercher à nouveau. Après le temps de recherche, recenser les propositions (correctes ou non) au tableau. Vérifier chaque solution.	
	2. Pour avoir 8 cerises.			3. Pour avoir 7 cerises, puis 10. Reprendre le même déroulement, en résolution individuelle. 4. Synthèse. Mettre en évidence le fait que certaines quantités peuvent se réaliser en utilisant seulement des paquets de 2 (comme 8 et 10) et que, pour d'autres, ce n'est pas possible. Préciser que pour faire 10, il faut 5 paquets de 2.	

SEANCE 4 Page | 4 Auteur : Séverine – Téléchargé gratuitement sur <http://orpheecole.com>

Activité	Objectifs	Organisation	Matériel	Durée
CALCULS DICTÉS	Ajout, retrait de 1 ou de 2, doubles (nombres jusqu'à 10) <ul style="list-style-type: none"> ajouter ou retrancher 1 ou 2 à un nombre inférieur à 10 donner le double d'un nombre inférieur ou égal à 5 	1 et 2 : collectif	Pour la classe : <ul style="list-style-type: none"> une boîte avec un couvercle environ 15 jetons en tas afficher la file numérique de 1 à 19 Ex. 1 - Fiche n°4	5'
REVISION	1. Réponses orales. Reprendre quelques questions du type de celles posées en séance précédente. 2. Fiche d'entraînement.	Exercice 1 – Les réponses sont données par écrit sur la fiche.	<p>6 8 9 3 2 2</p> <p>8 - 2 1 + 7 10 - 1 5 - 2 8 → 10 7 → 9</p>	
Espace et géométrie	Tracés à la règle <ul style="list-style-type: none"> tracer des traits en utilisant la règle 	individuel	Par élève : <ul style="list-style-type: none"> une règle, un crayon bien taillé, une gomme Ex. 2 et 3 – Fiche n°4	25'
APPRENTISSAGE	Exercice 2 et 3 – Veiller à ce que les enfants placent convenablement la règle ; les engager à faire des tracés soigneux.			
Calcul	Décomposer des nombres sous forme de sommes de 5, de 2 et de 1 <ul style="list-style-type: none"> réaliser des quantités de plusieurs manières en utilisant des paquets de 5 objets, de 2 objets et des objets isolés chercher la solution utilisant le plus possible de paquets de 2 objets 	1 : collectif 2 : équipes de 2 3 : individuel 4 : collectif	Pour la classe : <ul style="list-style-type: none"> Fiche 8 (25 cartes de 5 cerises, 50 cartes de 2 cerises et 30 cartes de 1 cerise) 	45'
	1. Pour avoir 7 cerises. Présenter aux élèves le matériel en montrant les trois types de cartes : certaines portent 5 cerises, d'autres 2 cerises et d'autres 1 seule cerise. Les repérer sur le bureau. Présenter le problème aux élèves : Arthur voudrait offrir 7 cerises à Zoé. Il faut m'aider à choisir les cartes. Vous allez me dire ce que je dois prendre sur le bureau. Solliciter un premier élève. Avant de prendre les cartes et de les afficher au tableau, demander aux autres élèves s'ils sont d'accord avec sa proposition. Puis afficher les cartes pour vérification (par exemple : 1 carte de 5 et 2 cartes de 1). Solliciter un nouvel élève pour une autre solution possible. Conclure en disant qu'il existe plusieurs façons d'avoir 7 cerises et remarquer que la solution « 1 carte de 5 cerises et 1 carte de 2 cerises » est celle qui utilise le moins de cartes. 2. Pour avoir 9 cerises. Préciser le nouveau problème : Maintenant Arthur veut offrir 9 cerises à Zoé (écrire 9 au tableau). Il veut lui donner le moins possible de cartes. Que doit-il me	demander ? Vous cherchez par deux, vous pouvez écrire ou dessiner. Lorsque vous avez trouvé, l'un de vous vient me demander les cerises. Puis ensemble, vous vérifierez qu'il y en a bien 9. S'ils se sont trompés, les élèves peuvent rendre les cerises demandées et chercher à nouveau. Après le temps de recherche, recenser les propositions (correctes ou non) au tableau, par exemple sous la forme : 4 paquets de 2 cerises et 1 cerise ; 1 paquet de 5 cerises et 2 paquets de 2 cerises... Avant de vérifier avec le matériel, demander aux élèves s'ils sont d'accord ou non avec chaque solution proposée. Faire remarquer que, pour certaines solutions, il y a bien 9 cerises mais qu'il n'y a pas le moins possible de cartes. 3. Pour avoir 8 cerises, puis 10. Reprendre le même déroulement, en résolution individuelle. 4. Synthèse. Mettre en évidence la stratégie qui consiste à prendre d'abord une (ou plusieurs) carte(s) avec 5 cerises (si le nombre est supérieur à 5), puis à compléter avec des cartes avec 2 cerises et éventuellement avec 1 cerise. Proposer aux élèves d'essayer cette stratégie pour les questions suivantes.		

SEANCE 5 Page | 5 Auteur : Séverine – Téléchargé gratuitement sur <http://orpheecole.com>

	Activité	Objectifs	Organisation	Matériel	Durée
DICTEE DE NOMBRES	Reconnaître les nombres jusqu'à 16	• écrire les nombres dictés	collectif	Pour la classe : • la file numérique collective affichée Ex. 1 - Fiche n°5	5'
	Exercice 1 – Les élèves dessinent le signe demandé sous l'écriture du nombre dicté sous la file numérique de la fiche		+ : 7 ■ : 13	● : 12 ★ : 11	▲ : 10 → : 14
REVISON Nombres et numération	Associer nombres et quantités jusqu'à 19	• associer représentation des nombres à l'aide des doigts et écritures chiffrées	individuel	Pour la classe : • la file numérique collective affichée (au moment de la correction) Ex. 2 et 3 – Fiche n°5	25'
	Exercices 2 et 3 – Relier chaque représentation par des doigts à la représentation chiffrée correspondantes sur la file numérique ou écrire le nombre de doigts. Au moment de la correction, l'accent peut être mis sur le fait que « une main complète » correspond à 5 et « deux mains complètes » à 10. Cette remarque sera exploitée dans l'apprentissage qui suit.				
APPRENTISSAGE Calcul	Exprimer les nombres de 11 à 19 en fonction de 10	• représenter ces nombres à l'aide des doigts • reconnaître ces nombres exprimés à l'aide des doigts	1 à 5 : collectif	Pour la classe : • la file numérique collective affichée Par élève : • une feuille de papier et un crayon	45'
	<p>1. Deux enfants, douze doigts. Appeler deux élèves et préciser la consigne : <i>Vos deux camarades devront lever, ensemble, 12 doigts. Chacun d'eux lèvera le nombre de doigts que vous lui demanderez pour que, au total, cela fasse 12 doigts</i> (repérer le nombre 12 sur la file numérique collective, par une flèche). <i>Vous avez une feuille de papier pour chercher.</i> <i>Vos deux camarades peuvent aussi essayer, dans leur coin, avec leurs doigts.</i> Les réponses sont ensuite inventorierées collectivement. Chacune d'elles est vérifiée (et les erreurs analysées) en demandant aux élèves appelés de la réaliser. La par l'autre.</p> <p>3. Synthèse. Si aucun élève ne le remarque, souligner la relation entre ce qui est entendu dans dix-sept et ce qui est réalisé avec les doigts (10 doigts et 7 doigts). Si la remarque est faite par un élève, souligner également que le 7 se retrouve dans l'écriture 17 (nombre repéré sur la file numérique collective).</p> <p>4. Deux enfants, treize doigts, un des enfants lève tous ses doigts. Reprise de la phase 2. En conclusion, remarquer que 1 correspond à 10 doigts et 3 doigts, mais cela ne se dit dix-trois. Cependant, dans treize, le « tr » est une référence au trois. Le chiffre 3 de 13 indique ce qu'il faut ajouter à 10.</p> <p>5. Combien de doigts. Appeler deux nouveaux élèves et demander, en leur soufflant à l'oreille, de lever 10 doigts à l'un et un nombre fixé (par exemple 9, ou 4 ou...) à l'autre. Les autres élèves doivent exprimer rapidement (oralement ou par écrit) le nombre total de doigts levés. Quelques cas « intrus » sont proposés, par exemple : l'un lève 7 doigts et l'autre 6 doigts.</p>				

SEANCE 6 Page | 6 Auteur: Séverine – Téléchargé gratuitement sur <http://orpheecole.com>

	Activité	Objectifs	Organisation	Matériel	Durée
DICTEE DE NOMBRES	Ecrire en chiffres les nombres jusqu'à 19	• écrire les nombres dictés	collectif	Pour la classe : <ul style="list-style-type: none">afficher la file numérique collective affichée Par élève : <ul style="list-style-type: none">ardoise	5'
REVISION Nombres et numération	Exprimer les nombres de 11 à 19 en fonction de 10	• représenter les nombres de 11 à 19 à l'aide des constellations	collectif	Pour la classe : <ul style="list-style-type: none">la file numérique collective affichée Par élève : <ul style="list-style-type: none">10 cartes portant les points de 1 à 10 en constellation (fichier)	25'
APPRENTISSAGE Espace et géométrie	Se repérer dans l'espace, utiliser un plan → Encore une farce de Gribouille (1)	• trouver un objet caché à partir des indications fournies sur le plan	1 à 3 : collectif	Fiche 6 (une photo de Gribouille cachée dans un endroit de la cour) • un plan assez grand de la cour de l'école	45'

Sur le plan, les éléments sont représentés vus de dessus, avec si possible certains éléments identiques (arbres par exemple) ; l'endroit où est cachée la photo est indiqué par une croix sur le plan.

1. Prise de connaissance du plan.

Afficher le plan au tableau et regrouper les élèves autour de ce plan. Présenter ensuite la situation : *Gribouille nous a encore fait une farce : il a caché une de ses photos quelque part dans l'école. Comme les autres fois, il a laissé un message pour nous aider à la retrouver. Je l'ai affiché ici au tableau. A votre avis, qu'est-ce que cela représente ?* Discussion collective, chacun donne son avis. Le travail fait précédemment ainsi que la reconnaissance d'éléments (comme le bac à sable, la cage de foot...) permet de conclure qu'il s'agit d'un plan de la cour. Faire l'inventaire de tout ce qui est reconnu par les élèves (ce qui n'est pas reconnu pour l'instant le sera plus tard). Chaque élément reconnu est nommé par un élève et un autre doit essayer de le montrer sur le plan, ce qui peut donner lieu à discussion en fonction des interprétations. **Important** : cette activité constitue une phase d'appropriation pour la séance suivante.

Il est donc important de s'assurer de la participation de tous.

2. Résolution collective du problème.

Préciser la tâche : *La croix marque l'endroit de la cour où est cachée la photo. Vous devez utiliser le plan pour retrouver la photo cachée par Gribouille.* Demander auparavant aux élèves de faire des hypothèses sur la localisation de la cachette. Après discussion, deux ou trois sont retenues. Certains élèves, accompagnés ou non de tous les autres, vont dans la cour explorer les lieux évoqués. Faire vérifier qu'il y a bien correspondance entre la cachette et la localisation de la croix sur le plan. **NB** : Le choix de la cachette doit nécessiter l'utilisation de positions relatives entre objets connus pour sa localisation. Certains éléments, comme les arbres, sont plus difficilement identifiables vus de dessus. La photo ne doit pas pouvoir être retrouvée par exploration systématique de l'espace.

3. Nouvelles recherches.

S'il reste du temps, poser deux autres problèmes : un lieu est montré sur le plan, le situer dans la cour PUIS un lieu de la cour est montré ou simplement nommé, le situer sur le plan. Résolution collective, avec discussion et justification des propositions.

SEANCE 7 Page | 7 Auteur : Séverine – Téléchargé gratuitement sur <http://orpheecole.com>

	Activité	Objectifs	Organisation	Matériel	Durée
DICTEE DE NOMBRES	Reconnaître les nombres jusqu'à 19	<ul style="list-style-type: none"> écrire les nombres dictés 	collectif	Pour la classe : <ul style="list-style-type: none"> la file numérique collective affichée Ex. 1 - Fiche n°6	5'
	Exercice 1 – Les élèves dessinent le signe demandé sous l'écriture du nombre dicté sous la file numérique de la fiche :			: 3 : 13 : 9 : 19 : 7 : 17 : 6 : 16	
REVISION Nombres et numération	Exprimer les nombres de 11 à 19 en fonction de 10	<ul style="list-style-type: none"> représenter les nombres de 11 à 19 à l'aide des doigts et des constellations 	individuel	Pour la classe : <ul style="list-style-type: none"> la file numérique collective affichée Ex. 2 à 4 - Fiche n°6	25'
	Reprise, en entraînement individuel, de ce qui a été travaillé dans les séances 5 et 6. Lors de la correction immédiate ou différée, l'accent est mis sur l'intérêt de s'appuyer sur 10 pour reconnaître ou obtenir le nombre « d'objets ».		points figurés.	Exercices 3 – Compléter le nombre de points affichés (10 ou 15) pour obtenir le nombre de points demandés.	
	Exercices 2 – Ecrire le nombre correspondant au nombre de			Exercices 4 – La tâche est plus complexe car il faut d'abord identifier les points nécessaires avant d'enlever ceux qui sont en trop.	
APPRENTISSAGE Espace et géométrie	Se repérer dans l'espace, utiliser un plan → Encore une farce de Gribouille (2)	<ul style="list-style-type: none"> trouver un objet caché à partir des indications fournies sur le plan 	1: équipes de 3 ou 4 2: collectif 3: équipes de 3 ou 4	Pour la classe : <ul style="list-style-type: none"> des cartes avec des numéros sont cachées dans divers endroits de la cour un plan assez grand de la cour de l'école : les endroits où sont cachées les cartes sont indiqués par leurs numéros Par équipe de 3 ou 4 : <ul style="list-style-type: none"> le même plan de la cour sur format A4 un numéro est attribué à chaque équipe 	45'
	1. Prise de connaissance du plan et du problème à résoudre.			possible de la cachette. Une fois sa solution proposée à l'enseignant, l'équipe part à la recherche de sa carte, munie de son plan. Si la carte n'est pas trouvée, elle peut tenter un autre essai.	
	Indiquer à chaque équipe le numéro de la carte qu'elle doit trouver et présenter le problème : <i>Gribouille a encore caché des cartes-nombres dans la cour. Chaque équipe doit retrouver sa carte. Pour cela, Gribouille a laissé un message pour chacune des équipes. Je vais vous donner ces messages. Avant de partir, vous devrez vous mettre d'accord sur le lieu de la cachette de votre carte et me le dire à l'oreille. Puis vous irez la chercher. Attention, si vous ramenez une autre carte que celle indiquée sur le message, vous aurez perdu. Chaque équipe réfléchit à l'endroit</i>			2. Mise en commun. Faire analyser les recherches qui n'ont pas abouti et proposer de les résoudre collectivement. Les difficultés rencontrées par l'équipe sont mises en évidence. Faire analyser une ou deux recherches qui ont abouti. Préciser ce qu'on appelle maintenant « le plan de la cour » et identifier tous les éléments reconnus.	
				2. Réinvestissement. Marquer sur le plan, pour chaque équipe, un endroit où elle doit se rendre très rapidement. Correction immédiate, avec toute la classe.	

JE FAIS LE BILAN Page | 8 Auteur: Séverine – Téléchargé gratuitement sur <http://orpheecole.com>

Objectifs travaillés :

Les 3 premiers sont des nombres dictés ; les 3 derniers sont des quantités de doigts montrées

1

1 Écris les nombres que dicte la maîtresse.



2 et 3

Déterminer si un ajout de nombres permet d'atteindre 10. Compléter une série de nombres qui ajoutés donneront 10.

2 À la fin de chaque jeu, y'a-t-il exactement 10 jetons dans la boîte ? Entoure la bonne réponse.

jeu 1	3	3	3	3	oui	non
-------	---	---	---	---	-----	-----

jeu 2	2	1	3	1	2	1	oui	non
-------	---	---	---	---	---	---	-----	-----

jeu 3	1	2	2	3	2	oui	non
-------	---	---	---	---	---	-----	-----

3 Écris ce que dois choisir le dernier joueur pour obtenir 10 jetons.

jeu 4	2	3	3	2
-------	---	---	---	---

jeu 5	1	3	2	1	3
-------	---	---	---	---	---

4

Compléter une collection de 5, 10 ou 15 objets pour qu'elle comporte un nombre d'objets compris entre 11 et 19.

4 Complete pour avoir le bon nombre de points.



5

L'enseignant nomme 1 à 5 éléments de la cour et indique la couleur correspondante. Les élèves les colorient sur le plan de la cour au fur et à mesure. Exemple : la cage de foot la plus près du mur, en bleu : le portail d'entrée, en rouge...

Matériel par élève : un plan de la cour

ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES

La bonne cueillette 2 joueurs

Par élève :

- Fiches AC 10
- 5 jetons (chaque joueur a une couleur différente)

Le but de ce jeu est de cueillir le plus de noisettes possible. Pour cela, le 1^{er} joueur pose un de ses jetons sur une case de la fiche (il a ainsi ramassé les noisettes de cette case). Le 2^{ème} joueur place à son tour un jeton sur une case. Chaque joueur doit ensuite poser un jeton sur une case contiguë à une case qu'il occupe déjà (au-dessus, au-dessous, à droite ou à gauche). Le jeu s'arrête lorsque chacun a posé ses 5 jetons ou lorsque l'un des joueurs est bloqué (ce qui est peu probable). Dans le 1^{er} cas, le gagnant est celui qui a amassé le plus de noisettes. Dans le second cas, le perdant est celui qui est bloqué.

Vider la boîte 2 joueurs + 1 meneur

- une boîte et 10 jetons
- 5 jetons de couleur différente

Au départ, le meneur de jeu met 10 jetons dans la boîte dont le contenu n'est pas visible des joueurs. Chaque joueur, à tour de rôle, décide du nombre de jetons que le meneur de jeu doit enlever de la boîte (1, 2 ou 3 jetons). Celui qui parviendra à vider la boîte aura gagné ; mais attention, il ne faut pas demander d'enlever plus de jetons qu'il n'y en a dans la boîte... sinon c'est l'autre joueur qui gagne. À tour de rôle, chaque élève du groupe est joueur ou meneur de jeu.