

SEANCE 1

	Activité	Objectifs	Organisation	Matériel	Durée																																
CALCUL MENTAL	Répertoire additif (Nombres <20)	<ul style="list-style-type: none"> Donner rapidement des sommes, différences ou compléments 	1 : Collectif	<ul style="list-style-type: none"> Ardoise ou cahier de brouillon 	5'																																
	a. 5+8 b. 7+5 c. 13-6 d. 12-4 e. 4 pour aller à 11	13 12 7 8 7		f. 9 pour aller à 16	7																																
REVISION Grandeur et mesures	Utilisation du calendrier	<ul style="list-style-type: none"> Lire des informations et des dates sur un calendrier 	1 : Equipes de 2 2 : Individuel	<ul style="list-style-type: none"> Par équipes de 2 : Photocopie d'un calendrier (6 derniers mois de l'année) 	25'																																
	1. Se repérer dans un calendrier Engager les élèves à reconnaître les mois, les jours de la semaine (donnés par leurs initiales), le découpage en semaine, le nombre de jours par mois, le nombre de jours par semaine. Poser des questions entraînant la lecture de dates : <i>Quel est le premier jour du mois de septembre ? le dernier ? Quel jour est le 15 octobre ? Quelle est la date du premier dimanche de novembre ?</i>		2. Entraînement individuel Inscrire les questions suivantes au tableau. Chaque élève répond aux questions posées en utilisant le calendrier en possession de chaque équipe. Puis, correction collective. <i>Combien y a-t-il de jours dans le mois de novembre ? Quelle est la date du premier lundi du mois de septembre ? Quelle est la date du dernier dimanche du mois de décembre ? Quel jour est le 29 octobre ?</i>																																		
APPRENTISSAGE Numération	Echanges et monnaie ➊ Qui a le plus d'argent ?	<ul style="list-style-type: none"> Comparer des sommes d'argent composées de pièces de 1€ et de billets de 10 € 	1 : Equipes de 2 2 : Collectif 3 : Equipes de 2 4 et 5 : Collectif	<ul style="list-style-type: none"> Pour la classe : Enveloppe contenant des pièces de 1€ et de billets de 10 € <p>Par équipes de 2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> Une des 10 enveloppes préparées à l'avance avec : <table border="1"> <tr> <td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td><td>E</td><td>F</td><td>G</td><td>H</td><td>I</td><td>J</td> </tr> <tr> <td>10 €</td><td>7</td><td>3</td><td>6</td><td>8</td><td>5</td><td>2</td><td>5</td><td>1</td><td>3</td><td>4</td> </tr> <tr> <td>1 €</td><td>3</td><td>17</td><td>36</td><td>2</td><td>32</td><td>16</td><td>10</td><td>37</td><td>13</td><td>12</td> </tr> </table> <p>Par élève :</p> <ul style="list-style-type: none"> Une feuille de recherche 	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	10 €	7	3	6	8	5	2	5	1	3	4	1 €	3	17	36	2	32	16	10	37	13	12	45'
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J																												
10 €	7	3	6	8	5	2	5	1	3	4																											
1 €	3	17	36	2	32	16	10	37	13	12																											
	1. Comparaison des avoirs de 2 groupes. Distribuer comme ceci : A et B, C et D, E et F, G et H et I et J. Faire un commentaire rapide sur le contenu des enveloppes et donner la consigne : les enveloppes contiennent des pièces de 1€ et des billets de 10 €. Chaque équipe doit d'abord écrire ce que contient son enveloppe, puis pour deux équipes voisines, il faut savoir qui est la plus riche et qui est la moins riche.			<p>avec moi, pour avoir le plus possible de billets de 10 euros.</p> <p>Après l'échange, personne ne doit avoir plus de 9 pièces de 1 euro. Procéder aux échanges et demander à chaque équipe ce qu'elle a maintenant et l'écrire au tableau, à côté de l'avoir initial. Préciser ensuite la nouvelle tâche : <i>Par équipes de 2, faites le rangement de l'équipe la moins riche à l'équipe la plus riche.</i></p> <p>4. Nouvelle mise en commun et synthèse.</p> <p>Recenser les différents rangements proposés par les équipes. Reformuler les deux principales méthodes de comparaison des avoirs :</p> <ul style="list-style-type: none"> on peut se limiter à comparer le nombre de billets de 10€ seulement (et en cas d'égalité le nombre de pièces de 1€), car les billets ont « beaucoup plus de valeur » que les pièces ; on peut aussi chercher la valeur totale en euros, soit en additionnant de 10 en 10, soit en écrivant directement 43. 																																	
	2. Mise en commun et première synthèse. Pour chacune des paires d'équipes, écrire les deux contenus des enveloppes au tableau ainsi que la conclusion et demander comment ils ont trouvé la réponse. Relever les accords ou désaccords et faire la synthèse des procédures utilisées.																																				
	3. Rangement de tous les avoirs. Nous allons maintenant ranger toutes les équipes de la moins riche à la plus riche. Mais avant, chaque équipe va échanger																																				

SEANCE 2				
	Activité	Objectifs	Organisation	Matériel
	Problèmes dictés (addition itérée, compléments)	<ul style="list-style-type: none"> Résoudre une série de problèmes dictés 	1 : Collectif	Pour la classe : <ul style="list-style-type: none"> 60 photos de Moustik Une enveloppe et des trombones Exercice 1 page 30
<p>a. Il y a 4 paquets de 5 photos dans l'enveloppe. Combien y'a-t-il de photos ?</p> <p>b. Il y a donc 20 photos. Lisa vient de me donner 2 paquets de 10 photos que je mets dans l'enveloppe. Combien y'a-t-il de photos en tout maintenant ?</p> <p>c. Il y a donc 40 photos. Je dois en envoyer 52. Combien faut-il encore en ajouter ?</p>				5'
	Problèmes écrits (monnaie)	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser l'équivalence entre 1 billet de 10 euros et 10 pièces de 1 euro 	1 : Individuel	Exercices 2 et 3 page 30
1. Fichier d'entraînement Trois réponses sont possibles : 3 billets et 4 pièces ; 2 billets et 14 pièces ; 1 billet et 24 pièces (cette dernière pouvant être contestée, puisqu'on parle de billets au pluriel). Les réponses peuvent être obtenues par lecture directe (c'est le cas de la première réponse en référence à 3 dizaines et 4 unités), par un calcul, en s'aidant d'un dessin. • Dans les 2 exercices, les élèves en grande difficulté peuvent être autorisés à utiliser de la monnaie fictive.				25'
	Comparaison de nombres ▷ jeu du portrait (1)	<ul style="list-style-type: none"> Trouver un nombre avec des questions du type « est-il plus grand que ... ? » ou « plus petit que ... ? » 	1 à 3 : Collectif 4 : Individuel	Par élève : <ul style="list-style-type: none"> Tableau des nombres de 0 à 99 Une 60aine de petits objets et un crayon à papier
1. Présentation du jeu et 1^{ère} partie. Distribuer une soixantaine de petits objets ainsi qu'un tableau des nombres à chaque élève. Faire décrire l'organisation de ce tableau : nombres écrits de 1 en 1 (de gauche à droite, avec changement de ligne) ; une ligne pour chaque dizaine (avec rappel de la lecture des nombres, notamment pour les quatre dernières lignes) ; même chiffre des unités dans chaque colonne. Préciser la règle du jeu : <i>Je choisis un des nombres du tableau. Vous devez trouver lequel j'ai choisi. Pour cela, à tour de rôle, vous pouvez poser des questions. Pour chaque question, je dois pouvoir répondre « oui » ou « non » et pas autre chose. J'écrirai vos questions au tableau, avec les réponses « oui » ou « non » à côté. Lorsque j'ai répondu à la question d'un élève, s'il pense avoir trouvé le nombre, il peut me le proposer... Mais, attention, si ce n'est pas le bon nombre, l'élève est éliminé du jeu !</i> Commencer une partie, en acceptant pour le moment toutes les questions dont la réponse peut être « oui » ou « non ».				45'
2. Nouveau jeu avec 2 types de questions. Préciser la nouvelle contrainte du jeu : <i>Nous allons reprendre le jeu, mais cette fois vous ne pourrez pas poser n'importe quelle question. Vous n'avez droit qu'à deux formes de questions, des questions comme « Ton nombre est-il plus grand que 27 ? » ou « Ton nombre est-il plus petit que 55 ? » (écrire au tableau ces deux exemples de questions). Bien sûr, vous pouvez choisir les nombres que vous voulez dans vos questions. Attention, si par exemple, j'ai choisi 36 et que vous demandez « Ton nombre est-il plus grand que 36 ? » ou « Ton nombre est-il plus petit que 36 ? », je répondrai « non ».</i>				
3. Mise en commun et nouvelles parties. Rappeler comment on trouve les nombres plus petits ou plus grands qu'un nombre donné dans le tableau avant de reprendre de nouvelles parties.				
4. Fichier d'entraînement. L'exercice ne se situe pas dans le contexte du jeu précédent, mais il met en avant les mêmes compétences. Une explication de la tâche (relier chaque personnage à son sac de billes) peut être nécessaire.				

SEANCE 3

	Activité	Objectifs	Organisation	Matériel	Durée
CALCUL MENTAL	Calculs sur les dizaines entières	<ul style="list-style-type: none"> Donner rapidement des sommes, différences ou compléments 	1 : Collectif	Exercice 1 page 31	5'
	a. 50+20 b. 30+60 c. 50-20 d. 50-10 e. 30 pour aller à 60 f. 20 pour aller à 70	70 90 30 40 30 50			
REVISION Nombres et numérations	Écriture littérale des nombres inférieurs à 100	<ul style="list-style-type: none"> Passer de l'écriture en lettres à l'écriture en chiffres et inversement 	1 : Individuel	Exercices 2 et 3 page 31	25'
	1. Fichier d'entraînement	Ces exercices sont maintenant familiers aux élèves. Pour l'exercice 3, l'utilisation d'étiquettes peut être autorisée pour certains élèves. Réponse exercice 3 : vingt-deux, vingt-quatre, quatre-vingts, quatre-vingt-deux, quatre-vingt-dix			
APPRENTISSAGE Résolution de problèmes	Comparaison de nombres ➊ jeu du portrait (2)	<ul style="list-style-type: none"> Trouver un nombre avec des questions du type « est-il plus grand que ... ? » ou « plus petit que ... ? » 	1 et 2 : Collectif 3 : Individuel	Par élève : <ul style="list-style-type: none"> Tableau des nombres de 0 à 99 Une 60aine de petits objets et un crayon à papier 	45'
	1. Phase de jeu.	3. Fichier d'entraînement.			
	Reprise d'une partie du jeu pratiqué en séance 2 dans les mêmes conditions qu'en phases 2 et 3 . Noter au tableau la suite des questions et des réponses.	Exercice 4			
	2. Synthèse et reprise du jeu.	Cet exercice est un jeu du portrait du même type que ce qui a été pratiqué ci-dessus.			
	Engager une discussion sur l'intérêt de chaque question par rapport aux informations déjà disponibles. On peut conclure que :	Réponse : 29			
	<ul style="list-style-type: none"> Il faut s'intéresser à toutes les réponses, celles qu'on obtient et celles que les autres obtiennent. 	Exercice 5			
	<ul style="list-style-type: none"> La suite des questions doit être pertinente (faire repérer les questions inutiles par les élèves devrait par exemple les aider à en prendre conscience). 	Cet exercice est également un jeu du portrait, mais avec une difficulté supplémentaire dans la mesure où cette partie n'est pas terminée et où Lisa doit déterminer la fourchette de réponses possibles.			
	<ul style="list-style-type: none"> Des déductions peuvent être faites après chaque réponse, qu'elle soit positive ou négative. 	Réponse : entre 70 et 75			
	<ul style="list-style-type: none"> Noter les « conséquences » d'une réponse est une aide, comme par exemple mettre un objet sur les nombres éliminés. 				
	Préciser les méthodes de comparaison des nombres :				
	<ul style="list-style-type: none"> un nombre est plus petit qu'un autre s'il est situé avant dans la suite des nombres 				
	<ul style="list-style-type: none"> un nombre est plus petit qu'un autre s'il a moins de dizaines ou, s'ils ont autant de dizaines, s'il a moins d'unités 				
	Reprendre quelques parties, en veillant à la prise en compte de ces conclusions.				

SEANCE 4					
	Activité	Objectifs	Organisation	Matériel	
CALCUL MENTAL	Ajout ou retrait de dizaines entières	<ul style="list-style-type: none"> Donner rapidement des sommes, des différences ou des compléments 	1 : Collectif	Exercice 1 page 32	5'
	a. 34+20 b. 30+47 c. 50-20 d. 36-10 e. 30 pour aller à 35 f. 20 pour aller à 24	54 77 30 26 5 4			
REVISION Nombres et numérations	Comparaison de nombres	<ul style="list-style-type: none"> Comparer 2 nombres, en utilisant les symboles < et > Trouver dans une liste tous les nombres inférieurs ou supérieurs à un nombre donné 	1 : Individuel	Exercices 2 et 3 page 32	25'
	38 < 47 29 < 38	40 > 29 46 < 64	17 < 71 79 > 89	86 > 76 78 < 88	
	90 48 35	74 50 39	93 72	32 28 9	61
APPRENTISSAGE Calcul	Sommes de deux nombres ➊ Combien ont-ils ensemble ? (1)	<ul style="list-style-type: none"> Calculer la somme de 2 nombres inférieurs à 100 par un calcul réfléchi ou par un calcul posé 	1 : Équipes de 2 2 : Collectif 3 : Équipes de 2 et collectif 4 : Individuel	Pour la classe : <ul style="list-style-type: none"> 9 cartes de 10 perles et 20 cartes de 1 perle 3 enveloppes dont 2 sont marquées Alex et Lisa Par élève : <ul style="list-style-type: none"> Cahier de brouillon Exercice 4 page 32	45'
	1. Avec 45 perles et 23 perles.	Placer 4 cartes « 10 perles » et 5 cartes « 1 perle » dans l'enveloppe d'Alex, et 2 cartes « 10 perles » et 3 cartes « 1 perle » dans l'enveloppe de Lisa. Montrer le contenu de l'enveloppe d'Alex. Demander le nombre total de perles qu'elle contient : 45 perles. Ecrire au tableau : « Alex : 45 perles ». Recommencer avec l'enveloppe de Lisa et écrire au tableau sans disposition particulière des nombres : « Lisa : 23 perles ». Présenter le problème à résoudre : Je mets toutes les perles d'Alex et de Lisa dans cette nouvelle. Vous devrez trouver combien il y a de perles dans cette enveloppe. Recherche par équipes de 2, une réponse commune doit être produite.	1 ^{er} problème 2 ^e problème 3 ^e problème	Alex Lisa	
	2. Mise en commun.	Recenser les réponses. Faire expliciter et justifier les méthodes utilisées. Au début, l'utilisation de dessins peut être fréquente. Dans les problèmes suivants, sans en interdire l'utilisation, inciter les élèves qui en ont la possibilité à recourir au calcul. Conserver une trace au tableau ou sur une affiche des méthodes correctes caractéristiques.		5 cartes de 10 perles et 8 cartes de 1 perle (58 perles) 3 cartes de 10 perles et 8 cartes de 1 perle (38 perles) 3 cartes de 10 perles et 6 cartes de 1 perle (36 perles)	7 cartes de 1 perle (7 perles) 2 cartes de 10 perles et 6 cartes de 1 perle (26 perles) 3 cartes de 10 perles et 4 cartes de 1 perle (34 perles)
	3. Autres problèmes.	Reprendre le même déroulement avec 3 nouveaux problèmes :	4. Fichier d'entraînement.	Pour les élèves qui ont des difficultés à se les représenter mentalement, le matériel peut être mis à leur disposition par exemple pour répondre aux deux premières questions. Préciser qu'il s'agit à chaque fois d'écrire le nombre total de perles.	
				21 + 31 = 52 perles 17 + 40 = 57 perles 45 + 25 = 70 perles 28 + 27 perles = 56 perles	

SEANCE 5

CALCUL MENTAL

Activité	Objectifs	Organisation	Matériel	Durée
problèmes dictés (addition itérée, complément)	• Résoudre deux problèmes dictés	1: Collectif	Pour la classe : • 30 photos de Moustik • 4 enveloppes Par élève : • Cahier de brouillon Exercice 1 page 33	5'

- a. Ces trois enveloppes contiennent chacune 6 photos. Combien y'en a-t-il en tout ?
- b. Il y avait donc déjà 18 photos. Voici une nouvelle qui en contient 10. Combien y'en a-t-il maintenant en tout ?

REVISION Problèmes

problème écrit (complément)	• résoudre un problème dont l'énoncé est sous forme d'un texte et d'une illustration	1: Individuel	Exercice 2 page 33	25'
---------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------	---------------	--------------------	-----

Demander une lecture individuelle de l'énoncé, puis faire « raconter » et expliquer la situation par des élèves pour en assurer une bonne compréhension, mais sans rien dévoiler des modes de résolution possibles. Une mise en commun peut être faite en particulier pour confronter les différents types de solutions : recours à un dessin schématisé, calcul d'un complément, recours à la soustraction...

APPRENTISSAGE Calcul

Sommes de deux nombres ➊ Combien ont-ils ensemble ? (2)	• Calculer la somme de 2 nombres inférieurs à 100 par un calcul réfléchi ou par un calcul posé	1: Individuel et collectif 2: Individuel	Pour la classe : • 9 cartes de 10 perles et 20 cartes de 1 perle Par élève : • Cahier de brouillon Exercice 3 page 33	45'
-------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----

1. Calcul en colonnes.

Informier les élèves qu'ils doivent, aujourd'hui, calculer en posant les opérations en colonnes (faire repérer la méthode « imposée » parmi les méthodes affichées). Proposer les calculs successivement. Ils portent directement sur les nombres. Premier calcul : $49 + 25$. Laisser un temps de recherche suffisant aux élèves pour que tous puissent élaborer une réponse. Faire une mise en commun immédiate pour chaque calcul. En particulier, faire expliquer le fonctionnement de la méthode « en colonnes » par des illustrations en ayant recours au matériel « perles » (cartes de 10 et cartes de 1) ainsi que dans le langage des dizaines et des unités, en mettant l'accent sur les groupements échanges liés à la retenue :

$$\begin{array}{r} 1 \\ 4 \ 9 \\ + 2 \ 5 \\ \hline 7 \ 4 \end{array}$$

$9 + 5$, c'est 14. Dans 14, il y a 4 unités et 1 dizaine. On écrit les 4 unités au résultat et on garde la dizaine (retenue) pour la suite du calcul...

Exemples de calcul :

$$55 + 7 \quad 48 + 32 \quad 26 + 12 \quad 56 + 28.$$

2. Fichier d'entraînement.

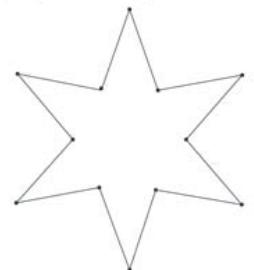
$$\begin{array}{r} 25 + 45 \\ \begin{array}{r} 1 \\ 2 \ 5 \\ + 4 \ 5 \\ \hline 7 \ 0 \end{array} \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 36 + 36 \\ \begin{array}{r} 1 \\ 3 \ 6 \\ + 3 \ 6 \\ \hline 7 \ 2 \end{array} \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 9 + 37 \\ \begin{array}{r} 1 \\ 9 \\ + 3 \ 7 \\ \hline 4 \ 6 \end{array} \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 47 + 30 \\ \begin{array}{r} 4 \ 7 \\ + 3 \ 0 \\ \hline 7 \ 7 \end{array} \end{array}$$

SEANCE 6

	Activité	Objectifs	Organisation	Matériel	Durée
CALCUL MENTAL	Ajout ou retrait de dizaines entières	• donner des sommes, des différences ou des compléments	1 : Collectif	Exercice 1 page 34	5'
	a. $57 + 30$ 87 b. $20 + 68$ 88 c. $57 - 30$ 27 d. $75 - 70$ 5 e. 30 pour aller à 42 12 f. 10 pour aller à 45 35				
REVISION Calcul	Sommes de deux nombres ▷ Addition en ligne ou posée	• Calculer la somme de 2 nombres inférieurs à 100 par un calcul réfléchi ou par un calcul posé	1 : Individuel	Exercice 2 page 34	25'
	Indiquer aux élèves qu'ils ont maintenant le choix du mode de calcul : en colonnes, en ligne ou mental si c'est possible. Le mode de calcul peut être différent selon le calcul proposé. Il n'est par exemple pas utile de poser $66 + 6$ ou $7 + 39$. D'autre part, l'ordre des nombres peut être inversé pour faciliter le calcul. 90 / 72 / 72				
APPRENTISSAGE Espace et géométrie	Reproduction à la règle	• Reproduire un dessin constitué de segments	1 : Individuel 2 : Individuel et par équipes de 2 3 : Collectif 4 : Individuel	Pour la classe : • Calques des modèles A, B, C, D ou E Par équipes de 2 : • Fiche support • Modèle E pour certains élèves Exercice 3 page 34	45'
<p>1. Tracés à la règle. Chaque élève dispose de la fiche support. Donner la consigne : <i>Il s'agit de faire un dessin à la règle en reliant les points comme on veut. Appliquez-vous car les dessins les plus soignés serviront de modèles aux autres élèves pour une activité de reproduction.</i> Passer auprès de chacun pour vérifier la bonne position de la règle, du crayon. Veiller au respect des contraintes (les segments tracés ont pour extrémités les points dessinés sur la fiche). Proposer à certains de refaire un autre dessin avec le même support. Une fois les dessins réalisés, en afficher quelques-uns au tableau.</p> <p>2. Première reproduction. <i>Il s'agit maintenant de reproduire un dessin, comme ceux qui sont affichés, à partir du même support. Chacun fera une reproduction, mais il y aura un seul modèle par équipe de 2. Attention, il faut refaire exactement le même dessin que le modèle.</i> Distribuer à chaque équipe soit un dessin effectué par un camarade, soit un des modèles A, B, C ou D. Rappeler que tous les dessins ont été effectués en reliant les points de la fiche-support à l'aide de la règle. Engager chacun à analyser le modèle et à apporter beaucoup de soin à la reproduction. Lorsque les deux élèves d'une équipe ont terminé leur tâche, les engager à observer et comparer leurs productions. La validation par superposition avec le modèle et contrôle par transparence peut s'avérer nécessaire pour certains.</p>		<p>3. Mise en commun. Une mise en commun rapide, prenant appui sur une reproduction commencée par un élève au tableau, peut permettre d'expliciter les stratégies de reproduction (isoler un segment dans la figure modèle, repérer ses extrémités, retrouver ses extrémités sur la fiche-support, tracer le segment), ainsi que les stratégies de contrôle.</p> <p>4. Fichier d'entraînement. Chaque élève réalise la reproduction demandée sur le fichier. Si un élève s'avère particulièrement en difficulté pour reproduire le modèle sur le fichier, lui proposer la fiche support et le modèle E. Puis, en fonction du temps disponible, proposer d'autres exercices avec la fiche support et un modèle A, B, C ou D non réalisé.</p>			
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;">Reproduction de figure</p> <p style="text-align: center;">3 Reproduis avec la règle.</p>  </div>					

SEANCE 7

	Activité	Objectifs	Organisation	Matériel	Durée
CALCUL MENTAL	Ajout ou retrait de dizaines entières	• donner des sommes, des différences ou des compléments	1 : Collectif	Exercice 1 page 35	5'
	a. 48+20 b. 50+17 c. 62-20 d. 85-80 e. 20 pour aller à 52 f. 30 pour aller à 75	68 67 42 5 32			
REVISION Calcul	Sommes de deux nombres ▷ Calcul posé ou en ligne	• Calculer la somme de 2 nombres inférieurs à 100 par un calcul réfléchi ou par un calcul posé	1 : Individuel	Exercice 2 page 35	25'
	Indiquer aux élèves qu'ils ont maintenant le choix du mode de calcul : en colonnes, en ligne ou mental si c'est possible. Le mode de calcul peut être différent selon le calcul proposé. D'autre part, l'ordre des nombres peut être inversé pour faciliter le calcul. 96 / 46 / 94				
APPRENTISSAGE Espace et géométrie	Figures planes ▷ Polygones ou non ?	• Poser une question pour reconnaître une figure • Classer des figures selon des critères donnés	1 à 3 : Equipes de 2 4 : Collectif 5 : Equipes de 2 6 : Individuel	Par équipes de 2 : • Lot de figures planes notées de (a) à (u) • Une enveloppe Pour la classe : • Figures agrandies Exercice 3 page 35	45'
<p>1. Observation du matériel. Demander aux élèves d'étaler les figures sur la table. Inciter à des commentaires, demander quelles figures sont reconnues. On peut s'attendre à ce que certains élèves distinguent les formes arrondies et celles dont les bords sont droits, reconnaissent un cercle (ou disque) (k), des portions de disque, des triangles, un carré (c), un rectangle (a).</p> <p>2. Les triangles. Demander à chaque équipe de ne laisser sur la table que les triangles et de ranger les autres figures dans l'enveloppe. Recenser ensuite le nombre de figures que chaque équipe a sur la table, puis les figures reconnues comme des triangles. Engager la discussion si la question de savoir si les figures b ou p (voire h ou o) sont ou non des triangles est abordée. Conclure que les triangles sont des figures qui ont trois côtés droits. Les triangles sont les figures f, j, n, q, s, t.</p> <p>3. Les polygones. Demander à chaque équipe de ne laisser sur la table que les figures qui ont toutes leurs bords droits et de ranger les autres. Recenser ensuite le nombre de figures que chaque équipe a sur la table, puis les figures reconnues comme n'ayant que des bords droits. Engager la discussion si la question de savoir si les figures b, d, ou p et u, voire o, n'ont que des bords droits se présente. Conclure qu'il y a 15 figures qui n'ont que des bords droits. Ce sont des polygones : a, c, e, f, h, i, j, l, m, n, o, q, r, s, t, et parmi elles, les triangles, le carré et le rectangle. Demander aux élèves de classer ces figures suivant leur nombre de côtés,</p> <p>c'est-à-dire de mettre ensemble les figures qui ont trois côtés, celles qui en ont quatre, celles qui en ont cinq, etc. Recenser les figures qui ont quatre côtés : ce sont a, c, i, l, m, r ; celles qui ont cinq côtés : ce sont h et e ; une seule figure a six côtés : o.</p> <p>4. Synthèse. Certaines ont des bords arrondis : le cercle k et des portions de disque b et d. Certaines n'ont que des bords droits, elles ont été entièrement tracées à la règle : ce sont des polygones : on reconnaît des triangles, un carré, un rectangle et des formes dont on ne connaît pas le nom. Certains polygones ont 3, 4, 5 ou 6 côtés comme la figure (o). On peut remarquer qu'ils ont alors le même nombre de sommets. Ceux qui ont trois côtés sont appelés triangles, ceux qui en ont quatre sont les quadrilatères. Tous les triangles et tous les quadrilatères n'ont pas la même forme.</p> <p>5. Jeu du portrait. Demander aux équipes d'étaler toutes les figures sur leurs tables. Nous allons organiser un jeu du portrait sur ces figures. Je vais choisir une figure et chaque équipe posera une question à tour de rôle pour deviner la figure choisie. Vous devez poser des questions auxquelles je répondrai par oui ou par non. Organiser deux jeux successifs pour lesquels la forme choisie est (o) dans le premier jeu et (b) dans le deuxième.</p> <p>6. Fichier d'entraînement. Il s'agit de reconnaître les figures qui sont des polygones et d'écrire le nom des figures connues.</p>					

*JE FAIS LE BILAN**Objectifs travaillés :*

1 et 2	Comparer des nombres inférieurs à 100
3	Calculer des sommes par calcul réfléchi ou par calcul posé en ligne ou en colonnes.
4	Reconnaitre un polygone, dénombrer ses côtés, ses sommets.

ACTIVITES COMPLEMENTAIRES

Un nombre à l'écran <i>Jeu à deux</i>	Les cartes-cibles sont disposées sur la table, faces non visibles. On tire une carte, on la retourne (par exemple 48). Le premier joueur tape un nombre quelconque inférieur à 100 et différent du nombre-cible, par exemple 60. Il passe la calculatrice au deuxième joueur qui peut utiliser une seule fois l'une des touches [+] ou [-] pour ajouter ou retrancher soit 1, soit 2, soit 5, soit 10 (mais seulement ces nombres) à celui qui est affiché (il tape par exemple [-] [10] [=]). Si le nombre-cible s'affiche, le 2e joueur marque un point. Sinon, il repasse la calculatrice au 1er joueur qui, à partir du nouveau nombre affiché (50 dans l'exemple choisi), essaie d'atteindre le nombre-cible. Le premier des deux joueurs qui a atteint le nombre-cible marque un point. Six parties sont jouées successivement avec le même nombre-cible, les joueurs affichant alternativement le 1er nombre sur la calculatrice.
Le nombre mystère <i>Jeu à plusieurs</i>	Il s'agit de trouver un nombre-mystère à partir d'informations données successivement. Le meneur de jeu tire une carte et énonce les informations qui y sont portées, en marquant un temps d'arrêt entre chaque information. Le premier élève qui pense avoir trouvé le nombre décrit sur la carte place son jeton sur la case correspondante du tableau des nombres. S'il se trompe, il retire un des jetons qu'il a déjà placé. La vérification se fait, au fur et à mesure, par le meneur de jeu qui se réfère à la liste des réponses. Une partie est composée de 6 tirages. Le gagnant est celui qui a placé le plus de jetons.
Création de polygones <i>Individuel ou par 2</i>	En prenant 2 polygones et en les faisant se toucher par un côté, vous allez construire un autre polygone. Par exemple, pouvez-vous faire un quadrilatère avec deux formes ? (Si besoin, faire une démonstration avec les deux triangles (f) et (j)). Vous allez maintenant, en prenant à chaque fois deux formes, construire : un triangle, deux quadrilatères, un polygone à 5 côtés. Vous collerez vos réalisations sur la feuille en indiquant le nombre de côtés obtenus. Les élèves peuvent réaliser d'autres polygones avec deux ou trois formes et inscrire le nombre de côtés obtenus.