

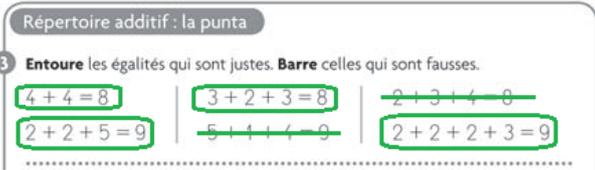
SEANCE 1

	Activité	Objectifs	Organisation	Matériel	Durée
CALCUL MENTAL	Problèmes dictés	<ul style="list-style-type: none"> Résoudre deux problèmes dont l'énoncé est donné oralement 	1 : Collectif	Pour la classe : <ul style="list-style-type: none"> Une dizaine de petits objets Par élève : <ul style="list-style-type: none"> Une boîte + Ardoise 	5'
	<p>Problème a : J'ai 4 jetons dans cette main et 4 jetons aussi dans l'autre (les montrer distinctement, puis refermer les mains). Je vais tous les donner à Arthur. Combien Arthur aura-t-il de jetons ? Cherchez et écrivez la réponse sur votre ardoise.</p> <p>Problème b : sur mon bureau, dans cette boîte, il y a 6 jetons. Je vais les donner à Arthur et à Zoé, à chacun. Combien chacun aura-t-il de jetons ? Cherchez et écrivez la réponse sur votre ardoise.</p>				
REVISION Nombres et numération	Suite écrite et orale des nombres jusqu'à 39 ▶ Le furet attentif	<ul style="list-style-type: none"> Trouver des nombres cachés sur la file numérique, puis réciter la suite des nombres en « sautant » les nombres cachés 	1 : Individuel 2 : Collectif	Pour la classe : <ul style="list-style-type: none"> File numérique avec nombres cachés. 	25'
	<p>1. Trouver les nombres cachés. Afficher la file numérique collective avec 9 nombres cachés, par exemple : 8, 12, 15, 23, 24, 32, 33, 35, 39. Montrer un par un les emplacements cachés, en commençant par le plus petit nombre jusqu'au plus grand, et demander de retrouver les nombres cachés. Les réponses sont données par écrit sur l'ardoise. Lors de la correction, les nombres sont lus. À la fin, ils sont à nouveau cachés pour la phase 2.</p> <p>2. Dire la suite des nombres au sautant les nombres cachés. La file numérique collective est toujours affichée, avec les 9 nombres cachés. Le jeu peut prendre trois formes différentes :</p>		<p>– Chaque élève dit à tour de rôle le nombre qui vient après celui qui vient d'être dit et qui n'est pas caché.</p> <p>– Un élève seul récite ; les autres sont attentifs aux erreurs éventuelles et peuvent suivre avec un pion sur leur file numérique personnelle.</p> <p>– Les quatre élèves d'un groupe, désignés par l'enseignant, disent un nombre à tour de rôle.</p>		
APPRENTISSAGE Calcul	Répertoire additif ▶ La punta (1)	<ul style="list-style-type: none"> Atteindre un nombre-cible en utilisant des nombres choisis parmi 6 nombres disponibles 	1 à 3 : par équipes de 4 ou 5	Pour la classe : <ul style="list-style-type: none"> 54 cartes (fiches 27 et 28) / 8 cartes (fiche 29) Par équipe : <ul style="list-style-type: none"> Répertoire additif et boîte. 	45'
	<p>1. Première partie pour présenter le jeu. La classe est répartie en équipes de 4 ou 5 élèves qui jouent les unes contre les autres. Distribuer au hasard 5 cartes à chaque équipe. Les autres cartes restent dans la pioche sur le bureau de l'enseignant. Tirer une carte-cible et l'afficher au tableau (exemple donné ici avec le nombre-cible 7) et préciser la règle du jeu : Dans chaque équipe, il faut essayer de réaliser le nombre affiché avec les cartes distribuées. Vous pouvez utiliser une seule carte (si elle porte le nombre-cible) ou plusieurs cartes, en additionnant les nombres qui sont écrits sur les cartes. Les cartes que vous avez choisies doivent être alignées sur la table, les autres sont mises en paquet.</p> <p>Organiser un contrôle à la fin de ce premier tour :</p> <p>– Chaque alignement est reproduit au tableau. Si un groupe ne peut pas produire d'alignement, il peut changer toutes ses cartes contre de nouvelles cartes, en vue du tour suivant.</p> <p>– L'alignement proposé est contrôlé par les autres élèves. Si le nombre-cible est bien atteint, les cartes sont gagnées par le groupe qui les a jouées et mises dans sa boîte « gain ». Sinon l'équipe conserve les cartes pour le tour suivant. Les cartes gagnées sont</p>		<p>sont remplacées par autant de cartes prises à la pioche.</p> <p>2. Première partie : tours suivants. La partie continue avec le même nombre-cible. À chaque présentation d'un ensemble de cartes par un groupe, le total doit toujours être validé par l'ensemble des élèves de la classe. La partie s'arrête lorsqu'un groupe a épuisé ses cartes et que la pioche est épuisée. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes dans sa boîte « gain ».</p> <p>3. Nouvelle partie et explication des procédures. Deux types de procédures sont explicités par les élèves à chaque tour :</p> <p>– les procédures de contrôle des cartes proposées ;</p> <p>– les procédures utilisées pour trouver les bonnes cartes (ou procédures de recherche).</p> <p>Les procédures de contrôle sont explicitées avant les procédures de recherche, car elles sont plus faciles à mutualiser et peuvent influencer, par la suite, sur les procédures de recherche qui, elles, peuvent également être récapitulées à la fin d'une partie.</p>		

SEANCE 2

	Activité	Objectifs	Organisation	Matériel	Durée					
DICTÉE DE NOMBRES	Nombres jusqu'à 39	• Ecrire des nombres dictés	1 : Collectif	Ex. 1 - Fiche n°1	5'					
	<p>a 25 b 36 c 16 d 19 e 39 f 30</p>									
REVISION Espace et géométrie	Repérage sur quadrillage ▷ Des points bien placés (1)	• Reproduire une disposition de points sur quadrillage (repérage par rapport aux cases)	1 : Individuel	Ex. 2 - Fiche n°1	25'					
	<p>Préciser la consigne : ➔ Il faut placer les ronds exactement comme sur le modèle, aux mêmes emplacements. Une aide peut être apportée aux élèves qui sont le plus en difficulté, en leur faisant expliciter une stratégie de reproduction ou en suscitant un contrôle sur le repérage relatif des cases (soit par rapport à une autre case, soit par rapport au bord du quadrillage). Une vérification par deux peut être organisée.</p>									
APPRENTISSAGE Calcul	Répertoire additif ▷ La punta (2)	• Atteindre un nombre-cible en utilisant des nombres choisis parmi 6 nombres disponibles	1 : Par équipes de 5 2 : Individuel	Par équipes de 5 : • 54 cartes (fiche 30) / 8 cartes (fiche 29) Par élève : • Répertoire additif et boîte. Ex. 3 et 4 – Fiche n°1	45'					
	<p>1. Reprise du jeu en autonomie. Chaque équipe dispose d'un jeu de 54 cartes et de cartes cibles. Les élèves d'une même équipe jouent les uns contre les autres, l'un d'eux étant le meneur de jeu. Le jeu peut être aménagé dans une optique différenciée pour certaines équipes : – en enlevant les cartes 6 ; – en limitant les nombres des cartes-cibles à 10 par exemple. Dans ce cas, le jeu peut se dérouler en équipes plus homogènes du point de vue des compétences numériques. Il faut toutefois s'assurer que le meneur de jeu peut remplir sa tâche. L'enseignant veille au bon déroulement du jeu et observe les procédures utilisées par les élèves.</p> <p>2. Fichier d'entraînement.</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px;"> <p>Répertoire additif : la punta</p> <p>3 Entoure les personnages qui ont obtenu 10 points au total.</p>  <p>4 Complète.</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border-right: 1px solid gray; padding: 2px;">$2 + 1 + 3 = \underline{6}$</td> <td style="border-right: 1px solid gray; padding: 2px;">$2 + 3 + 4 = \underline{9}$</td> <td style="padding: 2px;">$5 + 1 + 3 = \underline{9}$</td> </tr> <tr> <td style="border-right: 1px solid gray; padding: 2px;">$5 + 1 + 4 = \underline{10}$</td> <td style="border-right: 1px solid gray; padding: 2px;">$5 + 5 + 2 = \underline{12}$</td> <td style="padding: 2px;">$5 + 1 + 5 = \underline{11}$</td> </tr> </table> </div>					$2 + 1 + 3 = \underline{6}$	$2 + 3 + 4 = \underline{9}$	$5 + 1 + 3 = \underline{9}$	$5 + 1 + 4 = \underline{10}$	$5 + 5 + 2 = \underline{12}$
$2 + 1 + 3 = \underline{6}$	$2 + 3 + 4 = \underline{9}$	$5 + 1 + 3 = \underline{9}$								
$5 + 1 + 4 = \underline{10}$	$5 + 5 + 2 = \underline{12}$	$5 + 1 + 5 = \underline{11}$								

SEANCE 3

	Activité	Objectifs	Organisation	Matériel	Durée
CALCULS DICTÉS	Répertoire additif (jusqu'à 10)	• Répondre par écrit à des calculs donnés oralement	1 : Collectif	Ex. 1 - Fiche n°2	5'
	a  $5 + 3$ b  $2 + 5$ c  $8 - 2$ d  $8 - 5$ e  $4 > 6$ f  $1 > 6$				
REVISION Espace et géométrie	Repérage sur quadrillage ▶ Des points bien placés (2)	• Reproduire une disposition de points sur quadrillage (repérage par rapport aux cases)	1 : Individuel	Ex. 2 - Fiche n°2	25'
APPRENTISSAGE Calcul	Même type d'exercice qu'en séance 2.				
	Répertoire additif ▶ La punta (3)	• Atteindre un nombre-cible en utilisant des nombres choisis parmi 6 nombres disponibles	1 et 2 : par équipes 5 3 : Individuel	Par équipes de 5 : • 54 cartes (fiche 30) / 8 cartes (fiche 29) Par élève : • Répertoire additif, boîte, feuille et crayon Ex. 3 à 5 – Fiche n°2	45'
<p>1. Contrainte supplémentaire : garder une trace écrite. Reprise du jeu de la « punta » en équipes (comme en séance 2), mais avec une demande supplémentaire faite aux élèves : Chaque joueur doit conserver une trace écrite des « coups essayés », c'est-à-dire des suites de cartes proposées, de façon à permettre un contrôle par les autres élèves de la classe. Dès qu'une partie est terminée, choisir des écritures diverses et les noter au tableau. Engager une discussion autour de différents critères : lisibilité, possibilité de vérification (par exemple a-t-on en même temps les nombres joués et le nombre à atteindre ?). Si l'utilisation du signe + n'est pas proposée, demander aux élèves comment écrire leurs propositions à l'aide de ce signe. En synthèse, décider que « à partir de maintenant il faudra utiliser des notations du type $4 + 2 + 3 + 2 = 11$ »</p> <p>2. Reprise du jeu, en utilisant l'écriture additive. Reprise du jeu, en équipes, avec la contrainte de noter les « coups essayés » en utilisant la notation additive. Récupérer tout ou partie des productions pour une évaluation et exploitation éventuelle avec les élèves.</p> <p>3. Fichier d'entraînement.</p>					
<p>Répertoire additif : la punta</p> <p>3 Entoure les égalités qui sont justes. Barre celles qui sont fausses.</p> 					

SEANCE 4

	Activité	Objectifs	Organisation	Matériel	Durée
CALCULS DICTÉS	Répertoire additif (jusqu'à 10)	• Répondre par écrit à des calculs donnés oralement	1 : Collectif	Ex. 1 - Fiche n°3	5'
	<p>a 9 b 10 c 1 d 1 e 4 f 3</p> <p>6 + 3 3 + 7 5 - 4 9 - 8 2 -> 6 5 -> 8</p>				
REVISION Calcul	Sommes et différences égales à 5 ou à 10	• Trouver toutes les sommes et les différences égales à 5 ou à 10	1 : Individuel	Ex. 2 – Fiche n°3	25'
	Inviter les élèves à être attentifs au fait que ne doivent être coloriées que les cases pour lesquelles le résultat est 5 ou 10.				
APPRENTISSAGE Nombres et numération	Suite écrite et orale des nombres jusqu'à 59 ▶ Le furet attentif (1)	• Trouver des nombres manquants sur une portion de file numérique prolongée au-delà de 39	1 : Collectif 2 à 4 : Collectif 5 : Individuel	Pour la classe : • File numérique de 1 à 59 Par élève : • Extrait de la file numérique (fiche 31) Ex. 3 et 4 – Fiche n°3	45'
	<p>1. Une file numérique à compléter. Distribuer à chaque élève la fiche avec l'extrait de file numérique où quelques nombres seulement sont placés : 28, 32, 35, 36, 37. Faire explorer la file par les élèves, repérer la case de départ et la case d'arrivée qui peuvent être distinguées par un code, par exemple : vert au départ, rouge à l'arrivée. Formuler la consigne : Vous devez écrire au crayon à papier tous les nombres qui manquent. Avant la mise en commun, les élèves peuvent être invités à comparer leurs réponses par deux.</p> <p>2. Mise en commun et synthèse. Pour les cases jusqu'à 39, les propositions des élèves sont commentées rapidement, car cette partie de la file correspond à un domaine connu. Pour les cases situées au-delà de 39, les propositions doivent faire l'objet d'une justification, en référence aux régularités constatées sur le début de la file. Conclure par une synthèse qui met à nouveau en évidence les régularités de la file numérique : – le chiffre de droite (qui sera identifié en unité 8 comme celui des unités) change pour chaque nombre ; – le chiffre de gauche (qui sera identifié en unité 8 comme celui des dizaines) ne change que lorsque celui de droite passe de 9 à 0.</p>	<p>3. Comment se lisent les nouveaux nombres de la file ? Faire rappeler les mots-clés vingt et trente, mis en relation avec 20 et 30, et faire lire quelques nombres inférieurs à 39. Puis indiquer (avec l'aide des élèves, si certains les connaissent) deux autres mots-clés quarante et cinquante qui sont mis en relation avec 40 et 50, sur la file collective. Demander aux élèves de lire des nombres et, inversement, de trouver les écritures de nombres dits oralement, entre 1 et 59, en s'appuyant sur ces mots-clés.</p> <p>4. Synthèse. Rappeler qu'il est nécessaire de connaître la suite vingt, trente, quarante, cinquante. La mettre en relation avec les familles de nombres : famille des vingt : 20, 21, 22... famille des cinquante : 50, 51, 52...</p> <p>5. Fichier d'entraînement. Cet exercice est plus difficile. Les élèves peuvent être incités à écrire sur de petites feuilles les nombres fournis, puis à écrire sur d'autres feuilles, d'une autre couleur, les nombres manquants.</p>			

SEANCE 5

	Activité	Objectifs	Organisation	Matériel	Durée
CALCULS MENTAL	Problèmes dictés	<ul style="list-style-type: none"> Résoudre deux petits problèmes dont l'énoncé est donné oralement. 	1 : Collectif	Pour la classe : <ul style="list-style-type: none"> 1 boîte et 10 crayons Ex. 1 - Fiche n°4	5'
	Même mise en œuvre qu'en séance 1 (recherche sur l'ardoise, réponse dans le fichier). Problème 1 : Dans cette main, j'ai 5 crayons (les montrer). et dans celle-ci, j'ai 3 crayons (les montrer). Je mets tous ces crayons dans cette boîte. Combien y a-t-il de crayons dans la boîte ? Problème 2 (après avoir vidé la boîte) : Je mets 5 crayons dans la boîte (les mettre). J'en sors maintenant 2 de la boîte (les sortir et les garder visibles). Combien y a-t-il maintenant de crayons dans la boîte ? Pour chaque problème : – inventer les réponses et les procédures ; – faire débattre de leur validité ; – procéder à une vérification expérimentale.				
REVISION Calcul	Sommes et différences égales à 5 ou à 10	<ul style="list-style-type: none"> Trouver toutes les sommes et les différences égales à 5 ou à 10 	1 : Individuel	Ex. 2 et 3 – Fiche n°4	25'
	Les élèves étant encore peu familiers avec les écritures lacunaires, deux sommes et une différence relatives au nombre 5 peuvent être d'abord traitées collectivement. Insister sur l'intérêt qu'il y a à vérifier après avoir proposé une réponse. Le fait que les écritures n'utilisent pas le signe égal peut faciliter le travail des élèves. <div style="text-align: center;"> <p>Répertoire additif</p> <p>2 Complète pour que le résultat soit égal à 5.</p> <p>3 Complète pour que le résultat soit égal à 10.</p> </div>				
APPRENTISSAGE Nombres et numération	Suite écrite et orale des nombres jusqu'à 59 ▶ Le furet attentif (2)	<ul style="list-style-type: none"> Dire la suite des nombres soit en évitant certains nombres, soit en ne disant que les nombres désignés 	1 et 2 : Collectif 3 : Individuel	Pour la classe : <ul style="list-style-type: none"> File numérique de 1 à 59 Ex. 4 – Fiche n°4	45'
	<p>1. Ne pas dire les nombres cachés. Il s'agit d'une reprise d'une activité déjà pratiquée avec les nombres jusqu'à 39 et d'un entraînement sur les connaissances travaillées en séance 4. Insister au départ sur la connaissance de la suite des « mots-clés » : dix, vingt, trente, quarante, cinquante écrits en face de 10, 20, 30, 40 et 50 sur la file numérique collective. Rappeler la règle du jeu, après avoir caché 5 nombres entre 20 et 59 sur la file collective : 4 ou 5 nombres sont cachés, ce sont des pièges pour le furet, des nombres qu'il ne faut pas dire. Le jeu peut prendre plusieurs formes : – Un élève récite seul, les autres sont attentifs aux erreurs éventuelles et peuvent suivre avec un pion sur leur file numérique personnelle. – Les quatre élèves d'un groupe disent un nombre (ou 2 nombres consécutifs) à tour de rôle. – Chaque élève de la classe est sollicité à tour de rôle pour dire un nombre (ou 2 nombres consécutifs).</p> <p>2. Ne dire que les nombres cachés. Cacher une vingtaine de nombres entre 1 et 59. Donner la nouvelle règle du jeu : Les nombres cachés sont les pièges qu'il faut signaler au furet, ceux qu'il faut dire. Le jeu peut prendre les mêmes formes que ci-dessus. Dans un premier temps, il est important de favoriser la connaissance des mots-clés, et donc de la comptine : « dix, vingt, trente, quarante, cinquante ». Pour cela, dans le 1er jeu, on peut commencer par cacher tous les nombres ayant 0 pour chiffre des unités : on remarque alors qu'il faut éviter les mots-clés (trente pour 30), mais qu'ils sont utilisés pour les nombres suivants (31, 32, 33...). Dans le 2e jeu, on peut commencer par cacher tous les nombres ayant le même chiffre des unités (par exemple 15, 25, 35, 45, 55) : on remarque alors que, sauf pour quinze, la suite vingt, trente, quarante, cinquante est utilisée avec le mot cinq. La connaissance de la comptine de dix en dix est une aide importante pour le dénombrement de collections par dizaines, et donc pour la compréhension de la numération décimale.</p> <p>3. Fiche d'entraînement.</p>				

SEANCE 6

	Activité	Objectifs	Organisation	Matériel	Durée
CALCULS DICTES	Répertoire additif (jusqu'à 10)	<ul style="list-style-type: none"> Compléter des sommes et des différences pour qu'elles soient égales à 6 ou 9. 	1: Individuel	Ex.1 et 2 – Fiche n°5	5'
	Exercices du même type que ceux traités en révision (séance 5). Insister sur l'intérêt qu'il y a à vérifier après avoir proposé une réponse. Le fait que les écritures n'utilisent pas le signe « égal » peut faciliter le travail des élèves.		 <p>Calcul mental</p> <p>1 Complète pour que le résultat soit égal à 6.</p> <p>2 Complète pour que le résultat soit égal à 9.</p>		
REVISION Nombres et numération	Dénombrer en appui sur dix Combien de doigts ? (1)	<ul style="list-style-type: none"> Dénombrer rapidement un « grand » nombre de doigts 	1: Collectif 2: Individuel	Ex. 3 à 7 – Fiche n°5	25'
	<p>1. Quel est le nombre de doigts levés ?</p> <p>Demander à 6 élèves de venir devant la classe. Demander à certains de ces élèves de lever tous leurs doigts, à un autre de n'en lever que quelques-uns et aux derniers de n'en lever éventuellement aucun. Les nombres ainsi représentés sont au choix de l'enseignant, par exemple :</p>		<p>12, 27, 30, 50, 41, 45, 55, 59, 17.</p> <p>Les autres élèves doivent indiquer combien de doigts sont montrés : soit par écrit, soit en plaçant un objet sur leur file numérique au bon endroit et en désignant le nombre oralement.</p> <p>2. Fiche d'entraînement.</p>		
APPRENTISSAGE Grandeurs et mesures	Mesure de longueurs par report de l'unité. Les bandes colorées (1)	<ul style="list-style-type: none"> Commander ce qu'il faut de bandes bleues pour recouvrir une bande donnée. 	1 et 2: Par équipes de 2 3: Collectif 4: Individuel	<p>Pour la classe :</p> <ul style="list-style-type: none"> fiche 32 (162 bandes bleues) + fiche A et B <p>Par équipes :</p> <ul style="list-style-type: none"> Bande unité rouge Fiches 33 et 34 	45'
	<p>1. Se servir soi-même en bandes bleues.</p> <p>Constituer des équipes de 2 élèves. Distribuer à chaque équipe une bande-unité rouge et une fiche A ou une fiche B. Préciser la tâche : Chaque équipe a reçu une feuille sur laquelle Gribouille a dessiné une grande bande. Dans cette boîte située sur la table (table éloignée des élèves), il y a beaucoup de bandes bleues. Ces bandes bleues ont exactement la même longueur que la bande rouge que j'ai remise à chaque équipe (montrer la bande-unité rouge). Vous devez recouvrir la grande bande dessinée par Gribouille avec des bandes bleues (montrer la boîte avec les bandes bleues). Vous vous mettez d'accord sur ce qu'il vous faut de bandes bleues pour recouvrir exactement la bande de Gribouille. Puis, un élève de l'équipe ira les chercher dans la boîte. Vous pourrez ensuite vérifier en collant ces bandes bleues sur la grande bande de Gribouille. Au retour de l'élève qui est allé chercher les bandes bleues, les élèves d'une même équipe les collent sur la bande A ou B. Les morceaux en trop sont collés au bas de la fiche. Faire une mise en commun.</p> <p>2. Commande des bandes bleues.</p> <p>Distribuer à chaque équipe la fiche C ou la fiche D. Les équipes disposent toujours de la bande-unité rouge. Préciser</p>		<p>la nouvelle contrainte : Il s'agit du même problème que celui que vous venez de résoudre, mais avec d'autres bandes dessinées par Gribouille. Cette fois-ci au lieu de vous servir directement dans la boîte, vous devez écrire une commande. Vous écrivez sur le bon de commande de la fiche ce qu'il vous faut de bandes bleues pour recouvrir exactement votre bande. Les élèves écrivent leur commande sur la fiche. L'enseignant donne à chaque équipe le nombre de bandes bleues commandées que les élèves collent ensuite sur la bande C ou D. Les morceaux en trop sont collés au bas de la fiche. Mise en commun : recenser les erreurs et engager une discussion sur la méthode qui permet d'anticiper le nombre de bandes bleues nécessaires : c'est le report de la bande rouge.</p> <p>3. Synthèse sur 3 points.</p> <p>Méthode pratique pour effectuer le report de la bande rouge (montrer la méthode au tableau). Désignation de cette bande par le terme « unité de longueur ». Expression de la mesure : « la bande C mesure 7 unités », « la bande D mesure 8 unités »</p> <p>4. Entraînement individuel.</p> <p>S'il reste du temps, les élèves sont invités à vérifier individuellement les longueurs des bandes qu'ils n'ont pas utilisées jusque-là en reportant l'unité.</p>		

SEANCE 7

	Activité	Objectifs	Organisation	Matériel	Durée
DICTÉE DE NOMBRES	Nombres jusqu'à 59	• Ecrire des nombres dictés.	1 : Collectif	Ex.1 – Fiche n°6	5'
	<p>a 35 b 43 c 52 d 40 e 55 f 45</p>				
REVISION Nombres et numération	Dénombrer en appui sur dix ▷ Combien de doigts ? (2)	• Dénombrer ou produire rapidement un « grand » nombre de doigts ou de points.	1 : Equipes de 2 2 : Individuel	Ex. 2 et 3 – Fiche n°5	25'
	<p>1. Comment montrer un nombre de doigts ? Demander à 6 élèves de venir devant la classe. Indiquer un nombre en le fléchant sur la bande numérique collective, par exemple : 15. Autres nombres proposés par la suite : 23, 34, 43. Demander aux élèves de réfléchir par deux à ce qu'ils doivent demander aux 6 élèves de faire pour montrer ce nombre de doigts. Toutes les réponses correctes sont acceptées et la mise en commun faite après chaque nombre étudié permet également de faire l'inventaire des procédures et de les comparer du point de vue de l'efficacité et de la rapidité, sans en privilégier aucune.</p>				
APPRENTISSAGE Grandeurs et mesure	Mesure de longueurs par report de l'unité. ▷ Les bandes colorées (2)	• Trouver combien de fois il faut reporter une bande unité pour recouvrir une bande donnée	1 : Par équipes de 2 1 : Collectif 2 : Individuel	Pour la classe : • fiche avec bande de 18 cm Par équipes : • Bande unité rouge • Fiches 35, 36	45'
	<p>1. Réaliser une bande de même longueur qu'une bande donnée. Constituer des équipes de 2. Distribuer aux équipes la fiche avec la bande de 18 cm, la bande-unité rouge et un quart de feuille A4. Sur la feuille que voici (montrer la fiche avec la bande de 18 cm), Gribouille a dessiné une nouvelle bande. Vous devez la recouvrir avec une bande verte qui doit avoir exactement la même longueur (superposer la bande verte sur la bande de Gribouille). Mais il y a une difficulté ! C'est qu'au moment de découper la bande verte, vous n'aurez plus la feuille avec la bande de Gribouille. Je l'aurai reprise. Vous devez donc écrire des informations concernant la bande de Gribouille sur ce bout de feuille (montrer le quart de feuille A4). Ces informations devront vous permettre de découper une bande verte qui doit avoir la même longueur que la bande de Gribouille. Inviter les élèves à se mettre d'accord pour noter des informations sur le quart de feuille A4. Récupérer ensuite les fiches avec la bande dessinée par Gribouille, donner aux équipes une bande de papier de couleur verte et répéter la consigne : Il s'agit de découper une bande verte qui a exactement la même longueur que la bande de Gribouille. Quand la bande est découpée, redonner la fiche initiale pour validation. Si la longueur de la bande verte est exacte, les élèves la collent sur la bande de Gribouille, sinon ils la collent en dessous.</p> <p>2. Mise en commun et synthèse. Faire le bilan des erreurs : certaines informations notées ne permettent pas de trouver la longueur de la bande colorée. Faire exprimer la procédure utilisée pour réussir : « La mesure de la bande s'exprime à l'aide de l'unité, à condition de faire des reports de façon précise. La bande mesure 6 unités ». Selon le cas, engager les équipes à trouver la mesure de la bande de Gribouille, à refaire avec précision les reports de longueur sur la bande colorée, à découper une nouvelle bande.</p> <p>3. Entraînement individuel. L'activité peut être reprise avec des bandes de différentes longueurs : 4 unités, 7 unités, 10 unités.</p>				

JE FAIS LE BILAN

Objectifs travaillés :

1 et 2	<p>Compléter des égalités (sommes). Compléter des sommes et des différences pour obtenir le nombre 8.</p> <p>1 Complète.</p> $3 + 2 + 5 = \underline{10}$ $4 + 1 + 3 = \underline{8}$ $1 + 7 + 1 = \underline{9}$ $2 + 2 + 2 + 2 = \underline{8}$ $3 + 1 + 3 + 4 = \underline{11}$ $3 + 3 + 3 + 3 = \underline{12}$ <p>2 Complète pour que le résultat soit égal à 8.</p> $1 + \underline{7}$ $4 + \underline{4} \quad 6 + \underline{2}$ $2 + \underline{6} \quad 8 \quad 5 + \underline{3}$ $9 - \underline{1} \quad 8 + \underline{0}$ $10 - \underline{2}$
3	Compléter un extrait de la file numérique (nombre jusqu'à 59).
4	Mesurer une longueur, par report d'une unité.

ACTIVITES COMPLEMENTAIRES

<p>Des intrus dans la suite Individuel</p> <p>– Suite des cartes – File numérique</p>	<p>C'est la même activité que dans les Activités complémentaires de l'unité 4. Choisir un lot de cartes dont certaines peuvent constituer des suites de nombres et d'autres non, par exemple :</p> <p>– suites de cartes : 9, 10, 11, 12, 13 ; 18, 19, 20, 21, 22 ; 33, 34, 35 ; 47, 48, 49, 50, 51.</p> <p>– nombres isolés : 15, 25, 43, 55.</p> <p>Les cartes sont présentées en vrac. Il s'agit d'arranger le jeu, en formant toutes les suites possibles et d'isoler les intrus (les cartes isolées).</p>
<p>La calculatrice cible A deux joueurs</p> <p>– Une calculatrice – Une feuille pour noter les nombres utilisables et le nombre cible.</p>	<p>a) Jeu en additionnant : Fixer les nombres utilisables (par exemple 1, 2 et 3), ainsi que la cible (par exemple 10). Ces nombres sont écrits sur une feuille. Le premier joueur tape sur la calculatrice l'un des 3 nombres utilisables : 2 par exemple. Le deuxième joueur ajoute l'un de ces 3 nombres : il tape par exemple la séquence [+] 3 [=] et obtient 5. Etc. Le joueur qui obtient l'affichage de la cible a gagné. Celui qui dépasse la cible a perdu. Il s'agit d'une adaptation, avec la calculatrice, de l'activité « Dix dans la boîte » ou du « Jeu de la punta ». L'usage de la calculatrice permet un travail autonome. La réflexion de l'élève porte essentiellement sur le calcul de l'écart entre le nombre affiché et la cible.</p> <p>b) Jeu en soustrayant Fixer les nombres utilisables (par exemple 1, 2 et 3), ainsi que le nombre de départ (par exemple 10). Ces nombres sont écrits sur une feuille. • Le premier joueur tape sur la calculatrice le nombre de départ (ici 10). Le deuxième joueur peut soustraire l'un des 3 nombres utilisables : il tape par exemple la séquence [-] 3 [=] et obtient 7. Etc. Le joueur qui obtient l'affichage « 0 » a gagné. Celui qui obtient un affichage avec le signe « - » a perdu.</p>
<p>Reproduction sur quadrillage Individuel</p> <p>– Fiche AC 15</p>	<p>L'exercice 1 reprend l'activité de la séance 3. L'exercice 2 amène à une reproduction à la règle. Il s'agit de plus d'appliquer un code.</p>