

## SEANCE 1

	Activité	Objectifs	Organisation	Matériel	Durée
CALCUL MENTAL	<b>Problèmes dictés</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Résoudre trois petits problèmes dont l'énoncé est donné oralement</li> </ul>	1: Collectif	<b>Pour la classe :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>File numérique collective dont les nombres de 1 à 4 et 6 à 10 sont cachés</li> <li>Dé avec la face 6 cachée et un pion</li> </ul> <b>Par élève :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ardoise Ex. 1 - Fiche n°1</li> </ul>	5'
	<p><b>Problème a :</b> le pion est sur la case 5 (le placer ou mettre un repère sur la file numérique). il va avancer. Je lance le dé. il marque ... (indiquer la valeur de la face). sur quelle case arrivera le pion ? Cherchez et écrivez la réponse sur votre fichier.</p> <p><b>Problème b :</b> Mêmes données, toujours en avançant. Si le dé tombe sur une face déjà apparue, il est relancé.</p> <p><b>Problème c :</b> Mêmes données, mais cette fois-ci en reculant.</p>				
REVISION Grandeurs et mesure	<b>Mesure de longueurs par report de l'unité</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Les bandes colorées (3)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mesurer des longueurs par report de l'unité</li> <li>Construire une bande de longueur donnée</li> </ul>	1: Individuel	<b>Par élève :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bande unité rouge.</li> </ul> <b>Ex. 2 à 4 - Fiche n°1</b>	25'
1. <b>Fiche d'entraînement.</b> Ce sont des applications directes du travail fait en unité 7, séance 7. Les élèves s'entraînent à mesurer des bandes par report de l'unité. Un maximum de précision leur est demandé.					
APPRENTISSAGE Nombres et numération	<b>Valeur positionnelle des chiffres dans l'écriture d'un grand nombre</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Le grand ziglotron (1)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Commander des boutons vendus à l'unité ou par groupements de 10 pour recouvrir un ensemble</li> </ul>	<b>1 et 3 :</b> Equipes de 2 <b>3 :</b> Collectif	<b>Par équipes de 2 :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Un ziglotron (fiches 37 à 39)</li> <li>Feuille blanche et ciseaux</li> </ul> <b>Pour le marchand :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>1 boîte avec 150 boutons et 1 boîte avec 100 plaques de 10 boutons (fiche 40)</li> </ul>	45'
	<p><b>1. Présentation de la situation.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Organiser les équipes de 2 et distribuer les différentes fiches avec les ziglotrons (un ziglotron par équipe).</li> <li>Désigner les élèves qui joueront les marchands (2 ou 3 selon le nombre d'élèves de la classe).</li> <li>Montrer un ziglotron et présenter la tâche :            ➔ Gribouille a joué avec les nouveaux ziglotrons. Ils sont plus grands que les premiers. Comme ils ont aussi beaucoup plus de boutons, les marchands de boutons se sont organisés : ils ont des boutons seuls et des plaques qui contiennent dix boutons (les deux catégories de « produit » sont montrées). Il suffit de leur demander ce que l'on veut. Mais attention, ils donnent exactement ce qu'on leur demande. Il faut donc bien préciser si on veut des plaques de dix boutons ou des boutons seuls. Les boutons vendus en plaques devront être découpés avant d'être placés sur le ziglotron. Dans chaque groupe, un seul élève ira vers un des marchands et il ne pourra y aller qu'une seule fois. Il faut ramener juste ce qu'il faut de boutons, ni plus ni moins.</li> <li>Insister sur les deux contraintes principales :               <ul style="list-style-type: none"> <li>il y a dix boutons pour chaque plaque ;</li> <li>les marchands doivent donner exactement ce qu'on leur demande : on peut leur demander par exemple « 12 boutons », ou « 15 plaques », ou encore « 8 plaques et 11 boutons ».</li> </ul> </li> </ul> <p><b>2. Résolution et mise en commun.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Les élèves d'une même équipe doivent se mettre d'accord sur ce qu'ils vont demander au marchand. Puis un seul se déplace. Ils valident ensuite en plaçant les boutons sur le ziglotron.</li> <li>La mise en commun porte essentiellement sur :               <ul style="list-style-type: none"> <li>ce qu'a fait chaque groupe avant d'aller chez le marchand ;</li> <li>ce que chaque groupe a ensuite demandé au marchand ;</li> <li>la réussite ou l'échec du groupe.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>3. Synthèse.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>La synthèse fait essentiellement apparaître qu'il faut bien préparer ce qui sera demandé : en dénombrant avec précision les boutons nécessaires et, si cela a été utilisé par certaines équipes, en faisant déjà des groupements de dix boutons sur le ziglotron.</li> </ul> <p><b>Cette séance préparatoire ne vise pas à mettre en évidence de façon explicite la décomposition du nombre en groupements de dix et en unités. Elle est destinée à permettre :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>l'appropriation de la situation par tous les élèves ;</li> <li>l'observation par l'enseignant des procédures utilisées.</li> </ul>				

## SEANCE 2

	Activité	Objectifs	Organisation	Matériel	Durée
CALCULS DICTÉS	<b>Sommes en appui sur les doubles</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Calculer des sommes proches de doubles inférieurs ou égaux à 10</li> </ul>	1 : Collectif	Ex. 1 et 2 - Fiche n°2	5'
	1. <b>Fiche d'entraînement.</b> <b>Exercice 1</b> Il vise à revoir la notion de double et de moitié. <b>Exercice 2</b> Les élèves peuvent utiliser le premier résultat établi dans chaque colonne (double) pour en déterminer d'autres.				
REVISION Grandeurs et mesure	<b>Mesure de longueurs par report de l'unité</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Les bandes colorées (4)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mesurer des longueurs par report de l'unité</li> <li>Construire une bande de longueur donnée</li> </ul>	1 : Individuel	<b>Par élève :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bande unité violette.</li> </ul> Ex. 3 et 4 - Fiche n°2	25'
	. <b>Fiche d'entraînement.</b> <b>Exercices 3 et 4</b> Ce sont des applications directes du travail des séances précédentes. Un maximum de précision est demandé aux élèves.				
APPRENTISSAGE Nombres et numération	<b>Valeur positionnelle des chiffres dans l'écriture d'un grand nombre</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Le grand ziglotron (2)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Commander des boutons vendus à l'unité ou par groupements de 10 pour recouvrir un ensemble</li> </ul>	1 : Equipes de 2 2 : Collectif 3 : Equipes de 2	<b>Par équipes de 2 :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Un ziglotron (fiches 41 à 43)</li> <li>Bon de commande (fiche 44)</li> <li>Feuille blanche et ciseaux</li> </ul> <b>Pour le marchand :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>1 boîte avec 50 boutons et 1 boîte avec 100 plaques de 10 boutons (fiche 40)</li> </ul>	45'
	1. <b>Résolution avec de nouvelles contraintes.</b> La même situation est reprise, mais avec quatre contraintes supplémentaires. <ul style="list-style-type: none"> <li>Après distribution des ziglotrons et des bons de commandes aux équipes, préciser :               <ul style="list-style-type: none"> <li>Il faut à nouveau commander juste ce qu'il faut de boutons, mais cette fois :                   <ul style="list-style-type: none"> <li>Il faut écrire sur le bon de commande le nombre de boutons nécessaires et, en dessous, le nombre de plaques et le nombre de boutons isolés que vous demandez ;</li> <li>Les marchands ayant été dévalisés, ils ne peuvent pas donner plus de neuf boutons isolés ;</li> <li>Vous ne devez pas parler aux marchands ; ils doivent se débrouiller avec le bon de commande pour vous servir ;</li> <li>Vous ne devez pas découper les plaques ni coller tout de suite les boutons, mais vous devez garder ce que le marchand vous a donné. Nous discuterons ensemble pour savoir si vous avez réussi.</li> </ul> </li> <li>Être attentif au respect des contraintes, notamment par les marchands.</li> <li>Aucune validation n'est faite avant la mise en commun.</li> </ul> </li> </ul> Ces contraintes supplémentaires sont destinées à obliger les élèves à prendre en considération les groupements de dix : <ul style="list-style-type: none"> <li>soit au moment du dénombrement en faisant des paquets de dix ;</li> <li>soit après dénombrement un par un et écriture du nombre de boutons, en interprétant les chiffres de l'écriture obtenue ou encore en décomposant le nombre en somme d'un certain nombre de « dix » et d'un nombre inférieur à dix.</li> </ul>				
	2. <b>Mise en commun.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Vérifier en premier la conformité des commandes :               <ul style="list-style-type: none"> <li>Sont-elles lisibles ?</li> <li>Sont-elles conformes aux contraintes ?</li> </ul> </li> <li>Vérifier ensuite leur pertinence :               <ul style="list-style-type: none"> <li>Permettent-elles d'aboutir ?</li> <li>Permettent-elles d'obtenir le nombre voulu de boutons ?</li> </ul> </li> </ul> Les élèves peuvent faire plusieurs propositions pour y répondre : <ul style="list-style-type: none"> <li>revenir aux plaques et aux boutons, et compter un par un les boutons pour savoir si on arrive bien au nombre voulu ;</li> <li>dire que, par exemple, « 3 plaques ça fait 30 boutons » (en le justifiant de diverses manières) « et encore 4 boutons, ça fait bien 34 » ;</li> <li>dire que « c'est juste, ça se voit, parce que dans 34, on voit le 3 et le 4 ; le 3 ce sont les plaques de dix et le 4 les boutons tout seuls ».</li> <li>En cas d'erreur, rechercher son origine :               <ul style="list-style-type: none"> <li>Se situe-t-elle au moment de la prise d'information sur le ziglotron ?</li> <li>Se situe-t-elle au moment de la commande ?</li> <li>Se situe-t-elle au moment de la remise par le marchand de ce qui est demandé ?</li> </ul> </li> </ul>				
	3. <b>Reprise éventuelle de l'activité.</b> L'activité peut être reprise avec des nombres différents obtenus en grisant certains boutons des ziglotrons, par exemple avec 20 et 39 boutons				

## SEANCE 3

	Activité	Objectifs	Organisation	Matériel	Durée
CALCULS DICTÉS	<b>Répertoire additif (jusqu'à 10)</b>	• Ajouter ou soustraire 1 ou 2 à un nombre inférieur à 10	1 : Collectif	Ex. 1 - Fiche n°3	5'
	a  b  c  d  e  f  4 + 1                      5 + 2                      8 + 2                      3 - 1                      4 - 2                      10 - 1				
REVISION Nombres et numération	<b>Sommes et différences avec 10</b>	• Calculer des sommes et des différences faisant intervenir le nombre 10	1 : Individuel	Ex. 2 à 4 - Fiche n°3	25'
	<b>Exercice 2</b> : Les élèves peuvent prendre appui sur le dénombrement ou le calcul. <b>Exercice 3</b> : Les élèves ont la possibilité de dessiner le morceau de file numérique nécessaire, d'utiliser le comptage en arrière ou leurs connaissances en calcul. <b>Exercice 4</b> : L'utilisation des codages additif et soustractif peut inciter à recourir davantage au calcul et, pour les sommes, à prendre en compte les particularités de l'ajout de 10.				
APPRENTISSAGE Nombres et numération	<b>Valeur positionnelle des chiffres dans l'écriture d'un grand nombre</b> ▶ Le grand ziglotron (3)	• Commander des boutons vendus à l'unité ou par groupements de 10 pour recouvrir un ensemble	1 : Individuel 2 à 3 : Collectif	<b>Pour la classe :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Un ziglotron (fiche 45)</li> <li>• 1 boîte avec 50 boutons et 1 boîte avec 100 plaques de 10 boutons (fiche 40)</li> </ul> <b>Par élève :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 bon de commande complété (fiche 44)</li> <li>• 1 feuille blanche</li> </ul>	45'
	<p><b>1. Le ziglotron n'est plus disponible.</b> Le problème est identique à celui de la séance 2, mais cette fois-ci seul l'enseignant possède le ziglotron.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Montrer le ziglotron et préciser la tâche : ➔ J'ai compté le nombre de boutons manquants. Ce nombre est indiqué sur le bon de commande que je vous distribue (distribuer le bon de commande à chaque élève). Vous devez compléter le bon de commande pour qu'on puisse réparer le ziglotron. Lorsque vous aurez terminé, nous comparerons vos bons de commande et vous devrez dire comment vous avez fait pour le compléter.</li> <li>• Résolution individuelle, qui peut être suivie d'un échange par deux pour se mettre d'accord sur la commande à passer.</li> </ul> <p><b>2. Mise en commun et synthèse.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recenser d'abord les réponses et demander aux élèves d'éliminer celles qui sont manifestement fausses, en expliquant pourquoi.</li> <li>• Faire expliciter les procédures mises en œuvre. Par exemple : – dessin de tous les boutons et réalisation de groupements de dix ; – décomposition du type : 10 / 10 / 10 / 10 / 2 ou 10 + 10 + 10 + 10 + 2 = 42, avec comptage de dix en dix pour vérifier ;</li> </ul> <p>– réponse directe, en expliquant que « dans 42, 4 ce sont les plaques de dix et 2 ce sont les boutons tout seuls ».</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reprendre, en synthèse, ces deux dernières procédures : – Dans 42, il y a 4 groupements de dix (4 dix ou encore quarante) et 2 « tout seuls » (ou unités). On peut le traduire en écrivant : 42 = 40 + 2 ou encore 42 = 10 + 10 + 10 + 10 + 2 (on trouve bien quarante-deux en comptant alors dix, vingt, trente, quarante, quarante-deux). – généraliser en montrant que cela est valable pour tous les nombres de 2 chiffres.</li> </ul> <p><b>3. Exercice collectifs d'entraînement.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proposer oralement des exercices d'entraînement, les nombres étant par exemple écrits au tableau : ➔ Je veux 16 boutons. Que dois-je commander ? Même question avec 50 boutons, 83 boutons, 38 boutons... ➔ J'ai commandé 6 paquets de dix boutons et 3 boutons. Combien cela fait-il de boutons ? Même question avec 3 plaques de dix et 6 boutons, 4 plaques de dix et 4 boutons...</li> <li>• Les élèves écrivent les réponses sur leur ardoise.</li> </ul>				

## SEANCE 4 – Pas d'exercices sur fiche

	Activité	Objectifs	Organisation	Matériel	Durée
CALCULS DICTÉS	<b>Répertoire additif (jusqu'à 10)</b>	• Répondre par écrit à des calculs donnés oralement	1 : Collectif	Par élève : • Ardoise	5'
	<p>a <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px 10px;">10</span>      b <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px 10px;">10</span>      c <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px 10px;">6</span>      d <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px 10px;">4</span>      e <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px 10px;">7</span>      f <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px 10px;">0</span></p> <p>5 + 5                  6 + 4                  1 + 5                  5 - 1                  9 - 2                  4 - 4</p>				
REVISION Nombres et numération	<b>Valeur positionnelle des chiffres dans l'écriture d'un grand nombre</b> ▶ Le grand ziglotron (4)	• Trouver combien il y a de paquets de 10 dans un nombre	1 : Collectif	<b>Pour la classe :</b> • 1 boîte avec 10 boutons isolés et 1 boîte avec 9 groupements de 10 boutons <b>Par élève :</b> • Ardoise	25'
APPRENTISSAGE Grandeurs et mesure	<b>Mesure de longueurs avec une règle graduée</b> ▶ Le Les bandes colorées (5)	• Construire une bande de longueur donnée	1 et 2 : Par équipes de 2 3 : Collectif 4 : Par équipes de 2	<b>Pour la classe :</b> • Bande unité rouge <b>Par équipes de 2 :</b> • 2 bandes (fiche 46) • bande verte (fiche 36) • Règle à mesurer • Feuille A4 et ciseaux	45'
	<p><b>1. Découverte de la règle graduée.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Former des équipes de 2 élèves.</li> <li>• Faire rappeler ce qui a été vu au cours de l'unité 7, séance 7, en s'appuyant sur une fiche élève avec une bande verte collée : « On peut trouver la mesure d'une bande en reportant l'unité. Le nombre de reports est la mesure de l'unité ».</li> <li>• Distribuer la fiche avec les 2 bandes à chaque équipe et énoncer la consigne : ➔ Sur cette feuille, Gribouille a dessiné deux bandes. Vous devez recouvrir chacune de ces bandes avec une bande verte. Comme la dernière fois, vous devez d'abord noter les mesures des deux bandes. Ensuite, je vous donnerai la bande verte et vous découperez les deux bandes juste à la longueur voulue. Attention, cette fois, je ne vous donne pas une unité mais une « règle à mesurer » (montrer un exemplaire de la règle graduée aux élèves). Cette règle vous servira à trouver la mesure des deux bandes.</li> <li>• Distribuer une règle à chaque équipe.</li> <li>• Décrire la règle : « Chaque trait est appelé graduation ».</li> </ul> <p>Faire vérifier par plusieurs élèves, à l'aide de la bande-unité rouge, qu'entre deux graduations il est possible de ne placer qu'une unité.</p> <p><b>2. Résolution du problème et vérification.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rappeler que seul l'usage de la règle graduée distribuée</li> </ul>		<p>Est autorisé et que les élèves doivent se mettre d'accord sur les longueurs des bandes.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Après que les élèves ont écrit les deux mesures, récupérer les fiches et donner à chaque équipe une bande verte, en précisant à nouveau la consigne : ➔ Vous devez couper les deux bandes exactement à la longueur voulue.</li> <li>• Redonner la fiche initiale pour vérification quand les deux bandes vertes sont découpées : si la longueur d'une bande est exacte, les élèves la collent sur la bande dessinée, sinon ils la collent en dessous.</li> </ul> <p><b>2. Mise en commun et synthèse.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Faire exprimer les méthodes utilisées : <ul style="list-style-type: none"> <li>– utilisation de la « règle » comme une bande de papier quelconque en inscrivant dessus des repères de longueur ;</li> <li>– mesurage en comptant les intervalles entre 2 graduations présentes sur la règle. en synthèse, cette dernière procédure est privilégiée et mise en relation avec le report de la bande-unité : <ul style="list-style-type: none"> <li>– des élèves montrent au tableau comment se fait le mesurage à l'aide de cette règle à mesurer ;</li> <li>– selon la compréhension des élèves, il peut être proposé de numéroter les graduations de la règle (1, 2, 3...) pour faciliter le mesurage.</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>		

## SEANCE 5

	Activité	Objectifs	Organisation	Matériel	Durée
CALCULS MENTAL	<b>Problèmes dictés</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Résoudre deux petits problèmes dont l'énoncé est donné oralement.</li> </ul>	1 : Collectif	Pour la classe : <ul style="list-style-type: none"> <li>Matériel du problème</li> </ul> Ex. 1 - Fiche n°4	5'
	<p><b>Problème a</b> : Gribouille a caché tous les crayons de Zoé. Il en a mis 3 derrière ce livre, 3 encore dans cette boîte et 2 dans la poubelle. Combien de crayons gribouille a-t-il cachés ?</p> <p><b>Problème b</b> : Il y avait 10 cubes dans cette boîte. gribouille en a pris 5. Combien y a-t-il maintenant de cubes dans la boîte ?</p>				
REVISION Nombres et numération	<b>Valeur positionnelle des chiffres dans l'écriture d'un grand nombre</b> ▶ Le grand ziglotron (5)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Trouver combien il y a de paquets de 10 dans un nombre</li> </ul>	1 : Individuel	Pour la classe : <ul style="list-style-type: none"> <li>fiche 40</li> </ul> Par élève : <ul style="list-style-type: none"> <li>Ardoise</li> </ul> Ex. 2 et 3 – Fiche n°4	25'
	Ces exercices sont l'occasion de rappeler les acquis de la séance 3 : « L'écriture d'un nombre comme 36 peut être directement interprétée comme exprimant le nombre d'objets d'une collection qui peut être organisée en 3 groupements de 10 objets et 6 objets isolés ».			3 et 6 / 3 et 0 8 et 2 78 / 40 15 / 37	
APPRENTISSAGE Grandeurs et mesure	<b>Dates et durées</b> ▶ Le calendrier	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lire des informations sur un calendrier</li> </ul>	1 à 3 : Equipes de 2 4 : Individuel	Par équipe : <ul style="list-style-type: none"> <li>Calendrier simple où les jours des mois sont en liste + une ardoise</li> </ul>	45'
	<p><b>1. Présentation du calendrier.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Donner un calendrier à chaque équipe. Les calendriers peuvent être différents. Au cours de l'activité, les équipes pourront les échanger.</li> <li>Faire repérer les mois et compter le nombre de mois.</li> <li>Faire repérer ou compter le nombre de jours de deux mois différents.</li> <li>Faire repérer les semaines, les désignations des jours de la semaine.</li> <li>Montrer les différents types de calendrier : présentation par mois, par semestre, diverses présentations en tableau avec jour de la semaine en entrée, etc.</li> </ul> <p><b>2. Dates.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Poser des questions auxquelles les élèves répondent sur leur ardoise. Les questions sont du type :            → Quel jour de la semaine est le 31 janvier ? le 1er mai ? le 15 avril ? le premier jour du mois de juin ? le dernier ?            → Quelle est la date du premier lundi de janvier ? de février ? de mai ? du deuxième dimanche du mois de mai ?            Les dates anniversaires de certains élèves peuvent également être cherchées :            → Alice est née un 3 mai. Quel jour fêtera-t-on son anniversaire cette année ?</li> <li>Passer auprès de chaque équipe afin de vérifier le repérage correct de l'information.</li> </ul>		<p><b>3. Approche des durées.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Noter la date de la rentrée des vacances précédentes au tableau. Faire repérer ce jour dans le calendrier, puis demander :            → Combien de jours se sont écoulés depuis la rentrée des dernières vacances ? Aidez-vous du calendrier pour trouver la réponse. Notez-la sur votre ardoise.</li> <li>Observer les démarches, aider les élèves à repérer le jour de la rentrée et le jour d'aujourd'hui.</li> <li>Recenser les réponses.</li> <li>Faire expliquer les démarches et remarquer les erreurs dues au comptage ou non des jours extrémités.</li> <li>Poser un autre problème de durée lié à la vie de la classe</li> </ul> <p><b>4. Entraînement individuel.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Distribuer la photocopie du calendrier à chaque élève afin que tous travaillent sur le même support. Poser collectivement une ou deux questions portant sur des dates afin que chacun puisse repérer les données dans la nouvelle disposition.</li> <li>Poser une série de questions auxquelles les élèves répondent individuellement sur leur ardoise. Les questions sont du type (à adapter à l'extrait de calendrier) :            → Quel jour de la semaine est le 1er février ?            → Quel jour de la semaine est le 15 janvier ?            → Quelle est la date du premier jour du mois de mars ?            → Quelle est la date du premier dimanche du mois de février ?            → Combien y a-t-il de jours dans le mois de janvier ?</li> <li>Aider les élèves en difficulté, puis procéder à une correction rapide.</li> </ul>		

## SEANCE 6

	Activité	Objectifs	Organisation	Matériel	Durée
CALCULS DICTES	<b>Répertoire additif (jusqu'à 10) et calculs avec 10</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Répondre par écrit à des calculs donnés oralement</li> </ul>	1 : Collectif	Ex.1 – Fiche n°5	5'
	<p>a <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px;">12</span>      b <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px;">15</span>      c <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px;">9</span>      d <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px;">4</span>      e <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px;">7</span>      f <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px;">1</span></p> <p>10 + 2      10 + 5      2 + 7      7 - 3      10 - 3      5 - 4</p>				
REVISION Nombres et numération	<b>Suite des nombres jusqu'à 59</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Trouver le nombre suivant ou précédent</li> <li>Compléter une suite de nombres</li> </ul>	1 : Individuel	Ex. 2 à 4 – Fiche n°5	25'
	<p>1. Fiche d'entraînement</p> <p><b>Exercice 2</b> : Travail sur le nombre suivant et le nombre précédent, avec le cas particulier du « passage à 0 ».</p> <p><b>Exercice 3</b> : Exercice déjà familier aux élèves. Il faut compléter la suite.</p> <p><b>Exercice 4</b> : Exercice plus difficile, il peut être réservé aux élèves plus rapides.</p>				
APPRENTISSAGE Calcul	<b>Problèmes de groupements par 2</b> 🕒 2 images dans chaque enveloppe	<ul style="list-style-type: none"> <li>Préparer un nombre d'enveloppes pour placer un certain nombre d'images à raison de 2 par enveloppes</li> </ul>	1 à 3 : Collectif 4 : Individuel	<b>Pour la classe :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>16 images et un paquet de plus de 10 enveloppes</li> </ul>	45'
	<p>1. Présentation et résolution du problème.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Montrer aux élèves un paquet de 12 images qu'un élève vient dénombrer. Écrire le nombre 12 au tableau à côté du dessin d'une image.</li> <li>Montrer également une enveloppe et présenter le problème :            ➔ Je veux envoyer ces 12 images. J'ai décidé de mettre 2 images dans une même enveloppe (ce qui est matérialisé avec une enveloppe et 2 images, après quoi les images sont remises dans le paquet de 12).</li> <li>Demander aux élèves de dire ce qu'ils pensent qu'il faut chercher, puis conclure :            ➔ Combien faut-il préparer exactement d'enveloppes pour pouvoir envoyer toutes les images ? Vous écrivez la réponse sur votre feuille.</li> <li>Observer les procédures utilisées et les difficultés éventuelles.</li> </ul> <p>En cas de difficultés importantes pour certains, l'enseignant peut leur donner soit un lot d'images, soit une fiche comportant les dessins de 12 images, soit une dizaine d'enveloppes.</p> <p>2. Mise en commun.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recensement des différentes réponses, puis discussion sur leur validité : certaines peuvent être éliminées rapidement : 13 enveloppes (plus d'enveloppes que d'images), 2 enveloppes...</li> <li>Formulation des principales procédures utilisées par les élèves, à partir des feuilles de recherche et avec l'aide de l'enseignant.</li> <li>Vérification de la réponse correcte en mettant les images dans les enveloppes.</li> </ul> <p>3. Synthèse.</p> <p>On peut résoudre ce problème :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– en faisant un dessin : on fait des groupes de 2 images et on compte les groupes ;</li> <li>– par le calcul en ajoutant des 2 jusqu'à obtenir 12.</li> </ul> <p>On a ajouté 6 fois le nombre 2 et 6 fois 2 est égal à 12.</p> <p>4. Reprise avec d'autres nombres.</p> <p>On peut choisir par exemple 6, 10 et 16.</p>				

## SEANCE 7

	Activité	Objectifs	Organisation	Matériel	Durée
CALCUL DICTES	<b>Répertoire additif (jusqu'à 10) et calculs avec 10</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Répondre par écrit à des calculs donnés oralement</li> </ul>	1: Collectif	Ex.1 – Fiche n°6	5'
	a <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px 10px;">8</span> b <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px 10px;">14</span> c <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px 10px;">10</span> d <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px 10px;">1</span> e <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px 10px;">1</span> f <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px 10px;">7</span> 5 + 3                      10 + 4                      1 + 9                      5 - 4                      10 - 9                      8 - 1				
REVISION Calcul	<b>Complément à 10, addition à trou</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Compléter une quantité, un nombre ou une somme pour atteindre 10</li> </ul>	1: Individuel	Ex. 2 et 3 – Fiche n°6	25'
	1. Fiche d'entraînement.    3 / 5 / 9 ; 5 / 1 / 4 / 8 / 7 / 0 <b>Exercices 2 et 3</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Les élèves doivent compléter des quantités (exercice 2), des nombres et des sommes (exercice 3) pour atteindre 10.</li> <li>Seul l'exercice 3 fait intervenir le codage additif. Il est intéressant d'observer les procédures utilisées : résultats mémorisés, comptage de 7 à 10 par exemple, dessin, recours à la file numérique</li> </ul>				
APPRENTISSAGE Calcul	<b>Problèmes de groupements par 2 ou par 5</b> ► 2 ou 5 images dans chaque enveloppe	<ul style="list-style-type: none"> <li>Préparer un nombre d'enveloppes pour placer un certain nombre d'images à raison de 2 ou 5 images par enveloppes</li> </ul>	1: Individuel 2 à 4: Collectif 5: Individuel	<b>Pour la classe :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>30 images et un paquet de + de 6 enveloppes</li> </ul> Ex. 4 – Fiche n°6	45'
	1. Fiche d'entraînement. Cet exercice poursuit l'activité de la séance précédente, mais cette fois avec 14 images au total et 2 images par enveloppe. <b>Exercice 4</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Indiquer que la question est la même que celle traitée en séance 6 : on veut savoir combien il faut prévoir d'enveloppes pour placer toutes les images.</li> <li>Pour les élèves en difficulté, un lot d'une quinzaine d'images peut être mis à leur disposition.</li> <li>Exploiter les réponses comme en séance 6.</li> </ul> 2. 20 images, 5 images par enveloppe. <ul style="list-style-type: none"> <li>Montrer aux élèves un paquet de 20 images qu'un élève vient dénombrer. Écrire le nombre 20 au tableau à côté du dessin d'une image.</li> <li>Montrer également une enveloppe et présenter le problème :                ► Je veux maintenant envoyer ces 20 images. J'ai décidé de mettre 5 images dans une même enveloppe (ce qui est matérialisé avec une enveloppe et 5 images, après quoi les images sont remises dans le paquet de 20).                • Poser le problème :                ► Combien faut-il préparer exactement d'enveloppes pour pouvoir envoyer toutes les images ? Vous écrivez la réponse sur votre feuille.</li> <li>Observer les procédures utilisées et les difficultés éventuelles. En cas de difficultés importantes, donner soit un lot d'images, soit une fiche comportant les dessins de 20 images.</li> </ul> 3. Mise en commun. <ul style="list-style-type: none"> <li>Recensement des différentes réponses, puis discussion sur leur validité : certaines peuvent être éliminées rapidement.</li> <li>Formulation des principales procédures utilisées par les élèves, à partir des feuilles de recherche et avec l'aide de l'enseignant.</li> <li>Vérification de la réponse correcte en mettant les images dans les enveloppes.</li> </ul> 4. Synthèse. On peut résoudre ce problème en faisant un dessin (on fait des groupes de 5 images et on compte les groupes) ou par le calcul en ajoutant des 5 jusqu'à obtenir 20. On a ajouté 4 fois le nombre 5 et 4 fois 5 est égal à 20. 5. Entraînement. On peut choisir par exemple 10 et 30.				

JE FAIS LE BILAN

Objectifs travaillés :

1	<p>Comprendre et utiliser la valeur positionnelle des chiffres.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid blue; padding: 5px; width: 45%;"> <p>Il faut 48 boutons. Ma commande : ...4... paquets de 10 boutons, ...8... boutons.</p> </div> <div style="border: 1px solid orange; padding: 5px; width: 45%;"> <p>Il faut ...36... boutons. Ma commande : 3 paquets de 10 boutons, 6 boutons.</p> </div> </div>
2	<p>Utiliser la règle graduée pour mesurer des longueurs.</p>
3 et 4	<p>Résoudre des problèmes de groupement par 2 ou par 5.</p> <p>Arthur a un paquet de 12 images. Il doit mettre 2 images par enveloppe. <b>Combien</b> d'enveloppes lui faut-il ?</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;">  </div> <p>Il lui faut ...6... enveloppes.</p> <hr style="border-top: 1px dotted purple;"/> <p>Gribouille a un paquet de 15 images. Il doit mettre 5 images par enveloppe. <b>Combien</b> d'enveloppes lui faut-il ?</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;">  </div> <p>Il lui faut ...3... enveloppes.</p>

ACTIVITES COMPLEMENTAIRES

<p>Objectif 10 sur la calculatrice A deux joueurs</p> <p>– Calculatrice – Feuille pour noter les réussites et échecs</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le premier joueur tape sur la calculatrice un nombre inférieur à 10 et le signe [+ ] (par exemple 4 [+ ]). Le deuxième joueur doit compléter par un nombre et le signe [= ] pour provoquer l'affichage de 10 (par exemple 6 [= ]). Si l'affichage 10 apparaît, le 2<sup>e</sup> joueur marque 1 point, sinon c'est le 1<sup>er</sup> joueur qui marque 1 point.</li> <li>• Au tour suivant, les rôles sont inversés.</li> <li>• Le premier joueur qui arrive à 10 points est déclaré gagnant.</li> </ul>
<p>Plus ou moins de « tant » d'unités Collectif puis par équipes ou individuel</p> <p>– Bande unités – Bande de longueurs diverses</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le meneur de jeu annonce une longueur, par exemple 5 unités.</li> <li>• Il s'agit de trouver dans la classe des objets différents qui mesurent exactement 5 unités, plus de 5 unités et moins de 5 unités et de les répartir en 3 tas.</li> <li>• Dès qu'un joueur a réuni dix objets, situés dans au moins deux tas différents, le jeu s'arrête et il est déclaré gagnant... après vérification.</li> </ul>