

Unité 11

Séance 1

Pas d'exercices dans le fichier

1. Nombres jusqu'à 59.

18 - 27 - 39 - 11 - 45 - 54 - 58 - 50 - 47

2. Tracés à la règle. → Fiches 57

Question a : Le dessin est obtenu en reliant certains repères marqués sur les côtés du carré. Il s'agit de refaire exactement le même dessin que le modèle ; si l'on place le calque du modèle dessus, le modèle et la reproduction devront se superposer.

3. Placer des nombres dans le tableau. → Fiche 581) Placer des nombres dans le tableau

Question a : Arthur et Zoé avaient rempli ce tableau avec des nombres, mais Gribouille en a enlevé beaucoup. Ceux qui restent sont à leur place. Il va falloir reconstituer tout le tableau. Je vais vous donner des indications sur les nombres manquants. Si vous pensez avoir un ou plusieurs cartons qui correspondent à ces indications, vous les montrerez. Si ce sont les bons nombres, nous les écrivons dans le tableau que j'ai dessiné ainsi que dans votre tableau.

- Qui a un nombre qui peut être placé à côté de 23 ? (on peut préciser à gauche ou à droite)
- Qui a un nombre qui peut être placé juste au-dessus de 37 ?
- Qui a un nombre qui peut être placé juste au-dessous de 64 ?
- Qui a un nombre qui peut être placé sur la même ligne que 64 ?
- Qui a un nombre qui peut être placé sur la même colonne que 88 ?

Séance 2

1. Problèmes dictés.

Problème a : J'ai 6 cubes (les poser sur le bureau de façon à ce qu'ils ne soient plus visibles et écrire « 6 cubes » au tableau). Je veux les partager entre Arthur et Zoé. ils doivent en avoir autant chacun. combien faut-il que je mette de cubes dans chaque boîte ?

Problème b : J'ai 10 cubes (les poser sur le bureau de façon à ce qu'ils ne soient plus visibles et écrire « 6 cubes » au tableau). Je veux les partager entre Arthur et Zoé. ils doivent en avoir autant chacun. combien faut-il que je mette de cubes dans chaque boîte ?

2. Problèmes écrits. 2) Arthur aura 4 cubes et Zoé aura 4 cubes 3) Arthur et Zoé auront 6 cubes**3. Cache-cache dans le tableau des nombres** → Fiches 591) Jeu collectif

Problème a : Il faut trouver les nombres cachés derrière les fenêtres avec un rond, une croix ou un carré, quand je les montrerai.

- Désigner l'une des fenêtres par son symbole et demander aux élèves d'écrire le nombre caché derrière la fenêtre.
- Faire l'inventaire des réponses, en demandant de les justifier et de formuler les stratégies utilisées.
- Vérifier la réponse en soulevant la fenêtre et noter au tableau le symbole avec le nombre correspondant.
- Reprendre le jeu plusieurs fois en plaçant le même cache à un autre endroit du tableau ou en utilisant d'autres caches.

Unité 11

Séance 5

1. Problèmes dictés.

Problème a : Montrer la boîte marquée « 10 craies », avec seulement 3 craies à l'intérieur. Écrire l'information 10 craies au tableau. Ouvrir la boîte et faire constater qu'elle ne contient que 3 craies. Écrire l'information 3 craies au tableau. Demander aux élèves de faire des hypothèses sur la question à laquelle il faut répondre, puis la reformuler : ➔ **Combien de craies a-t-on déjà utilisées ?**

2. Problèmes écrits.

2) La maîtresse a utilisé 4 craies ; 3) 10 craies ont déjà été utilisées.

3. Ecrire les nombres jusqu'à 59.1) Associer écritures littérales et écritures chiffrées

Former des équipes de 2 et leur distribuer à chacune 10 jetons. Afficher six demi-feuilles (six, dix-sept, trente-sept, quarante, quarante-trois, cinquante-sept) au tableau, en désordre et sans les lire.

Problème a : Sur les étiquettes, les nombres sont écrits avec des mots. Il faut placer des jetons sur les cases du tableau qui ont les mêmes nombres que ceux qui sont écrits au tableau. Les deux élèves de chaque équipe doivent se mettre d'accord sur les cases sur lesquelles il faut placer les jetons.

Problème b : Afficher les quatre demi-feuilles restantes (treize, vingt, vingt-trois, quarante-sept) et demander de placer les quatre jetons correspondants. Montrer un nombre sur le tableau des nombres (entre 0 et 59) et demander à un élève d'en trouver le nom, les autres devant valider la réponse.

Séance 6

1. Différences de nombres. 10-6 12-3 12-9 12-5 11-2 11-8
4 9 3 7 9 3

2. Décomposer un nombre sous forme de sommes.1) Reprise du jeu utilisé en séance 4**3. Dessin sur quadrillage.** Fiches 65 et 661) Reproduction du dessin A

Question a : Vous devez refaire dans le quadrillage du bas un dessin identique au modèle. Attention les deux dessins doivent être exactement pareils. Il faut tracer les traits à la règle et bien s'appliquer. Le point noir sert de repère.

2) Reproduction du dessin B

Séance 7

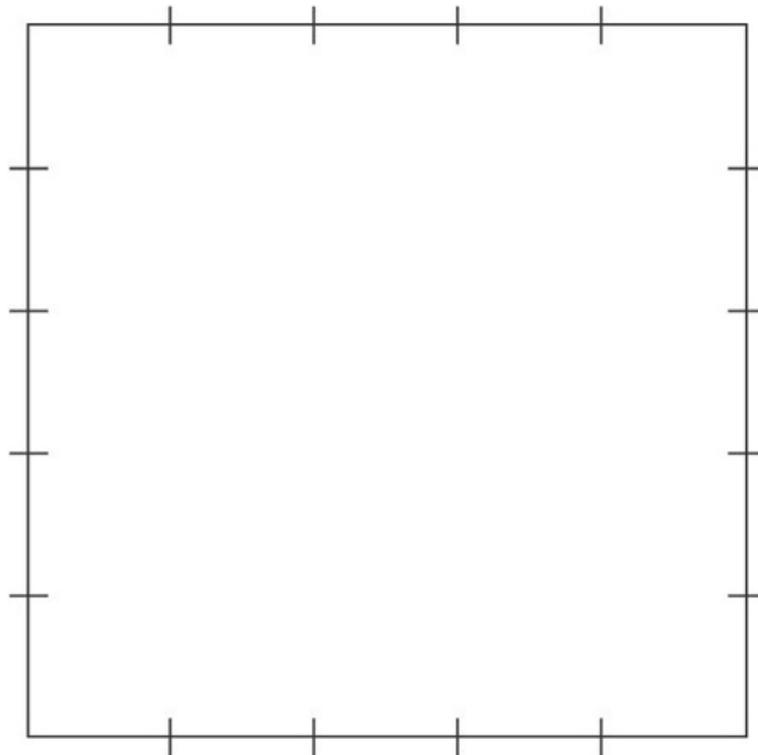
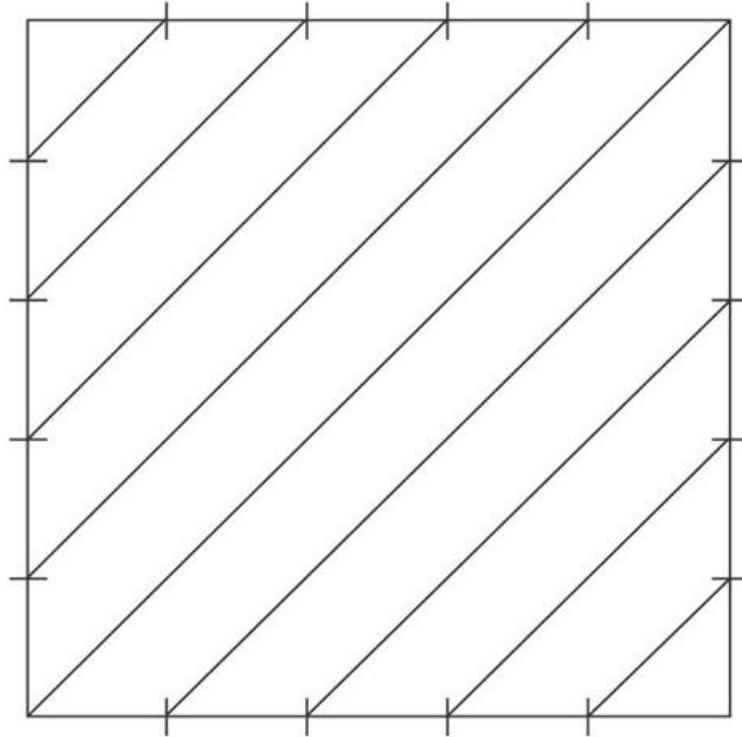
1. Différences de nombres. 11-5 11-9 13-4 13-8 14-6 14-9
6 2 9 5 8 5

2. Décomposer un nombre sous forme de sommes.1) Reprise du jeu utilisé en séance 4**3. Dessin sur quadrillage.** Fiches 67 et 681) Reproduction du dessin C

Question a : Vous devez refaire cette fois sur le même quadrillage un dessin identique au modèle. Le petit triangle sert de repère. Attention les deux dessins doivent être exactement pareils. Il faut tracer les traits à la règle et bien s'appliquer.

2) Reproduction du dessin D

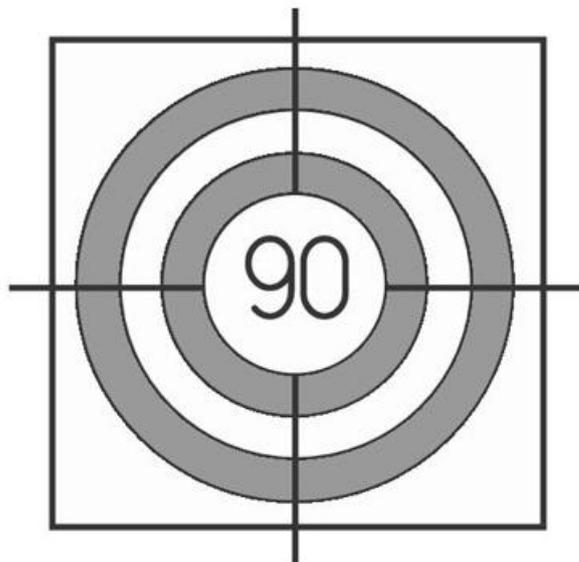
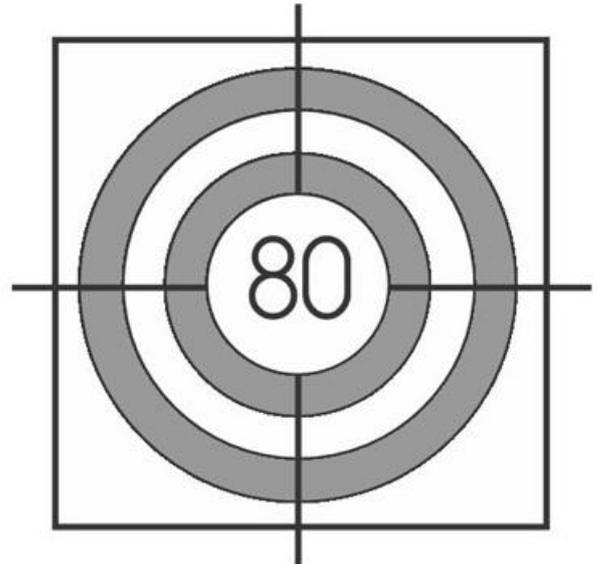
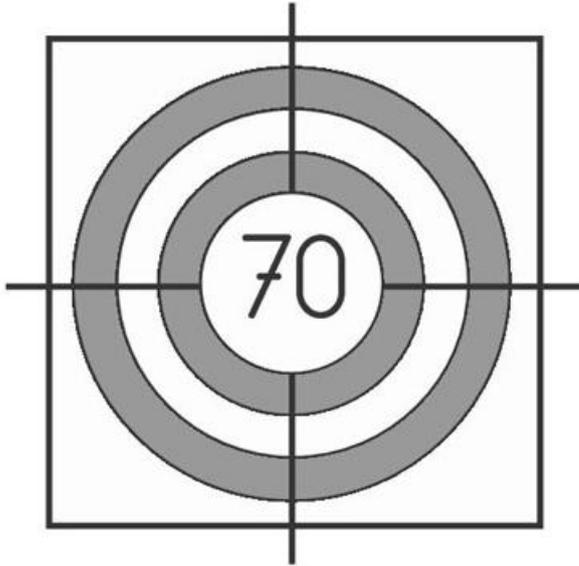
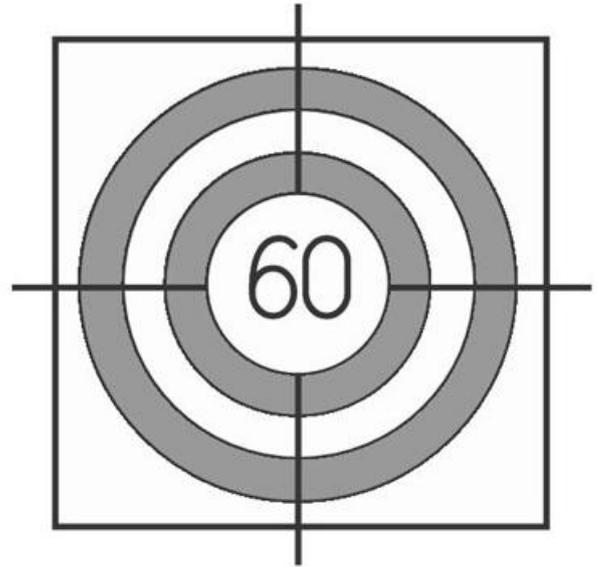
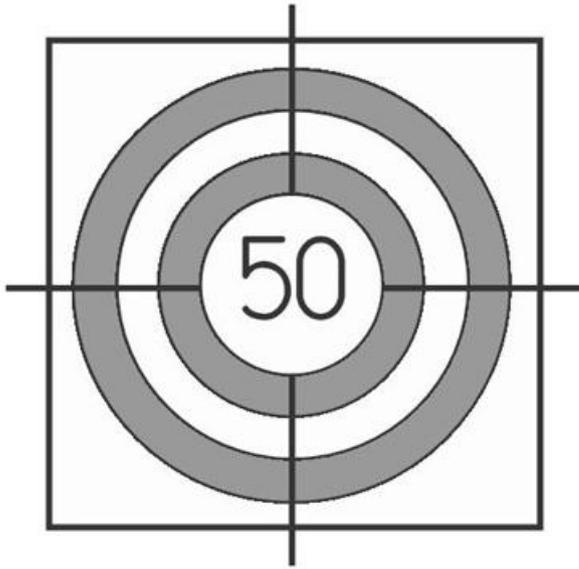
→ Dans un carré (x15)



→ Le grand bazar du nombre (x15)

		2					7		
			23						
			33				37		39
50							57		
				64					
									79
								88	
					95				

→ Calcul sur les dizaines : la punta des dizaines (x1)



→ Calcul sur les dizaines : la punta des dizaines (x1)

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

10

→ Calcul sur les dizaines : la punta des dizaines (x1)

20	20
20	20
20	20
20	20
20	20
20	20

→ Calcul sur les dizaines : la punta des dizaines (x1)

30	30
30	30
30	30
30	30
30	30
30	30

→ Calcul sur les dizaines : la punta des dizaines (x1)

40

40

40

40

40

40

40

40

40

40

40

40

1 un

2 deux

3 trois

4 quatre

5 cinq

6 six

7 sept

8 huit

9 neuf

10 dix

20 vingt

30 trente

40 quarante

50 cinquante

60 soixante

70 soixante-dix

80 quatre-vingts

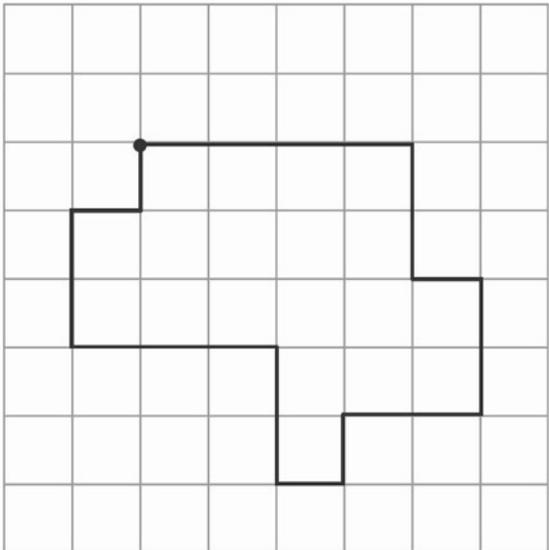
90 quatre-vingt-dix

28
vingt + huit
=
vingt-huit

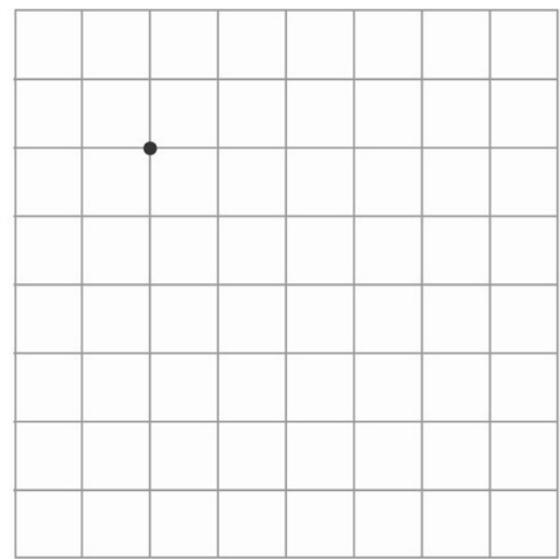
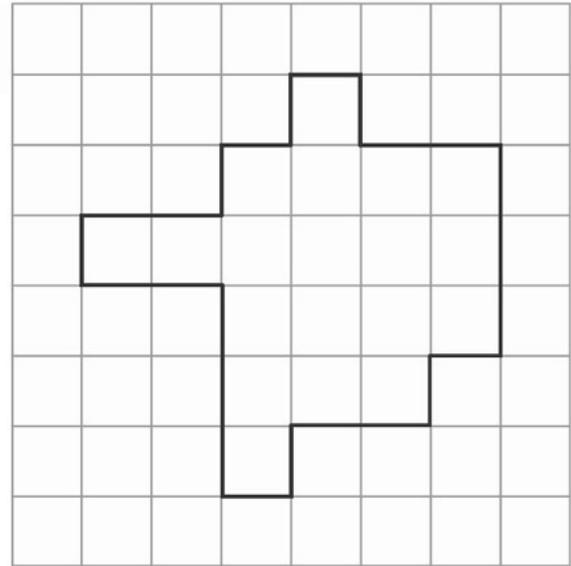
63
soixante + trois
=
soixante-trois

→ Dessin sur quadrillage : le même dessin (x15)

A



B



sur

