

Unité 12

Séance 1

1. Problèmes dictés.

Problème a : Montrer une des enveloppes et faire constater qu'elle contient 4 photos de Zoé. Écrire l'information 4 photos au tableau. Indiquer aux élèves que chacune des 3 enveloppes contient le même nombre de photos de Zoé. Vider le contenu des 3 enveloppes dans la grande enveloppe (vide au départ). Demander aux élèves de faire des hypothèses sur la question à laquelle il faut répondre et la reformuler : ➔ Combien de photos y a-t-il dans la grande enveloppe ?

2. Problèmes écrits.

2) Il y a 15 photos dans la boîte 3) Zoé a 20 photos

3. Comparer des nombres jusqu'à 99.

1) Comparaison de 35 et 53

Question a : Vous devez dire dans quelle enveloppe il y a le plus de points. Il faudra écrire votre réponse sur l'ardoise. Les deux camarades qui ont les enveloppes peuvent les ouvrir pour répondre

2) Comparaison de 41 avec 35 et 53 puis reprise avec 70

Question a : Afficher l'enveloppe marquée 41 et demander si 41 est plus ou moins grand que 35 d'une part et que 53 d'autre part, en précisant : ➔ Vous devez écrire les réponses en utilisant les signes < et >.

Question b : Reprendre le même scénario en demandant de comparer 70 aux nombres déjà étudiés.

Question c : Demander aux élèves de citer, par exemple : deux nombres plus grands que 38, deux nombres plus petits que 38.

4) Il 28 - 46 - 47 - 79 - 32 - 68 5) < > > > > < < <

Séance 2

1. Calculs sur les dizaines. $30+10 - 20+20 - 40+30 - 20+10 - 50+20 - 60+30$
40 40 70 30 70 90

2. Mesure en centimètre.

3. Comparer des nombres jusqu'à 99 ➔ Fiches 69 et 70

1) Jeu collectif

Former 6 groupes d'élèves. Distribuer 5 cartes-nombres au hasard à chaque équipe.

Problème a : À tour de rôle, chaque équipe donne une de ses cartes qui est affichée au tableau. Cette carte doit porter un nombre plus grand que celui de la carte donnée par l'équipe précédente. L'équipe qui parvient à bloquer le jeu, car personne ne peut donner une carte avec un nombre plus grand, gagne toutes les cartes affichées. Le jeu reprend avec les cartes restantes.

Faire rejouer d'autres parties : l'équipe qui vient de gagner pose la première carte. Les cartes gagnées par les équipes ne sont pas remises en jeu. Le jeu s'arrête lorsqu'une équipe a épuisé toutes ses cartes.

L'équipe vainqueur est alors celle qui

a ramassé le plus de cartes parmi celles qui ont pu être jouées. L'enseignant a le rôle d'arbitre.

3) > > < > > < > < 4) 37 - 47 - 50 - 61 - 92

Unité 12

Séance 5

1. **Sommes de nombres.** $4+9$ $4+7$ $4+8$ $5+7$ $5+9$ $5+6$
 13 11 12 12 14 11

2. **Tracés à la règle et repérage sur quadrillage.**

3. **Sommes de 2 nombres de 2 chiffres.**

1) Calcul de sommes

$45 + 38 = \dots$ / $35 + 23 = \dots$ / $43 + 27 = \dots$ / $47 + 6 = \dots$

3) $65 - 70 - 56 - 67$

Séance 6

1. **Différences de nombres.** $14-7$ $14-5$ $14-9$ $11-5$ $11-3$ $11-7$
 7 9 5 6 8 4

2. **Sommes de 2 nombres de 2 chiffres.**

2) $79 - 94 - 65 - 53$

3. **Reconnaître des formes.** Fiches 17 et 72

1) Comprendre les contraintes de l'assemblage

Question a : Distribuer deux ou trois gabarits et une feuille de brouillon à chaque élève. ➔ Sur votre feuille, placer les formes de manière à ce qu'elles se touchent. On appellera cela faire un assemblage.

Question b : Maintenant vous allez réaliser un autre assemblage avec les mêmes formes. Attention les formes doivent se toucher suivant un côté : côté contre côté

2) Dessin libre d'assemblages à l'aide de gabarits

Question a : Maintenant, vous allez dessiner des assemblages. Pour cela, vous allez utiliser les formes en carton comme gabarits. Pour commencer, choisissez un gabarit et entraînez-vous à faire des dessins en suivant son contour

Question b : Maintenant, vous allez dessiner un assemblage de formes. Vous allez donc utiliser un ou plusieurs gabarits. Les formes dessinées pour réaliser l'assemblage doivent se toucher par un côté*

3) Reproduction des modèles S, T et Y

Séance 7

1. **Différences de nombres.** $13-6$ $13-5$ $13-7$ $12-5$ $12-9$ $12-4$
 7 8 6 7 3 8

2. **Comparer des nombres jusqu'à 99**

2) $8 - 39 - 40 - 37 - 78$ 3) $< > < > > >$

3. **Reconnaître des formes.** Fiches 17 et 73

1) Reconnaître les gabarits utilisés

Question a (assemblages X et Y) : Zoé a dessiné ces deux assemblages. Pour cela, elle a utilisé les mêmes gabarits que vous. Vous devrez retrouver quels gabarits elle a utilisés. Dans chaque forme du dessin, vous marquerez la lettre qui correspond au gabarit qu'elle a utilisé. Pour cela, vous aurez chacun le catalogue des gabarits et un des deux dessins de Zoé.

→ Comparer des nombres jusqu'à 99 : bloqué ! (x5)

39

48

39

48

37

46

37

46

34

44

34

44

7

42

7

42

69

93

69

93

68

86

68

86

64

84

64

84

60

73

60

73

→ Sommes de deux nombres : une commande pour deux ! (x15)

BONDE COMMANDE

Il faut boutons
pour le ziglotron
de Zoé



Il faut boutons
pour le ziglotron
d'Arthur



Combien faut-il de boutons au total ?

Combien veux-tu de paquets de 10 boutons ?

Combien veux-tu de boutons tout seuls ?

BONDE COMMANDE

Il faut boutons
pour le ziglotron
de Zoé



Il faut boutons
pour le ziglotron
d'Arthur



Combien faut-il de boutons au total ?

Combien veux-tu de paquets de 10 boutons ?

Combien veux-tu de boutons tout seuls ?

Addition en colonne sans retenue :

| d | u |
|---|---|
| 6 | 4 |
| + | |
| 2 | 3 |
| | |
| 8 | 7 |

2) Je m'occupe ensuite des dizaines : $6+2$ ça fait 8, j'écris 8

1) Je commence par les unités : $4+3$ ça fait 7, j'écris 7

Addition en colonne avec retenue :

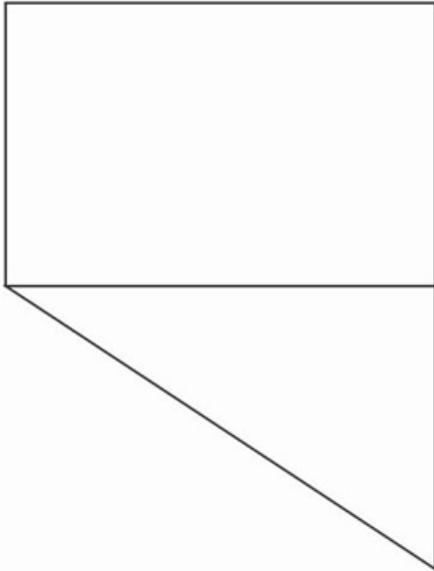
| | | | |
|---|--------|--|---|
| | d 1 | | u |
| | 6 | | 4 |
| + | 2 | | 6 |
| | | | |
| | 9 | | 0 |

2) Je n'oublie pas d'ajouter la retenue :
 $1+6+2=9$

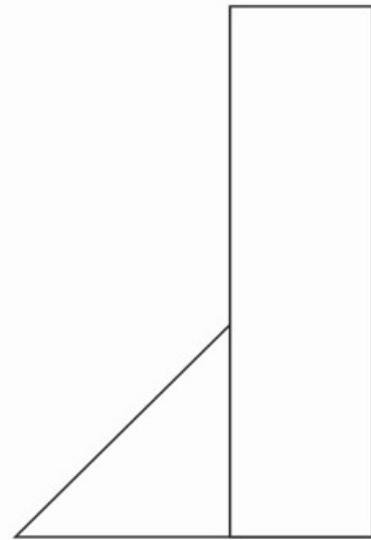
1) Je commence par les unités : $4+6$ ça fait 10, j'écris 0 unités et je mets la dizaine dans sa colonne.

→ Reconnaître des formes : carrés, rectangle, triangle (x5)

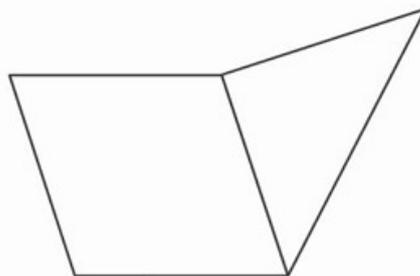
Modèle S



Modèle V

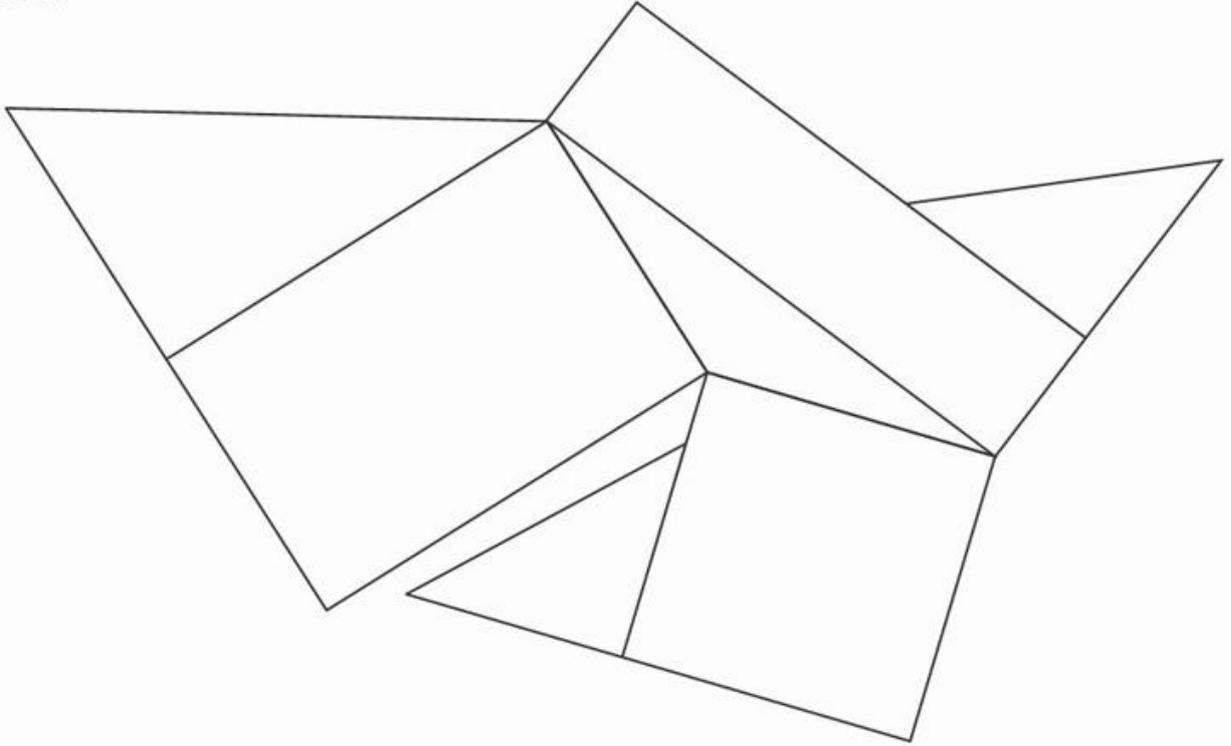


Modèle T

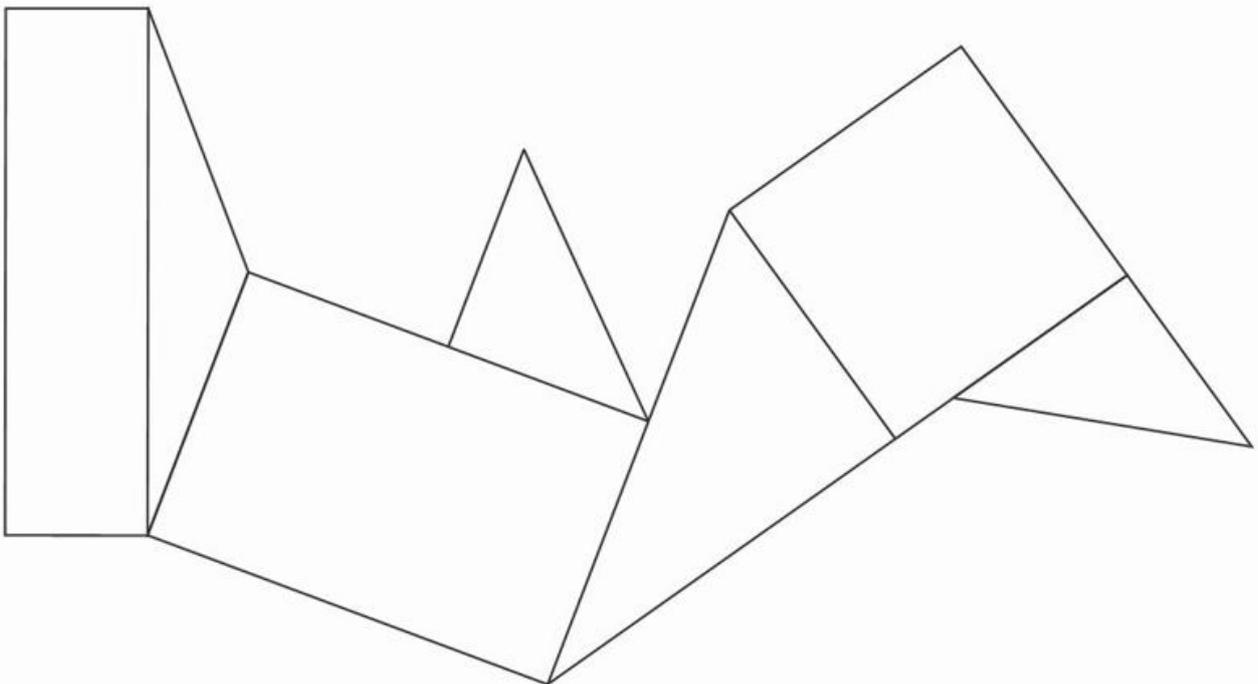


→ Reconnaître des formes : carrés, rectangle, triangle (x5)

Modèle X



Modèle Y



→ Reconnaître des formes : carrés, rectangle, triangle (x5)

