

<b>A6</b>	<b>Fait numérique :</b> $2 + 2 = 4$ ; $5 + 5 = 10$ ; $10 + 10 = 20$
-----------	---

**Temps :**  
15 min / séance

**Matériel :**  
ardoise / cahier d'essais



- **Attendus** de fin d'année :  
 CP= l'élève connaît les doubles des nombres inférieurs à 10 et les doubles des dizaines entières jusqu'à 50. (CP)  
 CE1= l'élève connaît les doubles de nombres d'usages courant de 1 à 15 ;25 ;30 ;40 ;50 et 100.  
 CE2= l'élève connaît les doubles de nombres d'usages courant de 1 à 20 ;25 ;30 ;40 ;50 ;60 ;100.

• **Choix des nombres par rapport à leurs relations**


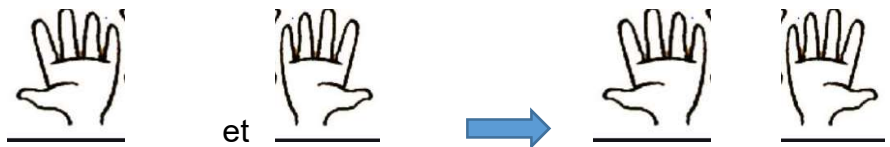

Doubles ou moitiés


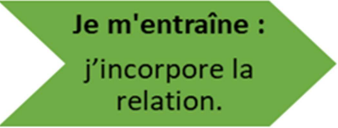
• **Rappel des propriétés et des règles de calculs engagées**

Fait numérique à mémoriser

*Il ne s'agit pas pour les élèves de nommer les propriétés de l'addition ; au contraire, il s'agit d'éprouver à travers elles des relations entre les nombres, en décomposant les nombres et en les recomposant.*

Fiche à mettre en lien avec celle des presque doubles.

<p><b>J'observe :</b> je repère la relation.</p>	   <p style="font-size: 24px; margin-top: 10px;"><math>2 + 2 = 4</math></p>
<p><b>Je manipule :</b> je teste la relation.</p>	<p><i>NB : la mémorisation des doubles des premiers entiers ne présente pas de difficulté majeure et est en général rapide. Il faut en entretenir la mémorisation et travailler la rapidité de restitution des résultats</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Travaillée d'abord comme une comptine (ex : le rap des doubles <a href="http://www.ac-grenoble.fr/ecoles/vienne2/spip.php?article4606">http://www.ac-grenoble.fr/ecoles/vienne2/spip.php?article4606</a>).</li> </ul> <p>Comptine des doubles : Pour construire la « comptine des doubles », on peut demander aux enfants de réciter la suite orale des nombres à partir de 1 en disant 1 les mains écartées, puis 2 les mains fermées, 3 les mains écartées... et ainsi de suite. Ensuite, on leur demande de faire la même chose sans prononcer 1, 3, 5... c'est-à-dire les nombres dits les mains écartées.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Activités de manipulation diverses avec des jetons/ cubes...etc. (J'ai 2 jetons. Donne-moi le double. J'ai 6 jetons. Je t'e, donne la moitié...etc.)</li> </ul> <p><i>NB : Nécessité de varier les formulations pour que l'élève puisse mobiliser les doubles et moitiés dans toutes situations.</i></p>
<p>SS</p> 	<p>Lister les doubles à connaître en fonction des attendus de fin d'année.(possibilité de faire évoluer l'outil sur le cycle)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exemple de trace écrite interactive sur les doubles : <a href="http://cenicienta.fr/ce1-ce2-mathematiques-lecons-a-manipuler">http://cenicienta.fr/ce1-ce2-mathematiques-lecons-a-manipuler</a></li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Jeu 1 : Double</b> Les cartes sont posées sur la table, face « double » sur le dessus. L'enfant prend la première carte et donne le double du nombre écrit sur la carte. Il tourne la carte pour vérifier sa réponse. Si elle est exacte, il conserve la carte. Sinon, il la remet avec les autres. Le but du jeu est d'acquérir le plus rapidement possible la totalité des cartes. Ce jeu peut être mené à plusieurs, chaque élève disposant du même jeu de carte <a href="http://bproyan.fr/IMG/pdf/doubles_-_entrainement.pdf">http://bproyan.fr/IMG/pdf/doubles_-_entrainement.pdf</a></li> <li>• <b>Jeu 2 : Le mariage des doubles</b> Chaque joueur dispose de 6 cartes. A tour de rôle, chaque joueur regarde dans son jeu s'il peut faire des paires en associant un nombre et son double. S'il le peut, il pose sa paire devant lui et pioche deux cartes. S'il ne peut pas faire de paire, il pioche une carte. Lorsque la pioche est épuisée, il prend une carte au hasard à son adversaire. Le gagnant est celui qui a fait le plus de paires. <a href="http://bproyan.fr/IMG/pdf/les_mariages_des_doubles.pdf">http://bproyan.fr/IMG/pdf/les_mariages_des_doubles.pdf</a></li> <li>• <b>Jeu 3 : Cartes recto-verso</b> Le jeu se joue à deux. Les cartes sont étalées sur la table, côté « calcul » visible. Un enfant prend la première carte et la lit à l'autre. Celui-ci répond. On retourne la carte ; si la réponse est correcte, l'enfant qui a répondu prend la carte, sinon, c'est celui qui a questionné qui la prend. Les rôles sont ensuite échangés. Celui qui a le plus de cartes à la fin de la partie a gagné <a href="http://bproyan.fr/IMG/pdf/cartes_recto_verso_-_doubles.pdf">http://bproyan.fr/IMG/pdf/cartes_recto_verso_-_doubles.pdf</a></li> </ul> <p>Toutes activités du type : dominos, mémoire...etc.</p>