

Séance 1:

phase d'appropriation du matériel

La consigne est donnée :

« Voici une pièce qu'il faudra recouvrir de petits carreaux. Vous aussi, vous aurez devant vous ce genre de pièces à carreler. Vous devrez compter les carreaux qu'il faut pour recouvrir les pièces et vous devrez aller les chercher sur mon bureau. Attention, il vous faudra pas un carreau de plus, pas un carreau de moins »

« Vous pourrez prendre des carreaux tout seuls ou des paquets de 10, comme vous voulez » (montrer les paquets de 10 et les carreaux)

Plusieurs situations de recherche sont proposées en fonction du niveau des élèves (de 14 à 50 carreaux).

phase 1 : familiarisation avec la situation:

- a) recherche par 2. Au cours de cette première étape, les élèves se familiarisent avec la consigne.
- b) Ils valident leurs procédures par recouvrement sur leur quadrillage.
- c) Une mise en commun permet de mettre en évidence les réussites et les échecs.

Phase de recherche

- **phase 2 : une contrainte apparaît pour obliger les élèves à utiliser des paquets de 10 et le moins d'unités possibles.**
 - « *Maintenant, vous ne vous servirez pas seul. Il y aura un vendeur. Vous lui demanderez ce que vous voulez. Attention, il n'aura pas le droit de vous donner plus de 9 carreaux isolés* ».
 - a) recherche par deux sur support papier
 - b) validation par recouvrement
 - c) mise en commun
 - d) Analyse des réussites et des échecs.

Séance 2:

Phase d'institutionnalisation

L'organisation est la même que lors de la séance 1.

Rappel de la séance précédente ; reprendre un exemple traité lors de la dernière séance.

Une nouvelle consigne est donnée : « Aujourd'hui, vous devrez écrire votre commande sur un bon de commande plutôt que de demander oralement »

- élaboration du bon de commande par deux
- validation par recouvrement
- mise en commun
- synthèse avec mise en évidence** que le nombre de paquets de 10 et de carreaux seuls et le nombre d'unités se voient dans la commande:

Observe  le matériel de numération, puis **écris**  le nombre de ballons.



Plaques dizaines	Jetons unités
1	2

Nombre de jetons :
— dizaine et — unités

Mettre bien
1 unité 
10 unités = 1 dizaine

Phase de systématisation collective:

Passer commande sans disposer du quadrillage.

Les élèves sont organisés en 2 groupes.

a) Le 1er groupe reçoit un quadrillage et indique au 2ème groupe, qui ne dispose pas du quadrillage, le nombre de carreaux.

b) Le groupe 2 élabore le bon et le donne au vendeur.

c) Le 1er groupe valide.

Les rôles entre les groupes sont échangés

Phase de systématisation individuelle:

Avec le matériel du fichier:

Sur l'ardoise:

- prendre un nombre donné de carreaux
(exemple : le maître indique qu'il veut 43 carreaux. Aux élèves de prendre 4 paquets de 10 et 3 unités...)
inversement, des paquets de 10 et des carreaux isolés apparaissent. Les élèves doivent indiquer le nombre total de carreaux
- Organiser des commandes groupées
 - un enfant a un quadrillage à carreler et un 2ème enfant un autre
 - se mettre d'accord pour commander ensemble les paquets de 10 et les unités seules.

Sur le fichier



Phase d'évaluation:

Dessine les plaques dizaines et les petits unités pour représenter les nombres d'écotes.

Phase de remédiation:

Le jeu du grand collier CE1

Règle du jeu :

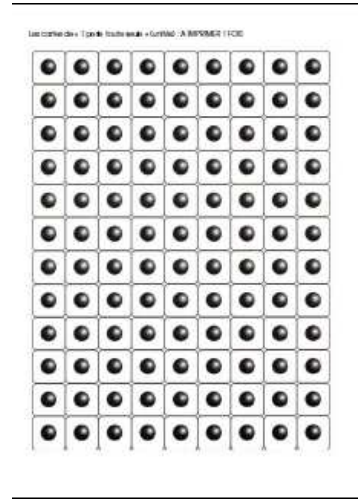
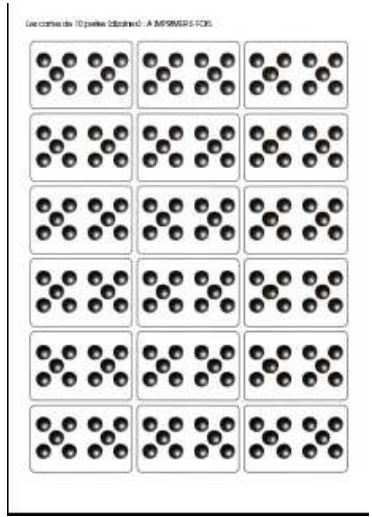
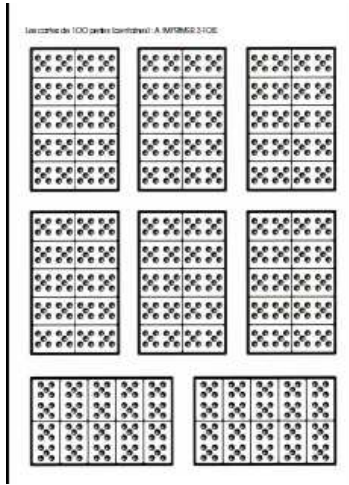
Au départ, chaque joueur a 1 carte de 100 perles, 1 carte de 10 perles et 1 perle « toute seule ».

Un des deux joueurs lance le dé et avance son pion d'autant de cases que ce qu'indique le dé. Si le pion tombe sur une case blanche, le joueur doit donner au meneur de jeu un nombre de perles égal au nombre écrit dans la case (ni plus, ni moins) . Si le pion tombe sur une case grise, c'est le meneur de jeu qui donne au joueur un nombre de perles égal au nombre écrit dans la case. Si la case porte l'inscription « passe ton tour », rien ne se passe et c'est à l'autre joueur de lancer son dé et d'avancer son pion. Si un joueur n'a pas assez de perles pour les donner au meneur de jeu, il donne tout ce qu'il a au meneur.

S'il n'a plus de perles « pour payer » quand il tombe sur une case blanche, il passe son tour.

En cas de blocage (c'est-à-dire quand on n'a pas le nombre exact d'unités ou de dizaines « pour payer »), il est possible de faire des échanges avec le meneur de jeu (dix perles contre une cartes de dix perles ou dix cartes de dix perles contre une carte de 100 perles).

Le jeu s'arrête lorsque un pion atteint ou dépasse la case « arrivée ». Le joueur gagnant est alors celui qui a le plus de perles en sa possession.



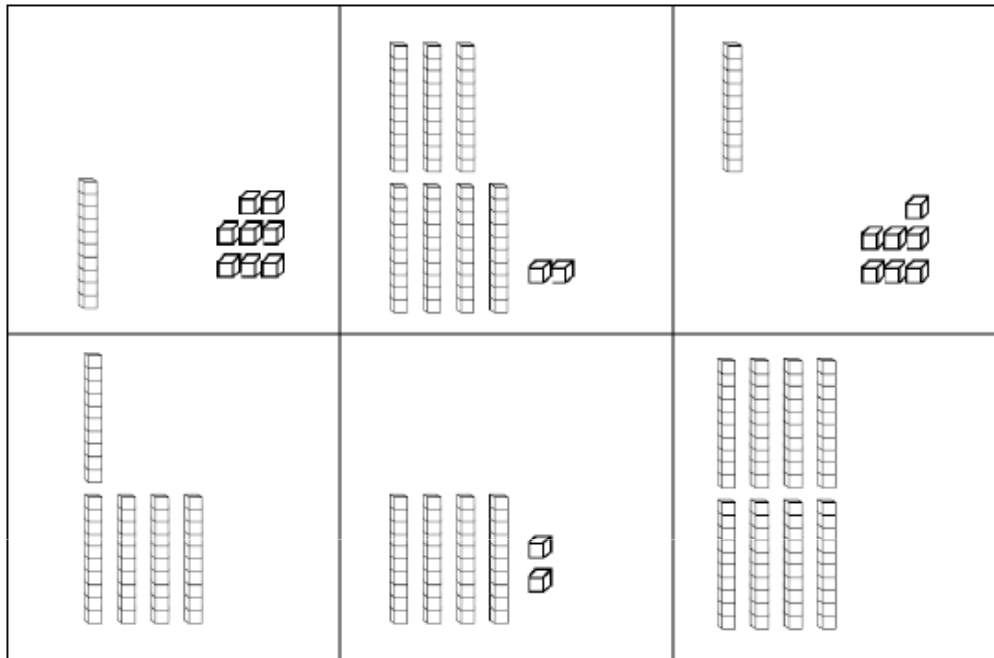
Le jeu du grand nombre

Les parties de jeu à disposition :

Le jeu du grand nombre

310 60 230 220 150 220 120 92 29 148 48 299 29 207 143 54 320 309 118 200 9 108 80 95 101 205

Le loto des dizaines:



18	72	17
50	42	80
14	29	81
64	70	15
24	93	40
<u>9</u>	60	37

<http://kalolanea.hautetfort.com/media/02/00/521533036.pdf>

Phase de rebrassage des notions

- Les rituels mathématiques:

<http://damedubois.eklablog.com/construire-le-nombre-chaque-jour-compte-a4978646>

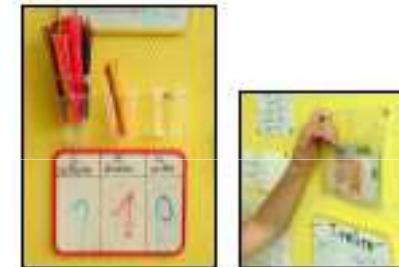
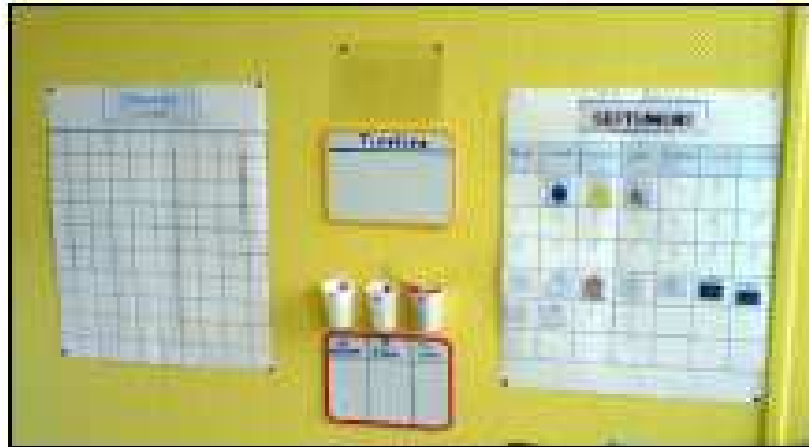
Pourquoi?

« Les activités du rituel participent à la **construction progressive de la notion de nombre** en offrant de multiples voies d'accès aux contenus d'apprentissage, en permettant de travailler avec chaque élève à un **niveau d'abstraction** adapté à ses besoins. Les élèves structurent mieux la suite numérique, ils accèdent à la compréhension du système décimal et font plus de liens entre les différentes représentations d'un même nombre. La répétition des activités sollicite la **mémoire épisodique** et l'attention portée aux équivalences entre les représentations, aux liens entre les nombres, aide à l'organisation des savoirs en **mémoire à long terme.** »



Supports	Objectif principal	Activités quotidiennes	Phrase rituelle
« Le tableau »	Création progressive d'un tableau des nombres	Inscrire sur le tableau le nombre du jour, repérer quelques-unes de ses propriétés.	« Aujourd'hui c'est le $X^{\text{ième}}$ jour d'école »
« Le compteur » « La tirelire »	Constitution de collections d'objets pour représenter le nombre du jour	Ajouter une paille dans le compteur, faire des groupements si nécessaire. Ajouter 1€ dans la tirelire, faire des échanges si nécessaire.	« Aujourd'hui nous avons X pailles dans le compteur et X € dans la tirelire »
« Le nombre du jour »	Synthèse des représentations possibles / dictionnaire des nombres	Proposer et expliciter des représentations analogiques et analytiques du nombre du jour	« Le nombre du jour est X » - « Une des façons de représenter X c'est... »

Le matériel:



Trace écrite

Aujourd'hui c'est le^{ème} jour d'école.
 Le nombre du jour est
 En lettres, il s'écrit :

Complète :

..... + = 100
 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + = 100
 (..... x 10) + = 100

Entoure les bonnes réponses : 100 peut s'écrire.....

100+9	100x9	90 + 10 = 90
90 + 10	900	1000



Voir sur le site de Lutin bazar le matériel adapté à différents fichiers: Picbille, Pour comprendre les maths, Mixte Picbille/PCLM, Neutre (à personnaliser)

<http://www.lutinbazar.fr/rituels-c393003>