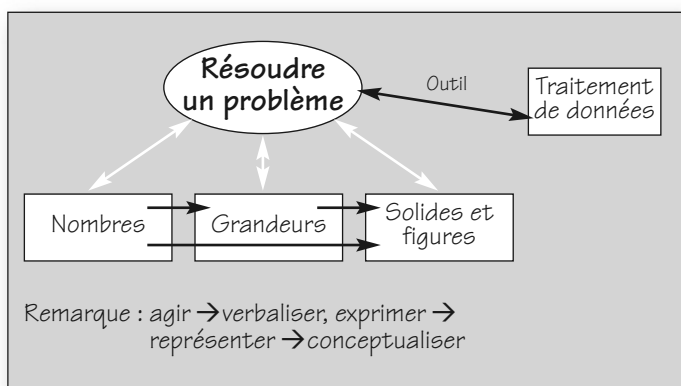




Mathématique



Titre : *J'additionne ou je soustrais ?*

Fiche N° : _____ Classe : *P2* Réf prog : _____

Compétence ciblée

Calculer

Objectif

Additionner ou soustraire en fonction de la situation donnée

Difficulté, obstacle

Tendance naturelle à préférer l'addition
Estimation de la quantité restant à remplir

Progression

- ☐ Découverte ☐ Evaluation formative
☒ Exercices ☐ Rappel dans nouveau contexte

Vocabulaire spécifique

Situation mobilisatrice *Jeu de société*

Tâche(s) de l'élève

Calculer pour avancer le pion valablement → choisir d'additionner ou de soustraire

Matériel

Une planche de jeu (voir annexe)
Deux dés avec schèmes
Un pion par joueur
Des jetons (ou bouchons ou ...)

Organisation / Regroupement

Jeu par groupes de 4 maximum

Déroulement

Déjà-là / étapes / structuration et dialogue réflexif

- *Présentation et explication du jeu en collectif*
- *Jeu lors des ateliers*
- *Structuration après les ateliers*
 - *Quelle est la difficulté du jeu ?*
 - *Pourquoi ?*
 - *Quelles stratégies ont été employées pour éviter de se tromper ?*

Différenciations possibles :

Remarques / prolongements

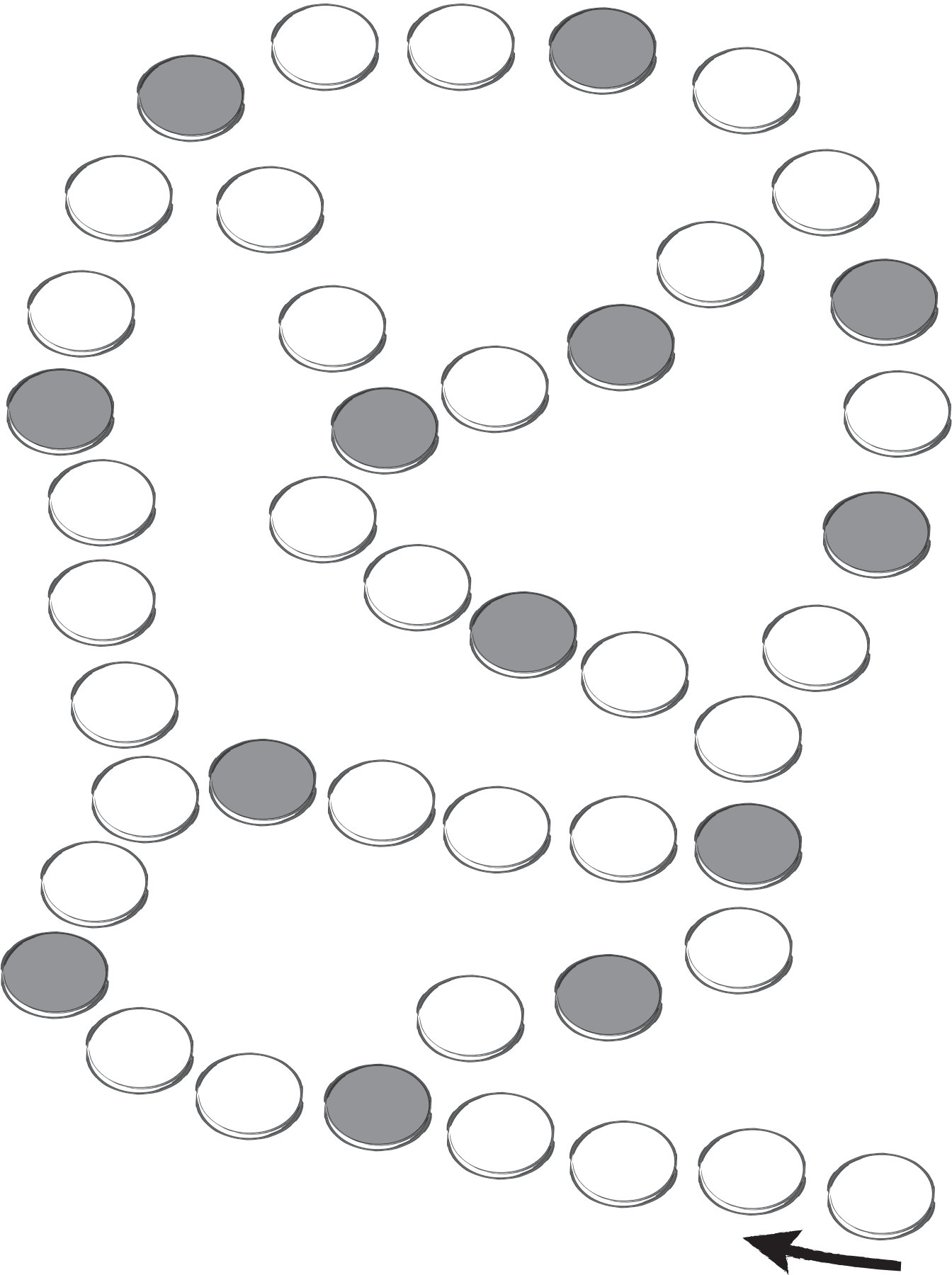
Règle du jeu

Placer les pions sur la flèche. Chaque joueur lance les deux dés. Il peut choisir soit d'additionner les valeurs des dés soit de soustraire l'une de l'autre. Il doit annoncer son choix avant d'effectuer l'opération et d'avancer son pion du nombre de cases qui correspond au résultat du calcul annoncé.

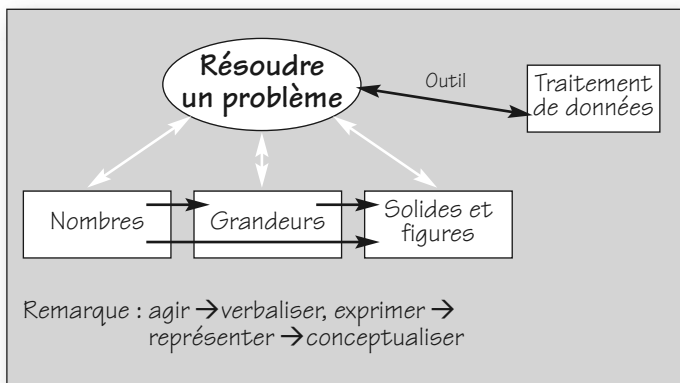
Le but est d'arriver à poser son pion sur une case noire afin d'obtenir un jeton.

Le premier joueur à obtenir 10 jetons est gagnant.

Planche de jeu à agrandir



J'additionne ou je soustrais ? 



Mathématique



Titre : Poser un problème

Fiche N° : _____ Classe : P1 Réf prog : _____

Compétence ciblée

Effectuer des opérations
dans des situations variées

Objectif

Traduire une situation et varier
la place de l'inconnue

Difficulté, obstacle

Progression

- Découverte ○ Evaluation formative
- Exercices ○ Rappel dans nouveau contexte

Vocabulaire spécifique

Situation mobilisatrice

Poser un problème de plus en plus compliqué
à résoudre à un camarade

Tâche(s) de l'élève

- Poser un problème (et donc le penser correctement
et connaître la réponse)
- Résoudre un problème (comprendre la place
de l'inconnue)

Matériel

Voir annexes 3 et 4
Feuilles de brouillon et crayons à disposition

Organisation / Regroupement

1. Travail par deux (classe entière) / 2. Proposition
de l'activité en ateliers de quatre dans un second temps

Déroulement

Déjà-là / étapes / structuration et dialogue réflexif

- Présentation du problème au grand groupe (voir annexes 1 et 2)
- Explication de l'activité par deux où un élève proposera son
problème à son camarade, puis réciproquement (on dispose de
cartons découpés) (voir annexes 3 et 4)
- Présentation de l'activité lors d'ateliers de quatre élèves : un propose
le problème et trois tentent de le résoudre individuellement. Le premier
qui trouve la réponse correcte pose le problème suivant.
- Structuration orale à propos de ce qui est connu, de ce qui est
cherché

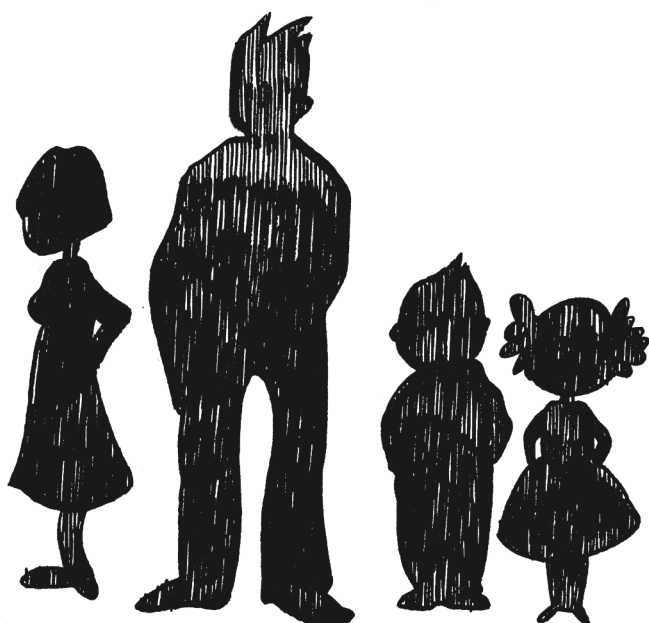
Différenciations possibles :

Remarques / prolongements

Traduction des problèmes posés en écriture mathématique (calculs)
où la place de l'inconnue sera remarquée

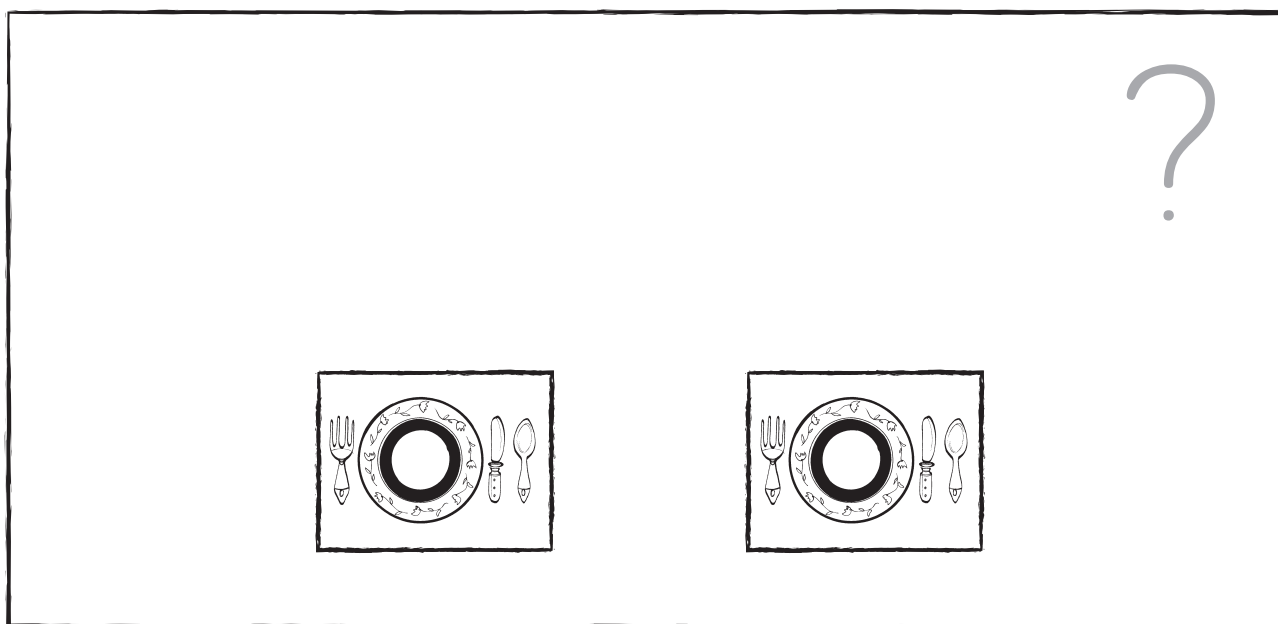
Annexe 1 - Problèmes à travailler en collectif

Ce soir, dit maman, nous serons quatre à table : papa, Jules, Eva et moi. Elle commence à dresser le couvert à la place que papa occupe et à celle d'Eva. Jules termine le travail. Il va ajouter les couverts manquants. Il en faudra ...



Pour 4, il faut

2 couverts + (et encore) 2 couverts

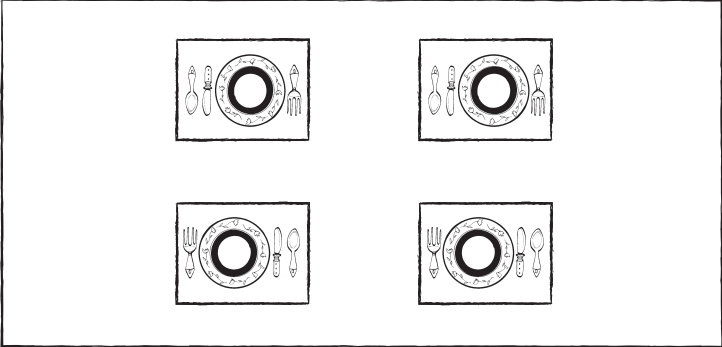


À agrandir ou à organiser au tableau à partir des éléments à découper - voir annexes

Annexe 2

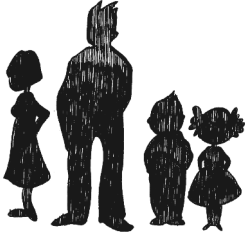
Peut-on savoir combien de personnes seront à table le soir si on sait que maman a dressé deux couverts et que Jules en a ajouté deux ?

?

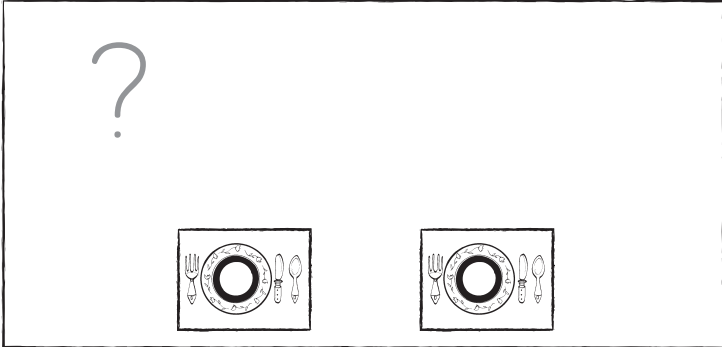


?
=
2
+
2

Peut-on calculer combien de couverts maman a dressé si papa, maman, Eva et Jules sont à la maison pour souper et que Jules a dressé deux couverts ?



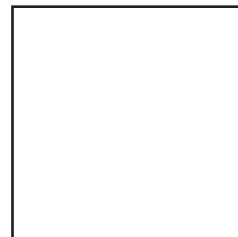
?



4
=
?
+
2

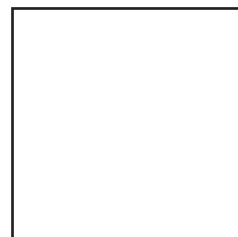
À agrandir ou à organiser au tableau à partir des éléments à découper - voir annexes

À table, il y aura ce soir



=

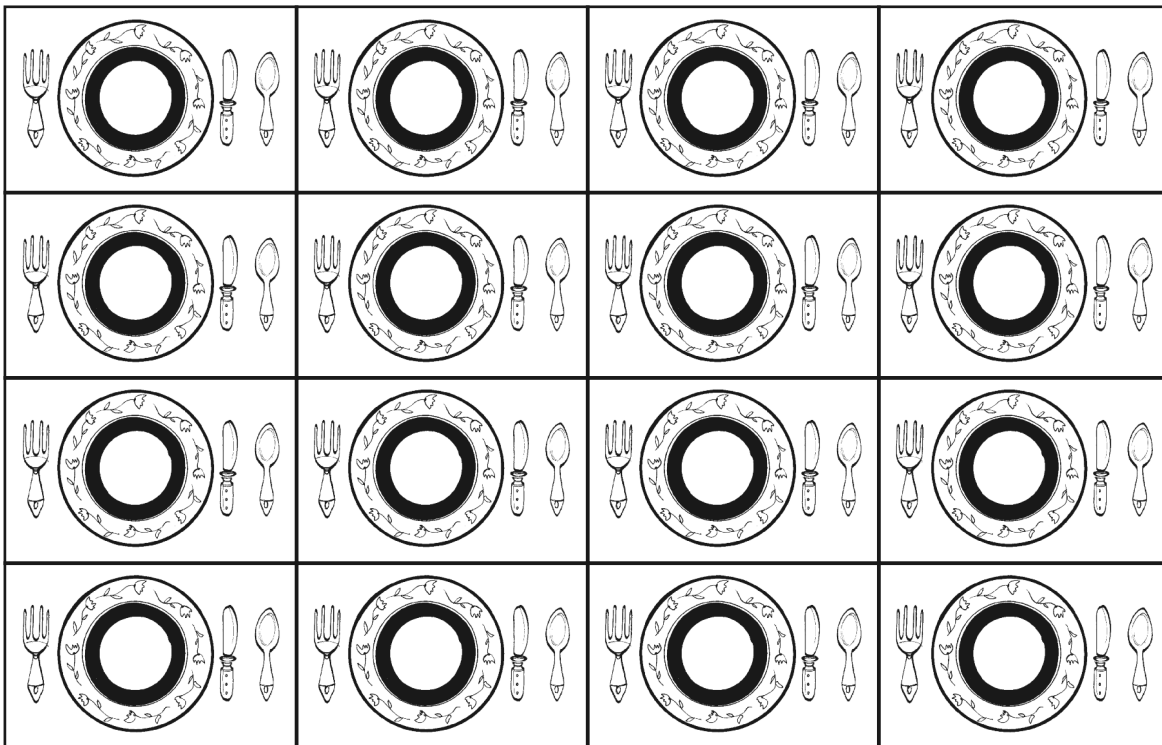
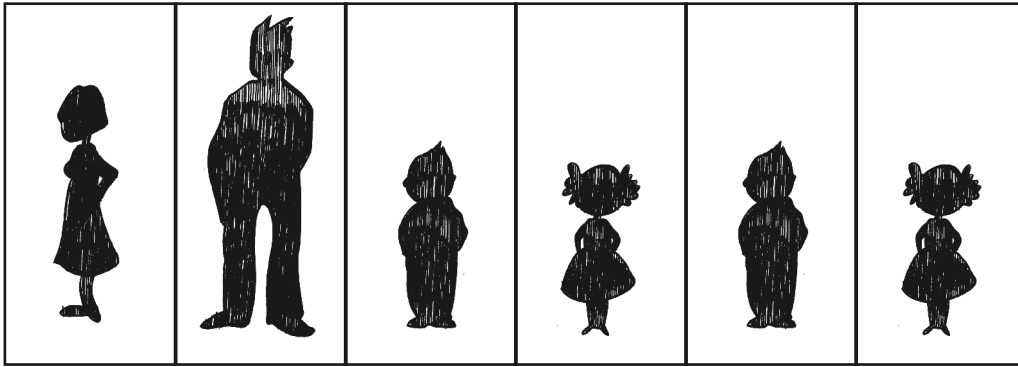
Maman dresse ces couverts.



+

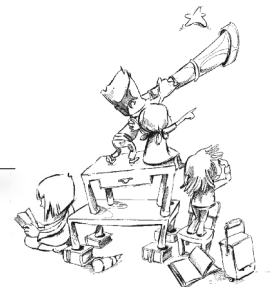
Jules dresse ces couverts.





1	2	3	4	5	6
1	2	3	4	5	6

À multiplier 1 fois pour un groupe de 2 élèves



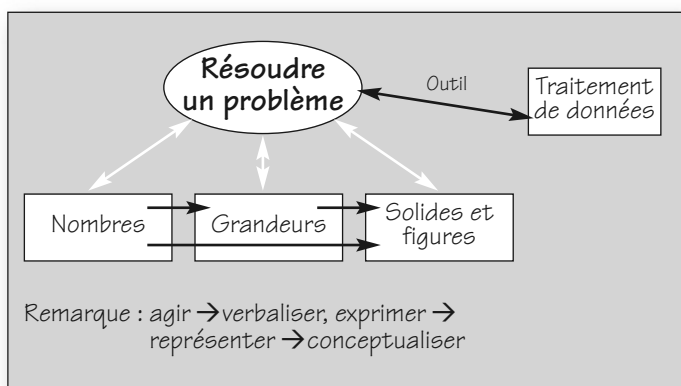
Devoir du ...

○ Je dessine ou je raconte ce que j'ai appris aujourd'hui.

○ Je m'entraîne à lire :

○ Je m'entraîne à ... créer un problème. Dessine trois situations où on doit dresser la table. Tu les raconteras demain en classe.

	=		+	
	=		+	
	=		+	



Mathématique



Titre : Jeux de cartes

Fiche N° : _____ Classe : P1 Réf prog : _____

Compétence ciblée

Calculer

Objectif

1. Construire la table d'addition de 10
2. Estimer avant d'opérer

Difficulté, obstacle

Reconnaissance des schèmes peu assurée
– concept d'addition

Progression

- ☐ Découverte ☐ Evaluation formative
☒ Exercices ☐ Rappel dans nouveau contexte

Vocabulaire spécifique

1. Est égal à, égale, additionner
2. Plus que, moins que, autant que, égal à

Situation mobilisatrice

Jeux de société

Tâche(s) de l'élève

Selon le jeu :

- compléter une quantité pour obtenir 10
- estimer si le résultat d'une addition sera supérieur ou non à 10

Matériel

Jeux de cartes (de 1 à 10 + jokers)
Cartes et fiches selon modèle joint

Organisation / Regroupement

Jeux par trois maximum
Lors d'ateliers ou par groupes

Déroulement

Déjà-là / étapes / structuration et dialogue réflexif

- Explication des jeux – courte démonstration
- Répartition des élèves
- Jeu avec attention à avoir à la verbalisation des démarches, d'une part, aux difficultés rencontrées par certains, d'autre part (non-reconnaissance de schèmes, surcomptage, dénombrement nécessaire...)
- Structuration - orale : facilité, simplicité du jeu. Si oui, pourquoi ?
– écrite : table d'addition de 10 à partir des associations de cartes proposées

Différenciations possibles :

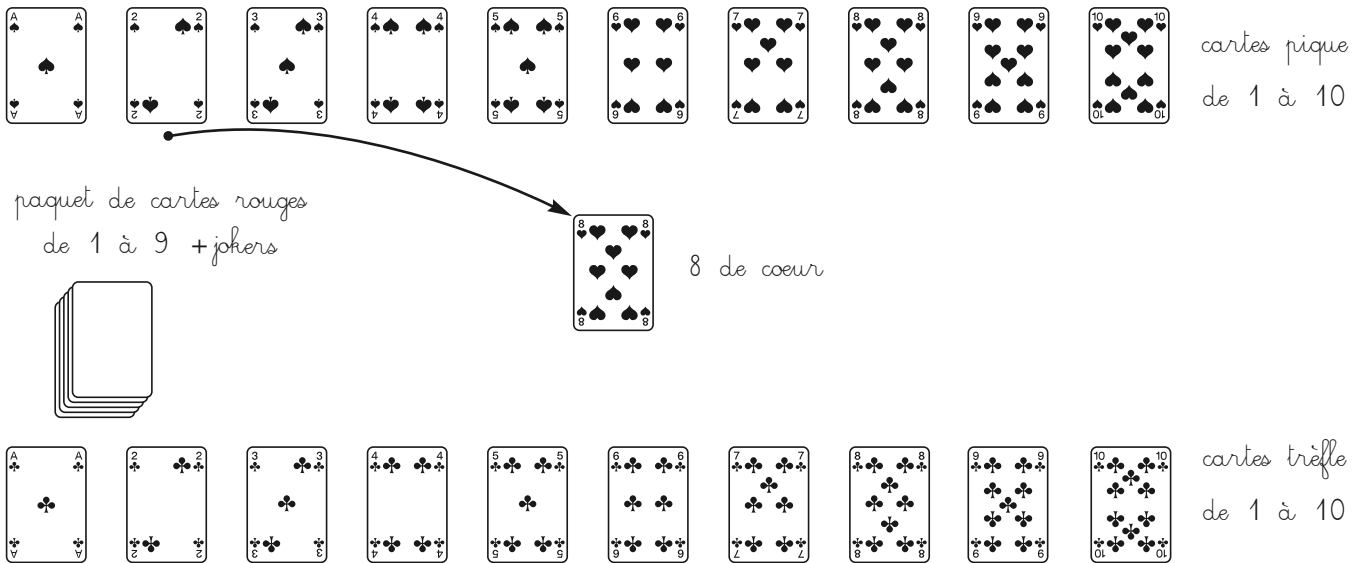
1. • Prolonger l'utilisation du jeu (l'addition jusque 10 doit être acquise par tous)
- Jouer avec l'enfant et verbaliser les actions devant lui (en modèle)
2. Reprendre le jeu avec de plus petits nombres (objectif : estimer)

Remarques / prolongements

Aborder la commutativité / Travailler la table d'addition à travers des représentations chiffrées / Introduire les symboles +, =

Règle du jeu 1

La pioche est constituée des cartes rouges et des jokers. Chaque joueur reçoit une série de cartes noires (deux jeux de cartes sont nécessaires s'il y a plus de deux joueurs) et les dépose devant lui face visible. Une première carte de la pioche est retournée. Il s'agit, pour chaque joueur, de trouver la carte à lui associer pour obtenir la quantité 10. Le joueur le plus rapide, après vérification de la réponse donnée, reçoit un jeton (ou un bouchon). Il récupère sa carte et la replace dans sa série. Il retourne alors une deuxième carte rouge à laquelle il faudra associer le plus rapidement possible une noire. Une fois les cartes rouges épuisées, on compte les pions de chacun pour trouver le gagnant de la partie. Les jokers ont la valeur 0.



Règle du jeu 2

Les cartes sont réparties sur la table, face cachée. Au signal donné par l'un d'eux, chaque joueur retourne deux cartons devant lui. Il s'agit de trouver le plus rapidement possible si l'une des associations de deux cartes donnera ou non un total de « plus que 10 ». Le joueur le plus rapide colorie une pastille sur sa fiche après validation de sa réponse par les autres joueurs. Le gagnant est celui qui a colorié le premier ses dix pastilles.

Mon prénom _____	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Mon prénom _____	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Mon prénom _____	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Matériel : cartes de 1 à 9 dans deux couleurs (→ 18 cartes)

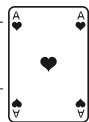
Ce que j'ai appris sur...

la table d'addition de 10

Pour obtenir 10, je peux associer



représentation

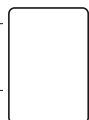


et

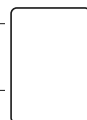
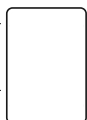


écriture chiffrée 1 et 9

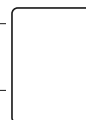
écriture chiffrée et symbole $10 = 1 + 9$



et



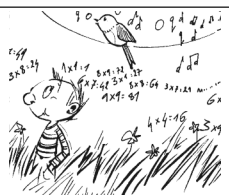
et



Note : toutes les associations de cartes seront représentées. Par la suite, cette synthèse pourra s'augmenter de l'écriture chiffrée, puis des symboles mathématiques conventionnels.

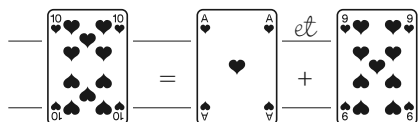
Mathématique

- Nombres
- Grandeurs
- Solides et figures
- Traitement de données

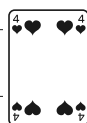


Mon travail pour savoir où j'en suis à propos ...

de la table d'addition de 10



Relie les cartes qui, associées, donnent 10.



Je sais répondre correctement à _____ exercices sur _____ .

Mes progrès : ☐ j'ai mieux compris.

☐ j'ai été plus rapide.

Mon résultat : _____

Français

- ☐ Lire
- ☐ Écrire
- ☐ Parler/écouter

Mathématique

- ☒ Nombres
- ☐ Grandeurs
- ☐ Solides et figures
- ☐ Traitement de données

Eveil

- ☐ Eveil scientifique
- ☐ Eveil historique
- ☐ Eveil géographique
- ☐ Eveil artistique