

Fiche de préparation : Mathématiques

Objectifs : Connaître les nombres jusqu'à 59 (lire et écrire) + Savoir comparer et ranger des nombres + Calculer mentalement des sommes de plusieurs nombres (calcul en ligne) + Calculer des compléments

Matériel : fichier p.74 + feuille + cartes-cibles des nombres cibles entre 11 et 18 + 24 cartes recto-verso des chiffres entre 4 et 9

Durée : 45 min

Niveau : CP

Phases	Progression séance	Matériel	Organisation de la classe et activité élèves et PE
Phase 1 5 min	Réinvestissement Nombres jusqu'à 59	Fichier p.74	- exercice 1 Dictée de nombres : a / 35 b / 43 c / 52 d / 40 e / 55 f / 45
Phase 2 10 min	Réinvestissement Comparaison de nombres	Feuille + fichier p.74	- Écrire sur une feuille les nombres 17 ; 20 ; 8 ; 3 ; 10. - Demander aux élèves de les ranger du plus petit au plus grand. - exercices 2 et 3
Phase 3 15 min	Recherche Calcul en ligne	Nombres cibles entre 11 et 18 + 24 cartes recto-verso des chiffres entre 4 et 9	- jeu de la punta (2 joueurs) → nombre cible (à atteindre) entre 11 et 18 → 4 série de cartes recto-verso (chiffre-points) entre 4 et 9. Règle : Chacun a 5 cartes tirées au hasard. Avec ces cartes, il faut essayer de réaliser le nombre-cible (entre 11 et 18). On peut utiliser plusieurs cartes en additionnant les nombres qui sont écrits dessus. On peut répondre en montrant le côté chiffre (avancés) ou points (débutants). Si un joueur choisit les bonnes cartes, il les met dans sa boîte, elles sont gagnées, puis il pioche pour avoir à nouveau 5 cartes. Si un joueur n'a pas réussi, il conserve ses cartes pour le tour suivant. Le gagnant est celui qui a remporté le plus de cartes. Chaque proposition peut être traduite par une addition, par exemple pour atteindre

			le nombre-cible 15 : $4 + 4 + 7$ ou $8 + 7$
Phase 4 15 min	Réinvestissement	Fichier p.74	- exercices 4 et 5

Remarques :

Fiche de préparation : Mathématiques

Objectifs : Compter de 10 en 10 + Comparer des nombres + Additionner mentalement des dizaines entières

Matériel : fichier p.75 + file numérique + cartes-cibles (50, 60, 70, 80, 90) + cartes-nombres (10, 20, 30, 40)

Durée : 55 min

Niveau : CP

Phases	Progression séance	Matériel	Organisation de la classe et activité élèves et PE
Phase 1 15 min	Réinvestissement Répertoire additif jusqu'à 14	File numérique à la fin du fichier	<p>- furet de 10 en 10 en avant → choisir un nombre de départ (successivement 10, 15, 17, 50, 58) → se placer sur la file numérique dessus → rajouter 10 plusieurs fois et annoncer le nombre trouvé à chaque fois → que remarque-t-on ? → chiffre des unités ne change pas et le chiffre des dizaines augmente de 1.</p> <p>- furet de 10 en 10 en arrière → choisir un nombre de départ (successivement 54, 43, 52, 48, 50) → se placer sur la file numérique dessus → enlever 10 plusieurs fois et annoncer le nombre trouvé à chaque fois → que remarque-t-on ? → chiffre des unités ne change pas et le chiffre des dizaines recule de 1.</p> <p>- idem en avant et en arrière mais sans la file.</p>
Phase 2 10 min	Réinvestissement Comparaison de nombres	Fichier p.75	<p>- exercices 1 à 3 - insister sur le fait qu'il n'est pas nécessaire de savoir lire les nombres pour pouvoir les comparer. - rappeler les procédures de comparaison (nombres de dizaines ou place sur la file). - Pour retenir le sens de la flèche. Imaginer 2 chevaliers. Celui qui gagne (le plus grand) envoie toujours une flèche à l'autre. Exemple :</p> <p style="text-align: center;">53 -- > 35</p> <p>Il suffit ensuite de garder uniquement le bout de la flèche.</p> <p style="text-align: center;">53 > 35</p>

<p>Phase 3 15 min</p>	<p>Recherche Calculs de dizaines</p>	<p>Fichier p.75 + Cartes-cibles (50, 60, 70, 80, 90) + cartes nombres 10, 20, 30, 40</p>	<p>- jeu de la punta des dizaines (2 joueurs) → nombres-cibles (50, 60, 70, 80, 90) → série de cartes 10, 20, 30, 40</p> <p>Règle : Chacun a 5 cartes tirées au hasard. Avec ces cartes, il faut essayer de réaliser le nombre-cible (50, 60, 70 ou 80). On peut utiliser plusieurs cartes en additionnant les nombres qui sont écrits dessus. Si un joueur choisit les bonnes cartes, il les met dans sa boîte, elles sont gagnées, puis il pioche pour avoir à nouveau 5 cartes. Si un joueur n'a pas réussi, il conserve ses cartes pour le tour suivant. Le gagnant est celui qui a remporté le plus de cartes.</p> <p>Procédure : → Utilisation des dizaines : 30 + 30, c'est 3 dizaines + 3 dizaines, c'est 6 dizaines, c'est 60</p>
<p>Phase 4 15 min</p>	<p>Réinvestissement Calculs de dizaines</p>	<p>Fichier p.75</p>	<p>- exercices 4 à 6</p>

Remarques :