

SÉANCE 3

60 min

Rituel de numération

Individuel 10 min

Dénombrer des collections

Projeter la carte rituel P2-8.

Pour chaque collection, les élèves écrivent leur réponse dans leur cahier de recherche.

Corriger devant les élèves et faire expliciter les réponses.

Variable didactique

Écrire le nombre de M, C, D et U à la place des représentations multibase.

Problèmes du jour

Individuel 10 min

Comparaison : recherche de la valeur de l'écart

Nassim habite à 1 250 m de l'école. Lily habite à 1 100 m de l'école. Quelle est la différence de longueur ?

Quelle démarche a été utilisée ?

Projeter le problème intercalaire et les démarches de résolution proposées. Échanger sur celle qui correspond au problème résolu et en expliciter les raisons.

Apprentissage

40 min

Objectif de la séance

- Utiliser les relations entre les unités de numération pour construire un nombre



Matériel de la séance

- Cartes « nombre » et « joker » à imprimer
- Fichier élève p. 46
- Ressource numérique à projeter

1 Lancement de la séance

Collectif 5 min

Laisser les élèves réfléchir une minute sur les apprentissages réalisés grâce au jeu du nombre mystère, puis interroger au moins deux élèves.

« Vous connaissez bien le fonctionnement du jeu du nombre mystère. Nous allons faire évoluer ce jeu avec des cartes "joker" pour continuer à progresser dans la compréhension des nombres. »



Utiliser la relation entre les unités de numération pour construire un nombre.

2 Pratique guidée

Collectif et en binômes 10 min

« Pour commencer, nous allons faire une partie comme d'habitude. »



Projeter l'image « Tableau de numération ».

Deux élèves peuvent venir au tableau pour réaliser un tirage devant le reste de la classe. Faire chercher le nombre mystère dans le cahier de recherche puis corriger collectivement.

	M	C	D	U
	4	7	7	6
			3	
	4	7	10	6
Nombre mystère : 4 806				

Faire tirer ensuite une carte « joker » et la lire devant les élèves. Exécuter la contrainte donnée au tableau et demander aux élèves de chercher le nouveau nombre.

Modéliser en détaillant la procédure, par exemple : « On doit ajouter 5 centaines au 48 de 4 806. $48 + 5 = 53$, donc le nouveau nombre mystère est 5 306. »

Faire réaliser un deuxième tirage collectif et procéder de la même façon.

3 Institutionnalisation

Collectif 5 min

« Vous vous êtes entraînés à convertir les unités de numération en découvrant la carte "joker" du jeu du nombre mystère. On doit analyser les cartes, convertir si nécessaire, puis associer les nombres à leur valeur pour trouver le nombre mystère. Avec les cartes "joker", vous utilisez ensuite vos connaissances en calcul pour construire un nouveau nombre. »

4 Entraînement sur fichier (pratique autonome)

Individuel 15 min

Projeter la page 46 du fichier et donner les consignes.

Les cartes proposées en création mathématique pourront être créées et utilisées lors des prochaines parties.

5 Bilan

En binômes et individuel 5 min

• Synthèse mathématique

« Qu'avez-vous appris durant cette séance ? »

Les élèves réfléchissent seuls, puis à deux.

Réponse attendue en revenant à la cible : utiliser nos connaissances en calcul et sur les unités de numération pour construire un nombre.

• Bilan de l'apprentissage

Les élèves complètent oralement ou dans leur cahier d'apprentissage l'affirmation suivante : « Durant cette séance, j'ai trouvé facile/difficile... »

