

Observer le fonctionnement de la table à l'aide des résultats présents et remplir collectivement la ligne de la table des multiplications par 2 incomplète. Rappeler le principe de commutativité (le résultat de 3×4 est le même que celui de 4×3). L'objectif de cette activité est de montrer aux élèves qu'ils connaissent déjà beaucoup de résultats.

 Projeter la page 99 du fichier et donner les consignes.

« En utilisant la ou les méthodes qui vous conviennent le mieux, retrouvez le maximum de résultats de la table de Pythagore. Vous avez trois minutes tout seul, puis deux minutes à deux. »

À la fin du temps, faire colorier les cases non complétées.

3 Pratique guidée : ateliers tournants

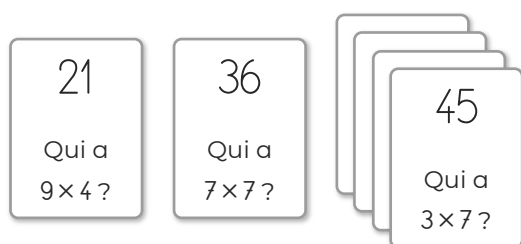
 En atelier par groupes  20 min

Effectuer certains ateliers en groupes ou individuellement. Faire tourner les ateliers toutes les sept minutes.

Atelier n° 1 : associer un calcul à son résultat

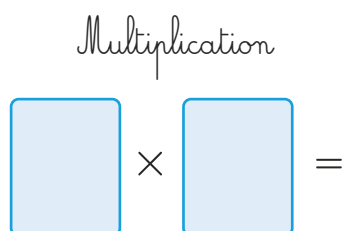
Jeu « J'ai... Qui a ? »

Toutes les cartes « résultat » sont distribuées. Démarrer la partie en disant : « Qui a 7×3 ? ». L'élève qui a la carte 21 répond : « J'ai 21. Qui a 9×4 ? » et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les résultats soient trouvés.



Atelier n° 2 : effectuer des calculs aléatoires

Distribuer le document « Multiplication » et les cartes numérotées de 1 à 10.



Les élèves jouent en groupes de trois ou quatre. Un(e) élève dans chaque groupe est désigné(e) « maître ou maîtresse du jeu » et place les cartes pour créer le calcul, puis valide le résultat à l'aide, le cas échéant, de la table de Pythagore p. 177 du fichier. Les deux autres joueurs écrivent leur résultat dans leur cahier de recherche. Changer les rôles toutes les trois minutes.

Atelier n° 3 : fluence de calcul

Défi contre le temps

Les élèves réalisent individuellement le défi contre le temps, chronométré par l'enseignant(e). Distribuer la fiche individuelle de 25 calculs à réaliser en trois minutes.

« Vous allez avoir trois minutes pour réaliser le plus de calculs possible. Ne restez pas bloqués sur un calcul que vous ne parvenez pas à résoudre. »

À la fin du temps, les élèves comptent le nombre de calculs qu'ils ont réalisés et le notent en haut de la feuille.

4 Institutionnalisation

 Collectif  5 min

 Projeter l'outil « Table de Pythagore » remplie intégralement, puis la commenter avec les élèves pour faire apparaître les liens entre les différentes tables. Insister sur le fait que les élèves doivent mémoriser ces résultats pour calculer rapidement en résolution de problèmes ou lors des séances de fluence.

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 : retrouver les résultats des tables des multiplications.

• Bilan de l'apprentissage

Les élèves complètent oralement ou dans leur cahier d'apprentissage l'affirmation suivante : « Durant cette séance, j'ai été motivé(e) par... »



SÉANCE 2

 60 min

Rituel de grandeurs et mesures

 Individuel  10 min

Représenter des sommes d'argent

 Projeter la carte rituel P4-13 et faire représenter les sommes demandées.

Corriger devant les élèves et faire expliciter les réponses.

Variable didactique

Proposer des sommes rondes.

Problèmes du jour

 Individuel  10 min

Comparaison : multiplicative positive

Le matériel des maternelles se compose de 40 cerceaux de couleur rouge et trois fois plus de cerceaux jaunes. Cherche le nombre de cerceaux de couleur jaune.

À quelle question a-t-on répondu ?

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

Apprentissage

 40 min

Objectif de la séance

- Consolider la mémorisation des tables des multiplications