

Atelier n° 4 : Ranger des nombres dans l'ordre croissant

Les joueurs piochent cinq nombres et les rangent dans l'ordre croissant dans leur cahier de recherche, en utilisant le symbole « < ». Ils recommencent avec un nombre supplémentaire à chaque fois.

Demander aux élèves de verbaliser leur procédure en circulant. Elles sont similaires à celles de l'atelier n° 2.

3 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 :

- Atelier n° 1 : lire, nommer et représenter des nombres.
- Atelier n° 2 : comparer des nombres.
- Atelier n° 3 : nommer et représenter des nombres.
- Atelier n° 4 : ordonner des nombres.

• Bilan de l'apprentissage

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

**SÉANCE 2**

 65 min

Fluence de calcul

 Individuel  10 min

Faits numériques du CE2 : test de fluence n° 1 p. 174

Ce test de fluence porte sur les faits numériques appris jusqu'ici. Les élèves ont une minute pour réaliser le plus de calculs possible.

Pour ce test, procéder en suivant les indications p. 29.

Problèmes du jour

 Individuel  10 min

Mixte à 3 étapes : deux produits, une somme

Pour la fête de l'école, la directrice achète 8 paquets de 7 pistolets à eau rouges et 25 paquets de 10 pistolets à eau verts. Combien a-t-elle acheté de pistolets à eau ?

Quelle modélisation correspond à l'énoncé ?

Projeter le problème intercalaire et les modélisations proposées. Échanger sur celle qui correspond à l'énoncé et en expliciter les raisons.

Apprentissage

 45 min

Objectifs de la séance

- Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer et comparer
- Nommer, lire, écrire et représenter des nombres entiers

**Matériel de la séance**

- Cartes « Jeu de bataille », à imprimer
- Cartes « Ranger des nombres », à imprimer
- Cartons et cartes « Jeu du loto », à imprimer
- Pense-bêtes adhésifs pour le jeu « Devine-tête »
-  Fichier élève p. 114 et 115

1 Lancement de la séance

 Collectif  5 min

« Aujourd'hui, vous allez continuer de travailler avec les nombres jusqu'à 10 000 : vous allez vous entraîner à les nommer, les écrire et les comparer. »



Nommer, écrire, comparer les nombres jusqu'à 10 000.

« Vous allez continuer les ateliers de la séance précédente. Quels étaient leurs objectifs ? »

Écrire au tableau le nom et l'objectif de chaque atelier au fur et à mesure des réponses.

2 Activités en ateliers

 En ateliers par groupes  20 min

Ateliers tournants : Les élèves réalisent les deux ateliers qu'ils n'ont pas faits lors de la séance 1. Consacrer huit minutes à chaque atelier.

3 Entraînement sur fichier (pratique autonome)

 Individuel  15 min

 Projeter les pages 114 et 115 du fichier et donner les consignes.

Dans l'exercice 2, rappeler la différence entre nombre de centaines et nombre de dizaines isolées. Dans l'exercice 4, faire émerger qu'il n'est pas nécessaire de calculer chaque membre de l'(in)égalité mais qu'il suffit de comparer le chiffre de chaque unité.

4 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 :

- Atelier n° 1 : lire, nommer et représenter des nombres.
- Atelier n° 2 : comparer des nombres.
- Atelier n° 3 : nommer et représenter des nombres.
- Atelier n° 4 : ordonner des nombres.

• Bilan de l'apprentissage

Les élèves complètent oralement ou dans leur cahier d'apprentissage l'affirmation suivante : « Ce que j'ai appris me servira en dehors de l'école, car... »

