

SÉANCE 2

60 min

Rituel de calcul

Individuel 10 min

Ajouter ou soustraire un nombre entier de dizaines ou de centaines

Projeter la carte rituel P1-18. Faire ajouter et soustraire les nombres entiers de dizaines ou centaines demandées. Corriger devant les élèves et faire expliciter les réponses.

Problèmes du jour

Individuel 10 min

Comparaison : recherche de la valeur de l'écart

Une classe de CE2 a pu récupérer 475 euros lors de la vente des photos de classe. La classe de CM1 a collecté 712 euros. Combien d'euros la classe de CM1 a-t-elle collectés de plus ?

Quelle représentation correspond à l'énoncé ?

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

Apprentissage

40 min

Objectif de la séance

- Mémoriser une stratégie de calcul pour soustraire 9, 19, 29 ou 39 à un nombre



Matériel de la séance

- L'affiche de la séance 1
- Un jeu de cartes à jouer (sans les têtes) par groupe de 4
- Cartes « soustraction » par groupe de 4, à imprimer
- Fichier élève p. 32

1 Lancement de la séance

Collectif 5 min

Afin de rappeler aux élèves ce qui a été vu lors de la séance 1, faire réfléchir l'ensemble de la classe durant une minute, puis solliciter au moins deux élèves pour l'expliquer. S'appuyer sur la trace écrite collective pour favoriser la réactivation.

« Aujourd'hui, vous allez vous entraîner à utiliser cette stratégie de calcul. »



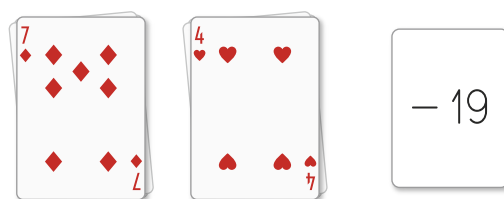
Mémoriser une stratégie de calcul pour soustraire 9, 19, 29 ou 39 à un nombre.

2 Pratique guidée

Par groupes de 4 15 min

Expliquer le jeu aux élèves en faisant un exemple : « Par groupes de 4, vous allez vous entraîner à soustraire 9, 19, 29 et 39 à un nombre. Vous aurez un jeu de cartes, partagé en deux piles. Chacun à votre tour, vous retournerez la première carte de chaque pile et vous piocherez une carte "soustraction". Ici, le calcul est $74 - 19$. Les cartes du jeu composent le premier terme du calcul. Vous devrez ensuite réaliser le calcul, écrire le résultat sur l'ardoise et retourner votre ardoise. Le premier à avoir retourné son ardoise pourra proposer une réponse. Si elle est correcte, cet élève prend les trois cartes. Quand il n'y a plus de cartes "soustraction", le jeu est terminé, et le gagnant est celui qui a le plus de cartes. »

Distribuer à chaque groupe d'élèves un jeu de cartes (auquel on a enlevé les figures V, D, R) et les dix cartes « soustraction ». Faire jouer plusieurs parties.



3 Entraînement sur fichier (pratique autonome)

Individuel 10 min

Projeter la page 32 du fichier et donner les consignes.

4 Institutionnalisation

Collectif 5 min

Réactiver la procédure utilisée en interrogeant au moins quatre élèves, en s'appuyant sur la trace écrite de la séance 1.

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 : soustraire 9, 19, 29 ou 39.

• Bilan de l'apprentissage

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

