

# Construire des collections jusqu'à 1 000 (2)

Distribuer une carte par binôme et les laisser travailler dans leur cahier de recherche. Lorsqu'un binôme a réalisé sa commande, observer et questionner leur travail, par exemple : « *Comment savez-vous que vous avez réussi ?* » Si besoin, demander d'aller chercher le matériel pour vérification. Selon les erreurs, on pourra leur montrer afin qu'ils corrigeent leur commande ou leur laisser la trouver seul avec le matériel.

Pour être sûr que tous les élèves soient en activité, on pourra leur demander de commencer leur recherche individuellement avant de mettre en commun et de continuer en binômes.

Les binômes ayant fini prennent une deuxième carte. Veiller à ce que la contrainte soit différente.

## 3 Mise en commun et modelage

 Collectif 

Lors de la mise en commun, deux ou trois groupes expliquent leur travail. Expliciter les erreurs pouvant être rencontrées. Erreurs possibles :

- difficulté de conversion des centaines en dizaines ou des dizaines en unités ;
- mécompréhension de la différence unités/unités isolées (oubli des 8 dizaines pour « 389 avec des centaines et des unités ») ;
- mécompréhension de l'absence d'une unité de numération isolée (ne jamais demander de dizaine si le chiffre des dizaines est 0).

Expliciter la procédure à chaque fois, par exemple pour 345 : « *On n'a droit qu'à des dizaines et des unités. Pourtant, on voit qu'il y a des centaines. On fait appel à ses connaissances sur la relation entre les dizaines et les centaines. On sait qu'une centaine = 10 dizaines. Il y a 3 centaines dans 345, cela fait donc trois fois 10 dizaines, donc 30 dizaines. On ajoute les 4 dizaines isolées. On a donc 34 dizaines. On ajoute les 5 unités isolées. La réponse est donc 34 dizaines et 5 unités isolées. On pouvait aussi lire directement la réponse dans l'écriture chiffrée du nombre.*

## 4 Institutionnalisation

 Collectif 

Reprendre les explications du modelage pour rappeler les égalités  $1\ 000 = 10\ C = 100\ D = 1\ 000\ U$ ,  $1\ C = 10\ D = 100\ U$ ,  $1\ D = 10\ U$ . Mais aussi, illustrer des égalités moins prototypiques sur la trace écrite qui relèvent de la conversion d'unités de numération :  $309 = 3\ C + 9\ U = 30\ D + 9\ U = 309\ U$ . Représenter une conversion avec le matériel de base 10 sur une égalité pour soutenir l'abstraction.

## 5 Pratique autonome

 Individuel 

 Projeter l'exercice « Construction de nombres ».

Demander aux élèves de construire les nombres sur leur cahier de recherche de la même façon qu'en phase de recherche.

**Exercice intercalaire :** Complète la phrase suivante : 905 a ..... dizaines.

 0

 9

 90

## 6 Bilan

 En binômes et  individuel 

### • Synthèse mathématique

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



Les élèves réfléchissent seuls, puis à deux.

Réponse attendue en revenant à la cible : construire un nombre en utilisant le lien entre les unités de numération.

### • Bilan de l'apprentissage

Les élèves complètent oralement ou dans leur cahier d'apprentissage l'affirmation suivante : « Pour réussir, je peux... »

## SÉANCE 2



### Rituel d'espace et géométrie

 Individuel 

### Utiliser son équerre comme instrument de tracé

 Projeter et distribuer la carte rituel P5-7. Demander aux élèves de tracer les angles droits.

Corriger devant les élèves et faire expliciter les réponses.

### Problèmes du jour

 Individuel 

### Problème additif à deux étapes : recherche du tout

La classe de Lee prépare une grande salade de fruits avec 23 bananes, 112 fraises, 48 pommes et 31 pêches. Combien de fruits la classe de Lee a-t-elle utilisés ?

### 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



### Objectif de la séance

- Utiliser la relation entre unités et dizaines, entre dizaines et centaines, entre unités et centaines

### Matériel de la séance

- L'affiche de la séance 1
- Cartes « nombre », à imprimer
- Fichier élève p. 120
- Ressource numérique à projeter