

Présenter aux élèves le principe du score : 1 point par addition ou soustraction, 2 points par multiplication et 3 points par division.

Calculer le score de chaque procédure listée au tableau.

4 Appropriation

Individuel ⌚ 10 min

Faire réaliser l'exercice 1 du manuel dans le cahier d'exercices.

Laisser deux minutes par série. Toutes les deux minutes, donner le signal : « *Passez à la série suivante, nouveau nombre-cible "...", nombres-utiles "..."* »

Circuler rapidement pour réguler les erreurs liées à l'écriture en ligne des sommes successives, par exemple, qui font apparaître des erreurs dans les égalités. Le signe « = » doit absolument apparaître davantage comme le symbole d'une équivalence des quantités de part et d'autre du signe plutôt que comme l'annonce du résultat d'une opération.

5 Discussion et structuration

Collectif ⌚ 5 min

Exhiber des solutions, accompagner la verbalisation des procédures proposées. Conclure et ajouter les scores.

6 Approfondissement

Collectif ⌚ 10 min

Faire réaliser l'exercice 2 a. du manuel dans le cahier d'exercices.

Insister auprès des élèves pour qu'ils cherchent plusieurs solutions dans le temps imparti.

7 Métacognition

Individuel, puis Collectif ⌚ 5 min

Demander aux élèves : « *Que retenez-vous de cette séance ? Qu'avez-vous appris ou compris qui pourra vous être utile ensuite ?* »

Les élèves peuvent répondre par écrit dans leur cahier d'exercices. Proposer à des élèves de verbaliser ce qu'ils ont noté. Appuyer les points importants.

8 Institutionnalisation

Collectif ⌚ 5 min

Formaliser avec les élèves une trace écrite synthétique, à copier dans le cahier de leçons et pouvant servir d'affichage de référence dans la classe. Expliquer aux élèves qu'ils auront d'autres occasions de s'entraîner.

Voici ce qu'il faut retenir

Pour résoudre un « nombre-cible », il faut le décomposer en nombres-utiles (des étapes).

Je dois rapidement mobiliser des résultats connus dans ma mémoire et faire des essais-ajustements pour approcher et atteindre la cible.

Jeu de numération

J'entre au CM1 ⌚ 20 min

✂ Espace numérique sur LLS.fr/MCM1Revisions



Matériel de la séance

- Une enveloppe avec les cartes « nombre d'unités de numération » et les colonnes du tableau par groupe

Objectif de la séance

Revoir les propriétés du système de numération.

1 Lancement de l'atelier

Collectif ⌚ 2 min

Distribuer à chaque groupe une enveloppe avec les cartes utiles pour réaliser les tirages du jeu ainsi que les six colonnes du tableau flottant.

« *Vous allez jouer à un jeu pour travailler l'écriture des nombres en chiffres et les propriétés de la numération. Vous allez devoir tirer des cartes parmi celles de l'enveloppe que je vous ai distribuée et vous devez calculer la somme de toutes ces cartes pour déterminer un nombre. À chaque tirage, vous annoncez la valeur de la carte et vous la déposez dans la colonne qui convient dans votre tableau. Ensuite, chacun calcule le nombre sur son ardoise, vous comparez vos résultats, puis vous corrigez entre vous.* »

2 Phase de jeu

Par groupes de 4 ⌚ 10 min

Les élèves sont répartis en groupes hétérogènes. À tour de rôle, chacun tire une carte de l'enveloppe, annonce la valeur (nombre et unité de numération) et la dépose dans le tableau. Circuler rapidement pour réguler et favoriser l'entrée dans l'activité.

Collecter des exemples d'erreurs et de réussite pour organiser un temps court de régulation à l'issue de la phase de jeu.

3 Régulation

Collectif ⌚ 3 min

Expliciter les deux principes de la numération de position : le rang des chiffres et les conversions nécessaires lorsque l'on a au moins 10 unités d'un rang, en formant une unité d'un rang immédiatement supérieur.

4 Métacognition

Individuel, puis Collectif ⌚ 5 min

Proposer aux élèves de revenir sur le travail réalisé au cours de la séance : « *Que retenez-vous de cette séance ? À votre avis, qu'est-ce qui pourra vous être utile une autre fois en calcul ?* »

Les élèves volontaires prennent la parole. Faire vivre un court échange en mettant en valeur les idées essentielles.