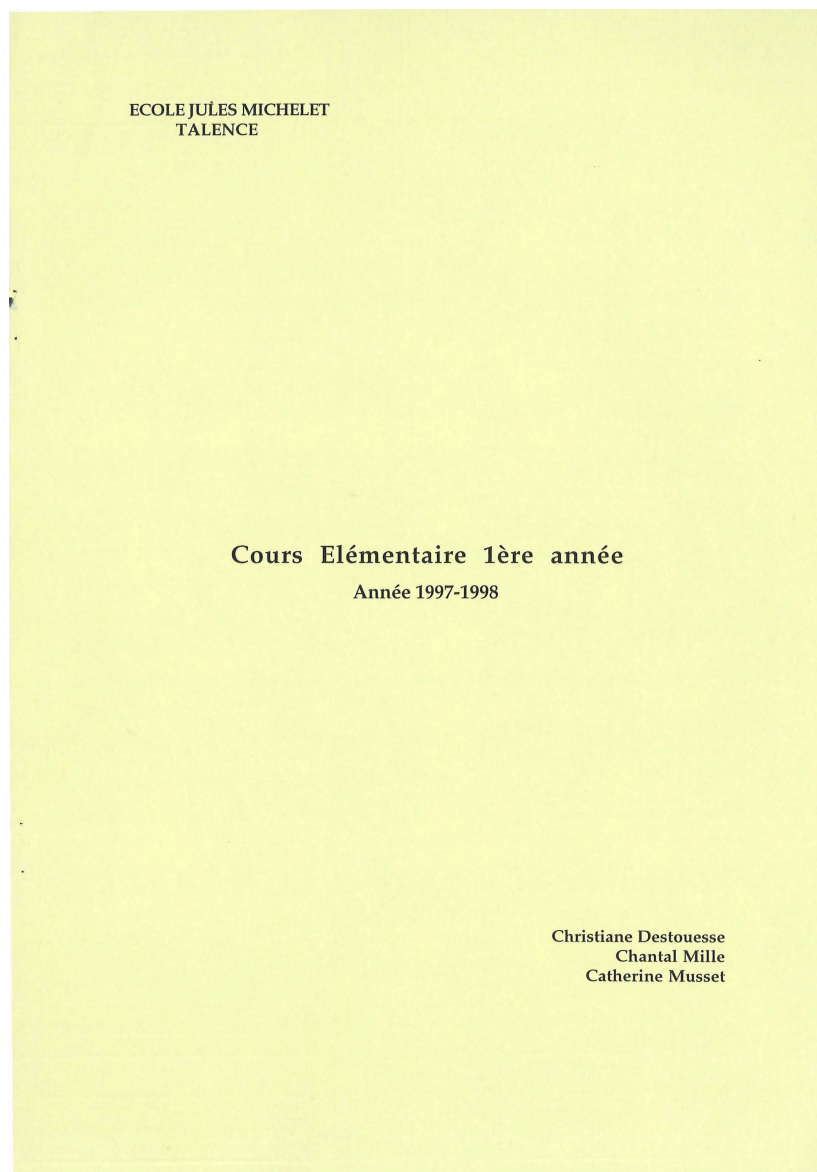


**CENTRO DE RECURSOS DE DIDÁCTICA DE LAS MATEMÁTICAS GUY BROUSSEAU
CRDM-GB**

ACTIVIDADES MATEMÁTICAS extraídas del Informe anual (*BILAN*) de la Escuela J.
Michelet de Talence. Curso escolar 1997/98. Nivel: CE1



2ème partie : Activités mathématiques 1997 - 1998

Description des activités

2.9.97.	Numération (par demi groupe). jeu à points (nombres de 1 à 92) - l'éléphant -	- Savoir dénombrer une collection de 86 cubes en faisant des paquets de 10.
4.9.97.	Numération : 2 fiches avec collections disposées en nuages et organisées.	Savoir dénombrer des collections disposées différemment et écrire le cardinal.
5.9.97. 8.9.97.	Numération 6 ateliers dénombrement (cubes par 10, 89 carreaux par 5, 77 cubes par 2) 66 cubes en paquets irréguliers, 71 cartes, 46 perles) . dessin caché . le coucher sur la montagen	. Savoir dénombrer et écrire le cardinal de grandes collections avec du matériel varié . Prendre conscience des organisations rapides et fiables. Révision des nombres inférieurs à 100.
9.9.97.	Addition : Fiche avec 3 additions, (retenue, sans retenue, avec plusieurs termes) Vérification avec les cubes.	Rappel des méthodes : - écrire les paquets de 10 - poser l'addition - calcul en ligne
11.9.97.	Fin des ateliers de dénombrement, correction.	. Pointer les difficultés et les méthodes utilisées
12.9.97.	S ₃ timbres + dessin caché + dessin poésie	. Redonner du sens à l'écriture décimale
15.9.97.	Numération : Ateliers dénombrement (60 cubes dispersé, 127 cubes en paquets de 10, 84 carreaux, bandelettes en paquets irréguliers). . fiches : dessine 47 écrit : 68	Idem au 8 et 11 septembre mais matériel utilisé différent.

16.9.97.	Correction des ateliers avec institutionnalisation 12 paquets de 10 = 120 + exercices Lamartinière sur l'ardoise	
18.9.97.	Addition : les oeufs de la fermière (1) additions à 2 termes	Mise en oeuvre de l'addition pour résoudre un problème. Rappel des techniques de calcul`
19.9.97.	Addition : les oeufs de la fermière (2) additions à 3 termes	. Institutionnalisation de l'addition en colonnes
22.9.97.	Addition : les oeufs de la fermière (3) - problème + vérification avec les oeufs dessinés - additions pour ceux qui ont réussi - soutien avec parallèle entre la collection (cubes) et l'addition	Entraînement au calcul de somme. Technique de l'addition en colonne avec les enfants les plus en difficultés
23.9.97.	Bilan à partir de 3 fiches individuelles. Numération et addition	
25.9.97.	les bougies d'Arthur	Associer des nombres pour faire des sommes de 10 ou 20
26.9.97.	S5 : timbres, addition + dessin caché avec sommes (le lapin)	
29.9.97.	Jeu de loto	. Lecture et reconnaissance orale des nombres jusqu'à 100.
30.9.97.	Addition : les oeufs de la fermière (4) . fiche avec problème . fiche avec des oeufs dessinés . cubes pour vérifier	. Mise en oeuvre de l'addition pour résoudre un problème. Savoir vérifier la prévision avec les oeufs dessinés
2.10.97.	Classe A : . jeu de Francette avec cubes	
3.10.97.	Cartes : jeu des cartes manquantes	
6.10.97.	Cartes : jeu de la carte cachée Confection du cahier de nombres nombres <-> collections, ce qui fait 10.	

7.10.97.	Déplacement sur tableau, cartes sous le préau	
8.10.97.	Jeu de Francette avec les cubes	
10.10.97.	Numération : jeu de Francette avec matériel plastifié	Institutionnalisation de la centaine. Liaison entre numération orale et écrite pour des nombres entre 100 et 200. Exemple : $135 = 100 + 3 + 5$
13.10.97.	Géométrie Jeu par groupes de 4 . Repérer les cases d'un quadrillage où sont collées des gommettes afin de pouvoir produire un quadrillage identique . Vérification par supersposition.	. Permettre aux enfants de trouver des moyens de repérer des objets dans des cases (lignes, colonnes) . Faire la correspondance entre écriture usuelle écriture additive collections
14.10.97.	Géométrie. Utilisation individuelle) d'un quadrillage après) repérage, ligne, colonnes.) B Jeu avec la maîtresse)	- Poser des question pour pouvoir placer des objets dans un quadrillage - orgaisation d'un quadrillage) - Se repérer dans un quadril-) A lage différent)
16.10.97.	Ateliers de dénombrement 79 cuillères 125 cubes par 10 ; 111 ronds disposés en nuages, en paquets de 5 et de 10. Fiche de numération + jeu à point	
17.10.97.	Problème de numération sur catalogue Esso	- Trouver le nombre de dizaine d'un nombre. - Recherche d'informations pour résoudre le problème.

24.10.96.	. Correction des ateliers de dénombrement. . Repérer le nombre de dizaines, de centaines d'un nombre (125, 111, 79) et le chiffre des unités des dizaines et des centaines Jeu de Francette écrit	
21.10.97.	Catalogue ESSO + tableau combien de points ai-je donné	Recherche de renseignements
20.10.97.	Correction fiche de numération du 16	Entraînement addition en colonnes
23.1.97.	S4 + tableau	
24.10.97.	Correction addition + Qu'a-t-on appris depuis la rentrée + tableau cartésien.	
VACANCES DE TOUSSAINT		
3.11.97.	Numération : avec le catalogue Esso, ranger les nombres + fiche de rangement	Lecture et rangement de nombres >100
4.11.97.	Jeu de Francette avec des centaines et variation du vocabulaire + fiche	Réduction d'écritures additives.
6.11.97.	Numération : Les fourmillions (1)	Montrer l'utilité et la performance de la numération décimale.
7.11.97.	Numération : Fourmillions (2)	Ecrire un nombre d'objets déjà rangés en mille, centaines, dizaines. Trouver le nombre de dizaines
10.11.97.	Numération : fourmillions (2) suite	
12.11.97.	Ateliers fourmillions individuelle + fiche de numération.	- Etre capable de trouver rapidement le nombre d'allumettes (rangées en centaines, dizaines, unités). - Faire le lien : enveloppes blanches = nombre de dizaines.

13.11.97.	Tri d'additions	Savoir reconnaître dans une liste les additions que l'on peut calculer de têtes et celles qu'il faut poser
14.11.97.	Résolutions des additions du 14.11.96. "à poser"	Choisir parmi les méthodes de calcul
17.11.97.	Géométrie - reproduction de figures T - S - E	
18.11.97.	Problème complexe sur le catalogue Esso	Réinvestir le travail de numération fait avec les fourmillions
20.11.97.	Numération : les fourmillions. Jeu de communication (1) par équipes	Prévoir (ou préparer) les enveloppes d'une collection dont le nombre d'objets est donné par le maître.
21.11.97.	Numération : les fourmillions. Jeu de communication (2)	Faire le lien entre - écriture usuelle, - écriture en dizaines, - écriture en unité, - la collection d'allumettes
24.11.97.	Additions	Entraînement à la technique en colonnes. Travail de remédiation avec un petit groupe d'élèves.
25.11.97.	Problème complexe sur catalogue Esso. Evaluer la progression des élèves par rapport au problème du 19.11.96.	Réinvestir le travail sur la numération et les additions
27.11.97	Soustraction (1)	Modélisation du problème par le jeu de la boîte. Commencer à trouver et à utiliser des méthodes implicites de résolution du problème.
28.11.97.	Soustraction (2)	Apprendre à faire le problème (vérifier) avec la boîte.
1.12.97.	Fiche numération	
2.12.97.	Ateliers de soustraction (3)	

4.12.97.	Soustraction bilan 1. (4)	
5.12.97.	Géométrie : le chien	Reproduire un modèle éloigné
8.12.97 au 11.12.97.	Contrôles	Comparer et faire le lien entre "l'opération" le calcul et le matériel.
12.12.97.	Additions avec les fourmillions	
15.12.97.	Soustraction (5) : le pari	Anticipation de la preuve.
16.12.97.	Soustraction (6)	Du comptage à l'addition. La vérification individuelle vers l'addition comme moyen de vérifier.
18.12.97.	Soustraction (7)	Institutionnalisation de l'addition comme moyen de vérifier.
19.12.97.	Additions à calculer "de tête", à poser	Exercices d'entraînement
VACANCES DE NOEL		
13.1.98.	Exercices de numération sur feuille. Fourmillions et jeu de Francette	Suite de nombres, calcul mental
15.1.98.	La multiplication 3 Ecritures \times et $+$. course (1)	Désignation de produits sous la forme $a \times b$ phase 1 et 2
16.1.98.	La multiplication 4. Course 2.	Désignation du nombre d'objets d'une collection en utilisant le signe $+$ ou le signe \times
19.1.98.	La multiplication 4 suite et fin. Fin de la course 2. Synthèse Course 2	Désignations additives ou multiplicatives de collections
22.1.98.	Multiplication 5. Ecritures multiplicatives de 16,2,18, 20	Ecritures multiplicatives de petits nombres
23.1.98.	Ecritures multiplicatives de 11,25,24,30.	Recherche systématique d'écritures multiplicatives

26.1.98.	Multiplication 7 Contrôle 1	
27.1.98.	A la suite du contrôle Situation de communication par 2 Remédiation. Multiplication 8	Découper ou choisir une collection à partir d'une écriture donnée (+ ou x)
29.1.98.	Multiplication 9 19 x 13, 12 x 15 19 x 15, 15 x 14	Savoir contrôler la comparaison de nombres écrits sous la forme a x b
30.1.98.	Multiplication 10. Résolution de problèmes. Travail individuel	Choisir l'écriture additive et/ou multiplicative correspondant aux données du problème.
2.2.98.	Fabrication du petite répertoire	
3.2.98.	Multiplication 11. Premiers procédés de calcul 17 x 19	
5.2.98.	Multiplication 12 21 x 14	.
6.2.98.	Multiplication 13 25 x 18	
9.2.98.	Soustraction (10). Atelier par 2 du jeu de la boîte	
10.2.98.	Travail sur les écritures +, -, x et les collections correspondantes	. Donner l'écritures d'une collection . Dessiner une collection . Trouver différentes écritures d'un même nombre . Permettre aux enfants de reconnaître la soustraction comme étant l'une des écritures d'une collection
12.2.98.	Soustraction (11) Problèmes additifs et soustractifs	Etre capable d'écrire le nombre de solution sous forme a+b ou a-b, c'est-à-dire de trouver l'opération sans la calculer
13.2.98.	U magiques	
	Vacances de Février	

2.3.98.	Multiplication 14 24 X15 A découper	Remise en route. Trame du répertoire différente de la trame de la collection
3.3.98.	Multiplication 15 25 x 29	Abandon du répertoire
5.3.98.	Multiplication 16	
6.3.98.	Soustraction (12)	Identification des procédés de résolution des élèves : identification d'un 1° essai, d'un 2ème essai
10.3.98. 12.3.98.	Soustraction (13) Soustraction (14)	Les essais comme moyen de recherche parmi d'autres Recherche systématique de la solution. Ières propriétés dans les essais de formulation, aller jusqu'au bout.
13.3.98. au 23.3.98.	Contrôles 2ème trimestre	
24.3.98. 26.3.98.	Soustraction (15) Les schtroumpfs (bricoleur) (musicien) Soustraction (16) (musicien, à lunettes, Schtroumpfissime) 84 - 39	Améliorer le nombre d'essais. Limiter les erreurs de calcul lors de la vérification Diminuer le nombre d'essais. S'entraîner à trouver rapidement le chiffre des unités du nombre réponse
27.3.98.	Soustraction (17) Tris de soustractions	- Evaluer rapidement les soustractions que l'on peut faire "de tête" et celles pour lesquelles on peut faire des essais.

30.3.98.	Calcul des soustractions de la fiche du 1.4.97. que l'on peut calculer avec les Schtroumpfs	Rappel des différentes méthodes et mise en application
31.3.98.	Correction des contrôles	
2.4.98.	Soustractions (18) Les Schtroumpfs (Schtroumpfette et grand Schtroumpf)	S'entraîner à trouver un réponse au 2ème essai
3.4.98.	Multiplication 17 Découpage avec quadrillage indi- viduel prédécoupé 26x29	Ostension du croquis
6.4.98.	Multiplication (16) Abandon du quadrillage 24x18	Apprendre à faire le "croquis" pour calculer la multiplication sans le quadrillage. Réalisation du croquis collectivement
6.4.98.	Multiplication (17) 28 x 24	Réalisation individuelle du croquis. Recherche d'une méthode
9.4.98	Multiplication (18) Croquis avec 32 x 25 Vacances de	Formulation de la méthode du croquis. Puis application à partir d'un problème Pâques
22.4.98.	Soustraction (20) Problèmes (63-28) et application (92-39) Présenter super schtroumpf (algorithme de la soustraction)	Rappel des différentes méthodes qui permettent de calculer une soustraction essais. Addition à trous (méthode usuelle). Présentation de la méthode usuelle
23.4.98.	Soustraction (21) Résolution de problèmes soustractifs (140-83) (85 - 37)	Utiliser les différentes méthodes et leur vérification

24.4.98.	Soustraction (22) Résolution de problèmes (375 - 248) (129 - 84)	Essayer d'utiliser le Schtroumpfissime, le grand Schtroumpf ou super Schtroumpf avec nombres à 3 chiffres
27.4.98. 28.4.98.	Recherche sur des problèmes d'addition, de soustraction et de multiplication. Ecrire l'opération correspondant à la réponse Fin du	--> Dégager les références et les informations permettant de savoir si on a un problème de +, de - ou de x --> comparer les différentes méthodes de calcul
4.5.98.	Ecrire un problème à partir d'une addition donnée par l'enseignant	
5.5.98.	Multiplication (19). Croquis en 4 morceaux 93x57	Apprendre à calculer 90x50 sans écrire tous les paquets de 100 : vers la règle des 0
7.5.98. 11.5.98.	Multiplication (20) 85x78 Classe B Classe A : atelier de comptage Classe B : Atelier Classe A 85 x 78	Utilisation de la règle des 0
12.5.98.	Présentation de différents problèmes de Schtroumpfs "qu'est-ce qu'un problème ?"	Trier les problèmes que l'on peut résoudre et ceux qu'on ne peut pas résoudre. Expliquer pourquoi --> affiche récapitulative
14.5.98.	A partir d'une fiche de renseignements, les enfants doivent écrire 1,2,3 problèmes par 2	- Classer les problèmes - identifier le vocabulaire des problèmes de -, de + et de x
15.5.98.	A : atelier comptage B : fin de la leçon du 14	

18.5.98.	A : fin de la leçon du 14 B : Mesure (1)	
20.5.98.	A : mesure (1)	
22.5.98.	A : Mesure (2) B : Atelier comptage	
25.5.98.	Ecriture individuelle d'un ou plusieurs problèmes Poissons, aquarium	Classer . pas de question . la réponse est donnée . mauvaises informations
26.5.98.	Tri de multiplications	
28.5.98.	Résolution des multiplications avec croquis	Institutionnalisation de la règle des 0
29.5.98.	Atelier de comptage	
3.6.98.	Entraînement à la multiplication	
4.6.98.	Entraînement à la soustraction et à l'addition	
5.6.98.	Atelier de comptage	
8 au 15.6.98.	Contrôles du 3ème trimestre	
18.6.98.	mesure : leçon 3	Prévoir le rangement de baguettes accrochées dans la classe
19.6.98.	Mesure : leçon 4	Même problème, mais en utilisant des gabarits - petites bandes - le report
22.6.98.	Mesure : leçon 5	Communication écrite 1) gabarits différentes 2) gabarits identiques - l'étalon

23.6.98.	Mesure : conclusion	Un étalon particulier, le cm
25.6.98.	Géométrie : les volumes (1)	
26.6.98.	Géométrie : les volumes (2)	Jeu du portrait
30.6.98.	Qu'est-ce qu'on a appris ?	