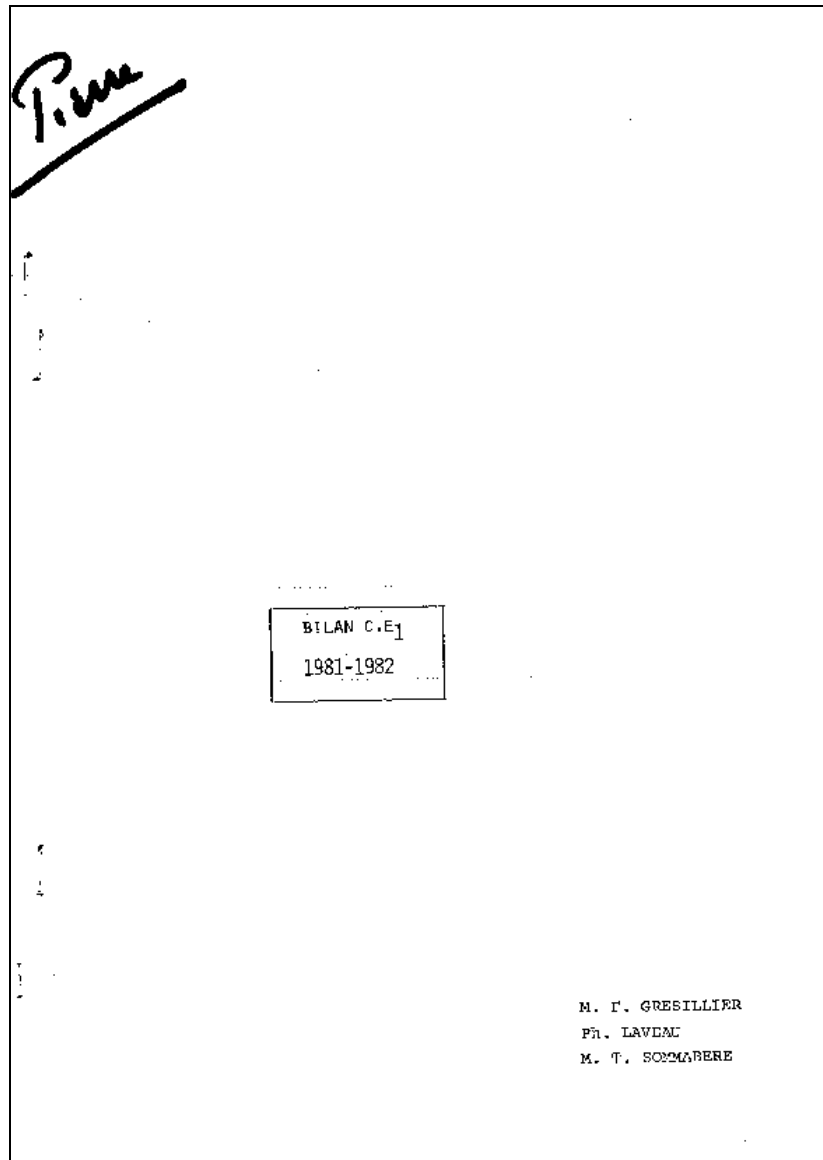




**CENTRO DE RECURSOS DE DIDÁCTICA DE LAS MATEMÁTICAS GUY BROUSSEAU
CRDM-GB**

ACTIVIDADES MATEMÁTICAS extraídas del Informe anual (*BILAN*) de la Escuela J.
Michelet de Talence. Curso escolar 1981/82. Nivel: CE1.



Rechercher des écarts "équivalents". Justifier les résultats par des écritures additives de type $a + c = d$ (c étant l'écart).

* Résoudre les problèmes précédents pour des nombres entre 0 et 500, sans piste, (par "bonds" de 10, 100 ou par addition à trous).

* Résoudre des additions à trous.

Le calendrier.

* Les jours de la semaine, les mois, l'heure.

Les calculettes

* Numération : Afficher un nombre à l'aide, uniquement des touches

c	1	0	+	=
---	---	---	---	---

. Ecrire les programmes de calculs et les écritures additives correspondantes.

Un nombre étant affiché, par exemple 143, afficher 163 (ou 643, ou 148) en un minimum de "coups". Ecrire les programmes et les écritures additives associées.

* Multiplication : par exemple, calculer 3×8

a) en utilisant uniquement les touches

1	2	3	4	5	+	=
---	---	---	---	---	---	---

b) en utilisant uniquement les touches

5	6	7	8	9	+	=
---	---	---	---	---	---	---

Problèmes

(B)

ACTIVITES GEOMETRIQUES

* Repérer une case d'un quadrillage. Utiliser les concepts spatiaux, à droite, à gauche, au-dessus, au-dessous.

* Tangram : Reproduire des silhouettes avec les pièces du jeu. Reconnaître et désigner chacune des pièces. Reproduire et décrire des assemblages de deux pièces à partir de relation topologiques ("se touchent", "alignés") ou métriques ("grand côté", "coin droit"...).

* Planche à clous : représenter sur planche à clous les pièces du Tangram. Construire sur planche à clous, des carrés, des figures avec angles droits (construire une équerre).

* Jeu du portrait : reconnaître une figure à partir de renseignements (nombre de côtés, nombre d'angles droits)

* Construire un carré dont un côté est déjà dessiné.

.../...

(C) ATELIERS

Jeux à points. Carrés magiques. Triangles magiques. Foggle.
 Trouve l'intrus. Devine le nombre. Puzzles (polýminos). Le
 compte est bon. Nombres croisés. Jeux d'ordre.

(D) SOUTIEN

10 élèves au 2ème trimestre et 3 élèves au 3ème trimestre.
 * Ecrire des nombres sous forme usuelle, additive (matériel
 multibase)
 * Transformer des écritures (usuelles, additives)
 * Compter de 2 en 2, de 10 en 10...

Références : ERMEL C.E (tomes 1 et 2)

La multiplication au C.E, IREM de BORDEAUX
Ateliers mathématiques, IREM de BORDEAUX

II - METHODE DIDACTIQUE.

Jusqu'au mois de novembre, les notions étudiées au C.P ont été reprises pour être consolidées. Ensuite, ces notions ont été utilisées pour mettre en place la numération et l'addition en colonne. De nombreux jeux ont été organisés (loto, diaminos, cible, compte est bon, la monnaie) Pour la mise en place de la multiplication, les enfants avaient des problèmes à résoudre grâce à leurs connaissances. Ceci a permis la mise en place d'un algorithme provisoire.

La soustraction a été abordée grâce à un jeu : le jeu du palet sur piste numérotée. Ceci a permis aux élèves de calculer l'écart en comptant un à un puis en faisant des bonds. L'addition venait alors en vérification de ces méthodes de résolution. Puis ils sont passés à une méthode plus élaborée (addition à trous) pour calculer de grands écarts, et le système des bonds est alors devenu vérification...

METHODE PEDAGOGIQUE.

Les enfants ont tour à tour travaillé

- . par groupe (situation de recherche, jeux de communication)
- . collectivement (synthèse, corrections)
- . individuellement (contrôles et certaines phases d'une recherche)

III - RECYCLAGE ET RECHERCHE

- Recyclage
 - . travail sur les ombres (géométrie)
 - . les problèmes
- Recherche
 - Collaboration avec Mopondi sur la soustraction.