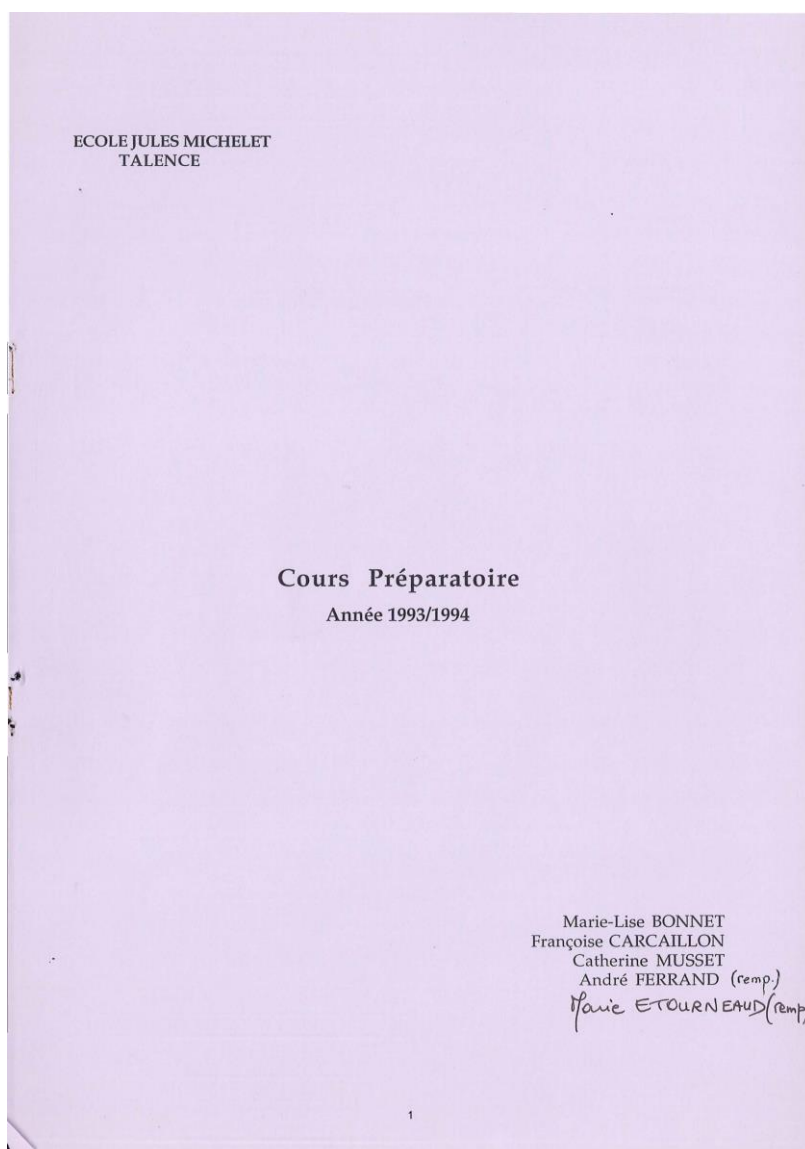




**CENTRO DE RECURSOS DE DIDÁCTICA DE LAS MATEMÁTICAS GUY BROUSSEAU
CRDM-GB**

ACTIVIDADES MATEMÁTICAS extraídas del Informe anual (*BILAN*) de la Escuela J. Michelet de Talence. Curso escolar 1993/94. Nivel: CP



DEUXIEME PARTIE
LES ACTIVITES MATHEMATQUES

1er trimestre

Date	Activités	Objectifs
3.9.93	Prise de contact : ce que savent les enfants, ce qu'ils vont apprendre cette année en ce qui concerne les nombres. Comptage oral.	
4.9.93	Jeu de bataille fiche B1 + correction	Comparer les collections $n < 9$
6.9.93	Autocommunication pots/cubes + dessin caché (vache)	Utiliser le nombre pour aller chercher une collection équipotente à une collection donnée.
7.9.93	Logiciel Calapa + dessin caché (oiseau)	Apprendre à énumérer
13.9.93 14.9.93	Communication orale billes + puzzles (musicien et prestidigitateur)	
16.9.93	Logiciel Barque (autocommunication) + puzzle (clown)	
17.9.93	Communication écrite pots/cuillères	Poser le problème de l'écriture dans les nombres
20.9.92	Autocommunication barque avec cache + dessin caché (tortue) + fiche	
21.24.9.93	A chacun sa place : géométrie (1)	Se situer (et situer les autres enfants dans la classe)
23.9.93	+ Communication écrite Barque 1	
24.9.93	+ Communication écrite Barque + débat + 2 fiches avec frises et algorithmes	
27.9.92	A chacun sa place (2)	
28.9.92	A chacun sa place (3)	
30.9.92	Bilan n°1	Faire fonctionner la comparaison des nombres
1.10.93 4.10.93	Cahier des nombres -> 6 Le petit poucet (jeu collectif) par 2	Faire fonctionner la comparaison des nombres
7.10.92	Collections à dénombrer (sur toute la journée) Géométrie : reproduction sur quadrillage de lettres I (collectivement) L (individuellement)	
8.10.93	Bilan n° 2 (écrit) + vérification des collections de la veille	
11.01.93	Le petit poucet (un jeu collectif) introduction des signes $< >$ + ex. sur ardoise	
12.10.93	Fiche avec $< >$ Labyrinthe : on apprend à faire un labyrinthe + fiche Barques avec grands nombres ->15	
14.10.93	Ecrire les nombres sur un cahier de brouillon + correction des fiches du	
15.10.93	Logiciel barque $8 < n < 15$ + fiche dénombrement Communication écrite	
18.10.93	Bilan n° 3	
19.10.93	Cahier des nombres -> 9, l'utiliser pour : . écrire le nombre d'une collection, . dessiner une collection, . dictée de nombres, . chercher un nombre avant, après.	

21.10.92	La grande roue (jusqu'à 15), jeu collectif + dénombrement / ateliers)	Faire fonctionner les connaissances au sujet de la suite des nombres
22.10.93	La grande roue -> 15 jeu par 2 1/2 classe Vérification des urnes du 21.10.92.	
Vacances de Toussaint		
2.11.93	Dénombrement (fiche) + coloriage de	
4.11.93	Geométrie en groupe lettres C et H	
5.11.93	Les fleurs (I) communication écrire par 1/2 classe + fiche de dénombrement, quadrillage	Donner aux enfants l'occasion de désigner sous forme additive le cardinal d'une grande collection présentant une partition évidente
8.11.93	Communication écrite fleurs (II) par groupe de 4 : (2 émetteurs, 2 récepteurs) +	
9.11.93	Fiches (III) (écriture additive) Aller et retour pour toute la classe	
11.11.93 12.11.93.	Fiches individuelles fleur Cahier des nombres -> 12	
15.11.93	Autocommunication trains par 1/2 classe + bilan + Fiche	Revenir au problème fondamental dans une situation complexe. Il faut réaliser plusieurs collections équipotentes à des collections données
18.11.93	Communication écrite trains (avec message préimprimé) + bilan	
19.11.93.	Logiciel trains (autocommunication) + fiches de dénombrement	Poser de nombreuses fois le problème de l'écriture des nombres jusqu'à 15
22.11.93	Logiciel trains + fiches de dénombrement	
23.11.93	Grande roue -> 15 collectif puis fiches individuelles	
25.11.93	Bilan de tout ce qu'on a appris -> nombres jusqu'à 12 -> ,< ; >; rangement -> écriture additive d'une collection	
1.12.93	CPA : grande roue CPB : cubes/cuillères/pots	
3.12.93	CPA : cubes/cuillères/pots CPB : la grande roue	
4.12.93	3ème phase de la leçon cubes/cuillères/pots	
4.12.93	Contrôles 4 et 6	
7.12.93	Cahier de nombre ->15 + fiche grande roue	
8.12.93	Problèmes oraux	
10.12.93	Ex. au tableau . Fais la collection correspondant au message de la forme $8 + 12 + 4 + 5$. Fais le message correspondant à la collection de cubes sur la table	
11.12.93	Fiche individuelle + analyse des méthodes employées	
14.12.93	Les maisons : prévisions collectives	Poser un problème qui nécessite la comparaison de deux nombres sous la forme usuelle ou additive
15.12.93	Maisons : prévisions individuelles + correction au tableau	
17.18.19/12.93.	Classement d'écritures additives pots/cubes : communication écrite + dessin caché (sapin)	Donner aux enfants l'occasion de désigner sous forme additive une grande collection ne présentant pas de partition évidente
22.12.93	pots/cubes bilan	

Vacances de Noël		
3.1.94	Combien en tout (jeu collectif puis par 2) + fiche de calcul rapide	Calculer rapidement
4.1.94	Cahier de nombres -> 16, petits problèmes oraux	
6,7 et 1.94	Pots/cubes : communication écrite Puzzle en rond Puzzle bonhomme	
10.1.94	Fiche préparatoire à trains (écriture additive)	
11.1.94	Trains : écriture additive (à partir d'un message, commander un train "blanc").	
13.14.1.94	Boîtes à oeufs : autocommunication par 1/2 classe (+fiches) + débat	Désigner une collection présentant une partition évidente
17.18.1.94	Communication orale, boîtes à oeufs 1/2 classe + puzzle + fiches	
20.au 25 1. 94	Communication orale pots/cuillères+ fiches + débat Cahier de nombre + fiche de contrôle	Désigner oralement une collection ne présentant une partition évidente
22.1.94	Problèmes sur fiches individuelles ordres à exécuter	
27.1.94	Bilan n° 5	
28.1.94	Correction de fiches et rangement	
31.1.94	Les maisons : séance collective avec prévisions Comparaison d'écriture additive	Mettre en place une situation qui donne du sens à la comparaison des nombres sous forme additive
1.2.94	Prévisions individuelles maisons	
3.2.94	Fiches individuelles de prévisions + correction	
4.2.94	Nouveaux cas de comparaison (maisons) + fiche	
7.2.94	Pots/cuillères : situation collective	
8.2.94	Qui va avec qui ?	
10.2.9	Géométrie : autocommunication, préparation bataille navale	
11.2.94	- Bataille navale - Coller 10, 20,30	
Vacances de février		
22.2.94	Le train	Prévoir le rangement des trains du plus petit au plus grand (le nombre de cubes de chaque train étant écrit sous forme additive)
24.2.94.	L'aboyeur	
25.2.94.	Les parkings	Poser le problème de façon informelle du passage de l'écriture "10 + 10 +...+ p" à l'écriture usuelle
28.2.94	Fiche individuelle + inventaire des méthodes	Faire des hypothèses pour relier l'écriture usuelle à l'écriture 10 + 10 +...+ p
1.3.94.	Les paquets de gâteaux	Vérifier les hypothèses formulées
3.3.94	Les étiquettes/ cubes	Redonner du sens à x paquets de 10 = $\frac{10+10+10}{x}$ fois
8.3.94.	Fiche de bilan individuel	
10.3.94.	Logiciel timbres S1b ≈ 20 + dessin caché (Arlequin)	Désigner une collection ne présentant pas de partition évidente

11.3.94.	Timbre S3 70 < n < 80 CPA individuel + dessin caché (suite) CPB par 2	Comprendre l'écriture usuelle dans une nouvelle situation
14.3.94.	Idem (individuel)	
15 au 18.3/94	Contrôle n° 1 + ex. sur ardoise	
22 au 24.3. 94.	Contrôles	
25.3.94	- Ce qui fait 10 - Cahier des nombres	
28.3.94.	Le robot (1)	
29.3.94.	Pots de yaourts + fiche + dessin caché	Désigner une collection ne présentant pas de partition évidente
1.4.94.	Suite des nombres - > 49	
5.4.94.	Idem avec écriture usuelle et additive, la suite - l'ordre	
5.4.94	Fiches individuelles Robot : on a le parcours, on a le code Calcul mental	
7.4.94	Timbres S3	
8.4.94.	Bilan de ce que l'on a appris et correction de fiches	
Vacances de Pâques		
21.4.94.	La fermière et les oeufs, Séance 1 collective	Réduction d'une écriture additive (petits nombres $1 < n > 10$)
22.4.94.	La fermière et les oeufs Séance 2 - situation collective (un enfant prend les cubes pendant que les autres prévoient) - situation individuelle + bilan des méthodes	
25.4.94.	le robot	
28.4.94.	- tout ce qui fait 10 - Réduction d'écritures (fiches individuelles)	
28.4.94.	La bataille géante + 3 fiche individuelles (bilan)	Comparaison de nombres en tenant compte . de la signification de l'écriture usuelle (dizaines, unités) . de la suite des nombres
29.4.94.	Les cartes de 10 à 69	Structurer la suite des nombres
3.5.94.	Jeu du portrait	Découvrir un nombre à l'aide des questions posées à la maîtresse
6.5.94.	le robot (prévision orale)	
9.5.94.	Idem (codage écrit)	
10.5.94.	L'addition Trouver l'écriture usuelle d'une somme de type $35 + 48$ en utilisant du matériel	Poser le problème de la résolution d'une addition de grands nombres
11.5.94.	Logiciel timbres S4 par 2	
14.5.94	Timbres S4 indi. + fiche	
16.5.94.	Fabrication de collections de cubes sous forme additive et vérification par le voisin (poches)	
17.5.94.	Prévisions individuelles puis vérification avec le contenu de la poche	
19.5.94.	On étudie quelques cas $30 + 40$ / $34 + 10$ / $50 + 3$ / $34 + 23$ / $27 + 17$	L'addition

20.5.94.	Institutionnalisation reconnaissance des difficultés puis étude des cas simples	
24.5.94.	Les cartes manquante de 10 à 99	
27.5.94.	Fiche bilan addition	
30.5.94.	Bataille géante, comparaison des nombres signes<, >	
31.5.94.	Soutien addition pour 6 à 7 enfant+ fiches exercices pour les autres enfants	
2.6.94.	Correction collective des fiches	
3.6.94.	Correction collective fiches avec cubes	
6,7/6.94.	Contrôle fiche 1,2,3, + petits problèmes 5,6,7 oraux	
9.6.94	L'addition à retenue, Reconnaissance de difficultés	
10.6.94.	L'addition à retenue, Institutionnalisation	
13.6.94	Logiciel timbres S5 par 2 + dessin caché	
14.6.94.	S5 individuel + dessin caché	
16.6.94.	Contrôle n° 4,8,9	
17.6.94.	Contrôle problèmes A,B + numération	
20.6.94.	Contrôle problème C + les nombres de 70 à 100 -> cahier des nombres	
21.6.94.	Les 3 paquets de gâteaux. Combien de gâteaux en tout	L'addition posée en colonne
23.6.94	Calcul mental (+ 1 doubles..) Lecture des nombres des 70 à 100 et écriture	
24.6.94.	Problèmes additifs (fraises)	
27.6.94.	Problèmes soustractifs(lapins - fraises)	
28.6.94.	Fiche d'exercices avec additions à retenue + suite des nombres - correction	
30.6.94.	Bilan de l'année "qu'est ce que l'on a appris ?"	
1 au 5/7.94.	Jeux numériques, logiciels (série à 13).	