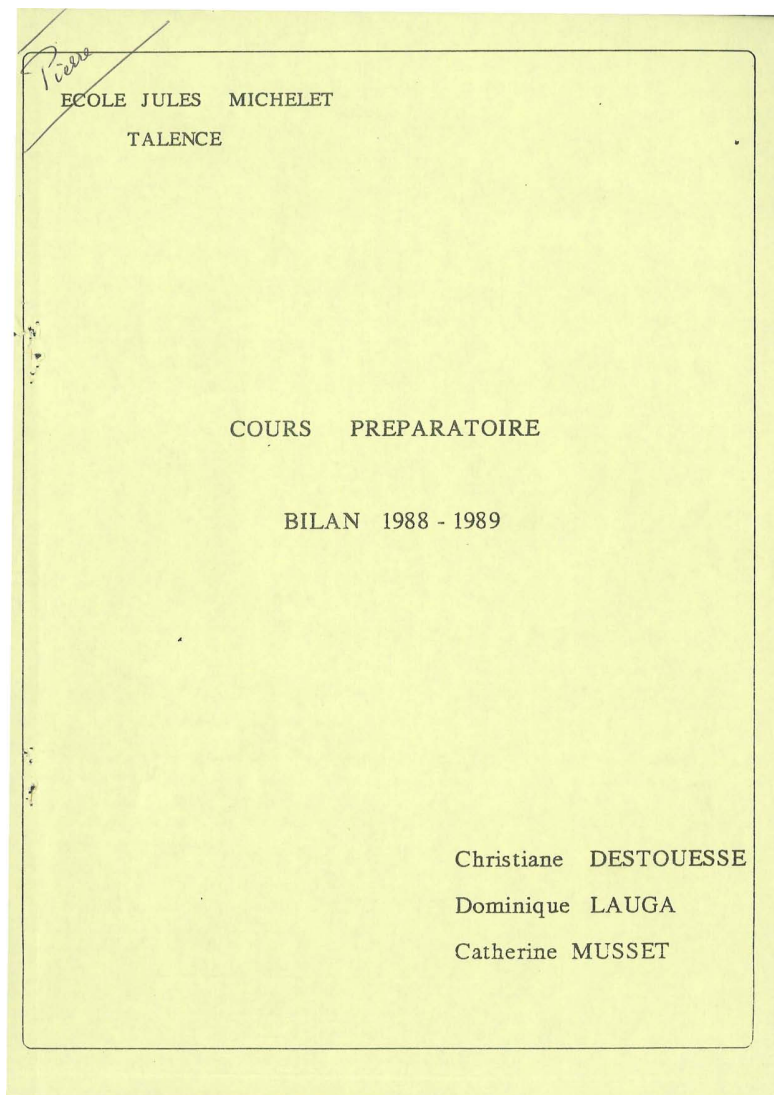




**CENTRO DE RECURSOS DE DIDÁCTICA DE LAS MATEMÁTICAS GUY BROUSSEAU  
CRDM-GB**

**ACTIVIDADES MATEMÁTICAS** extraídas del Informe anual (*BILAN*) de la  
Escuela J. Michelet de Talence. Curso escolar 1988/89. Nivel: CP



11

2<sup>ème</sup> PARTIE : LES ACTIVITES MATHÉMATIQUES

\* \* \*

ACTIVITES MATHEMATIQUESProgression

1er trimestre 1988-1989

Date	Activités	Objectifs
<u>Septembre</u> 6.09.	Prise de contact : que savent les enfants - que vont-ils apprendre cette année sur les nombres	
8.09.	Mise en place du jeu de bataille avec les cartes-collection	Comparer des collections ( $n \leq 9$ )
9 et 10.09.	Le logiciel CALAPA Fiches CALAPA + Dessin caché	Apprendre à énumérer
12 et 13.09.	Situation d'autocommunication Débat - fiche bataille jeu du plouf	Utiliser le nombre pour aller chercher une collection équipotente à 1 collection donnée Mettre en place un apprentissage systématique de la comptine
15.09.	Communication orale // ment : puzzle	Socialiser l'usage du nombre et faire circuler les connaissances
17.09.	Bataille : jeu + fiche. Plouf à 4	
19.09.	Bilan n°1	Faire le point des connaissances orales
20.09.	Le logiciel BARQUES : autocommunication	
23 et 24.09.	Première communication écrite (pots-cubes)	Poser le problème de l'écriture des nombres
26.09.	Bilan n°2	Faire le point des connaissances au sujet de l'écriture des nombres
27.09.	Le cahier de nombre : de 1 à 5	
27 et 30.09.	Communication écrite (objets) //ment logiciel BARQUES	

Octobre

14

3.10.	Le jeu du petit poucet	Faire fonctionner la comparaison des nombres
4. et 6.10.	Communication écrite avec BARQUES //ment jeu du Petit Poucet	
7.10.	Bilan n°3	
8.10.	Jeu du robot : définir les commandes "avance" "reculé" "tourne à droite" "tourne à gauche"	
10.10.	Cahier de nombre : 6,7 et 8	
11.10.	BARQUES : communication écrite avec le logiciel et avec les cartes	
13 et 14.10.	LES TRAINS : situation d'autocommunication avec le matériel	Revenir au problème fondamental dans une situation plus complexe : il faut réaliser plusieurs collections équipotentes à des collections données
15.10.	Le robot : introduction des cases interdites	
17.10.	Jeu du Petit Poucet collectif : introduction des signes < et >	
18.10.	"Devinettes" : problèmes additifs oraux avec des petits nombres	
21.10.	LES TRAINS : communication écrite (n ≤ 13)	
22.10.	ROBOT : utilisation des cartes AV RE TD TG	
24.10.	TRAINS : communication écrite	Donner l'occasion aux enfants de désigner sous forme additive le cardinal d'une grande collection présentant une partition évidente
25.10.	TRAINS : situation d'autocommunication complexe : il faut aller chercher les cubes bleus pour tout son groupe (4)	
<u>Novembre</u> 3.11.	TRAINS : 2° autocommunication	
4.11.	Introduction de l'activité TIRELIRE	Poser un nouveau problème nécessitant l'écriture des nombres

5.11.	ROBOT	
7.11.	Introduction du logiciel TRAIN Problèmes additifs oraux	
8.11.	Tirelire - Bilan n°4	
10.11.	Cahier de nombre 9-10-11	
14 et 15.11.	LES FLEURS : autocommunication à partir d'une grande collection présentant une partition évidente	Faire élaborer par les enfants des désignations additives de nombres
17 et 18.11.	Le jeu de la grande Roue : collectivement puis à 2. Bilan	Faire fonctionner les connaissances au sujet de la suite des nombres
19.11.	ROBOT : communication écrite portant sur les déplacements	
21 et 22. 11.	LES LETTRES : situation analogue aux FLEURS. Introduction du signe +	Utiliser des messages additifs
24.11.	Communication écrite : utilisation du signe +	
25.11.	Exercices : écriture additive de grands nombres (partition évidente)	
26.11.	ROBOT : prévoir plusieurs déplacements	
28 et 29.11.	Tirelire - Grande roue	
1.12.	Grande roue + fiche dénombrement	
2.12.	Problèmes additifs	
5 et 6.11.	Communication écrite portant sur une grande collection sans partition	Elargir le sens du signe + au cas où la collection de départ ne présente pas de partition
Décembre		
8 et 9.12.	Contrôles	
12 et 13.12.	Communication écrite : utilisation du signe +	

15.12.	Bilan de l'activité TIRELIRE Contrôle	
16 et 17.12.	Utilisation du signe + pour désigner des petits nombres : introduction du signe =	Elargir le sens du signe + au cas des "petits" nombres
19 et 20.12.	Utilisation du logiciel OISEAUX	Mettre au point une stratégie pour produire une écriture additive correcte

**2ème trimestre**

5.1.89	Logiciel OISEAUX	. Produire une écriture additive correcte
6.1	Décomposition de 9-10 et 11	
7.1	Robot : communication écrite	
9.1	Jeu "combien en tout" collectif. Fiche "2+3=.."	calculer mentalement
10.1	Correction fiche "combien en tout" à 2. Problèmes additifs oraux.	
12.1	Les boîtes à oeufs : autocommunication (boîtes identiques pleines)	Faire fonctionner des désignations du type "6 paquets de 12"
13.1	Les boîtes à oeufs : communication orale	
14.1	Robot	
16.1	Les boîtes à oeufs : autocommunication	
17.1	Les boîtes à oeufs : autocommunication (boîtes identiques, une non pleine)	désignation du type : "6 paquets de 12 et 4"
19.1	Problème additif (texte "à piège"). Fiche	
20.1	Comparaison d'écritures additives : train le plus long	
21.1	Jeux de Kim	
		.../...

23.1	Suite train le plus long Introduction de l'autocommunication individuelle avec les pots de yaourt.	Concevoir des désignations du type "5 paquets de 12 et 4" dans le cas où la collection ne présente pas de partition évidente
24.1	Communication orale (pots de yaourt)	
26.1	"train le plus long" : collectif	
27-28.1	Logiciel TIMBRE S1 : autocommunication	
30-31.1	Comparaison d'écritures additives : Les maisons	
<b>février</b>		
2.2	TIMBRE S1 : communication orale	
3.2	Les maisons	
5.2	Le jeu de la Grande roue	Faire fonctionner la connaissance de la suite des nombres
6.2	Les maisons: choisis des écritures faciles à comparer	Mettre en place les écritures avec (presque) tous les termes égaux
7.2	Cahier de nombre : 14-15-16	
<b>Vacances</b>		
20.2	Réduction d'écritures additives ; le train	La réduction sert à obtenir une collection équipotente
21.2	Comparer des grandes collections à l'aide de désignations orales : les maisons	
23.2	Calcul mental. Introduction des cartes "additions"	Mettre en place un apprentissage systématique de table d'addition
24.2	Comparaison d'écritures additives : fléchettes	
25.2	Introduction du jeu de l'oie. Fiche : réduction	
27.2	Choisir des écritures additives pour comparer (collectif) (pots-cuillères)	
28.2	Utiliser les écritures "n+n+...+n+p" pour classer des collections (maisons)	

<b>Mars</b>		
3.3	Utiliser les écritures "n+n+..+n+p" pour ranger des collections (train le plus long)	
7.3	Comprendre l'écriture usuelle	Formuler : 56 c'est "10+10+10+10+10+6" ou "5 paquets de dix et 6"
9.3	Paquets de gâteaux : vérifier le sens de l'écriture usuelle	
10-11.3	TIMBRE : S3 Parallèlement cartes addition et fi-	fabriquer une collection de cardinal donné.
13.3	Ecrire le nombre d'éléments d'une collection	mettre en oeuvre le sens de la numération pour dénombrer des collections.
14.3	Réaliser une collection de cardinal donné	
16.17.18.20	Contrôles. Cahier de nombres : 16 à 19	
21.3	Problème additif (texte)	
23.3	Bilan table d'addition. Fiche	
24.25.3	Parkings : communication écrite (56-78 puis 50-56) Le cas particulier de 10-20-30...etc	Faire fonctionner l'égalité $10+10+10+10+10+6 = 56$
<b>Vacances de Pâques</b>		

**3ème trimestre**

<b>Avril</b>		
10.4	Problèmes additifs oraux	
11.4	Révision numération. Les nombres 10-20-30...90	
13.4	Trouver les nombres qui manquent : cartes de 10 à 99 - Par 2.	Poser un problème qui nécessite de structurer la suite des nombres en dizaines
14.4	TIMBRE : S4 //ment - Fiche numération	Réaliser une collection de cardinal "58+47" ou "9+75"
15.4	Problème additif à partir de la situation "le train"	Calcul de sommes ( $5 < 20$ )



17.4	TIMBRE S4	
18.4	Trouver les nombres qui manquent (individuel)	Faire le lien entre les 2 approches de la numération : la suite des nombres et les paquets de dix
20.4	Le jeu de la grande roue : 20 à 35 Exercice : placer des nombres dans la suite	
21.4	Problèmes additifs oraux. Contrôle individuel de la table d'addition. Utilisation individuelle des cartes	Suivre de près la mémorisation de la table d'addition par chaque enfant
22.4	Jeu de bataille collectif - cubes pour vérifier - Exercices de comparaison	Valider et institutionnaliser la règle de comparaison de 2 nombres
24.4	Parking : communication orale (50,60)	Faire utiliser l'équivalence $10+10+10+10+10+10 = 60$ et le nom des nombres
25.4	Cahier de nombres : jusqu'à 69	
27.4	Piste : sur quelle case est-on après avoir fait 6 ? que faut-il faire pour arriver sur la case 18 ?	Nouveau sens pour l'addition : la translation
	Contrôle des tables d'addition //ment fiche numération (1 à 69)	
28.4	Ranger les parkings : ordonner 6 nombres. Fiche : comparaison de nombres	
29.4	Parking : commander un parking ayant assez de places	Il s'agissait de placer un nombre dans une liste - Problème très mal réussi
<u>Mai</u> 2.5	Communication orale avec des collections dessinées rangées par dix	Faire utiliser le sens de la numération et le nom des nombres jusqu'à 99
5.5	Fin de communication orale. Contrôle des tables d'addition	
6.5	Cartes de 10 à 99 : ranger les cartes, face cachée, pour pouvoir trouver très vite n'importe quelle carte	Rendre opératoire le rangement des nombres en "damier à 100 cases"
		.../...

11-12 mai	Boîte à oeufs : nombre d'oeufs : "3+4+5+5+3+6+4+2" Combien de boîtes de dix ? Combien d'oeufs non rangés ?	Passer d'une écriture additive à "quelconque" à une écriture "10+10+10+..."
13.5	Boîte à oeufs : texte de problème	
16.18.19 mai	Logiciel : RESERVE (POISSONS) 50 à 70 //ment fiche et dessin caché additif	Calculer une somme par transformations successives : arriver à "10+10+10+...."
22.23 mai	Parking : 45 rouges et 38 bleus puis 30 et 43	Calcul de sommes de 2 Nombres: les enfants utilisent les écritures "10+10+10+..."
25 mai	Travail individuel : exercices de réduction. Problème nécessitant une réduction	Faire le point du calcul de sommes sans retenue
é.-27 mai	TIMBRE S5 //ment dessin caché	Réduire une somme quelconque de 2 nombres
29.30 mai	Situation de prévision individuelle puis collective : calcul de sommes introduction de la technique nouvelle	Formuler les procédés utilisés par les enfants La technique usuelle : sans retenue
<u>Juin</u> 1er.2 juin	Problèmes : textes décrivant une manipulation qui sera faite ensuite Situations mettant en jeu les 4 opérations. // fiche numération	Le calcul prend du sens comme anticipation sur la réalisation de la situation
3 juin	Dictée de nombres. Cahier de nombre jusqu'à 99 TIMBRE S5	
5 juin	Problème : combien de gâteaux dans 3 paquets ? (24,48,18) TIMBRE S5	
6 juin	TIMBRE S5 Introduction du jeu "que veux-tu voir ?"	Structurer une collection pour pouvoir la dénombrer à l'aide de l'addition
8.9 juin	Le jeu "que veux-tu voir ?"	Mettre au point un système pertinent de questions
10 juin	Problème additif : faire le point sur les procédés de réduction. Exercices.	

12.13 juin	Le jeu "Que veux-tu voir ?" Introduction du logiciel	
25 au 22 juin	Contrôles // Problèmes additifs. Logiciel "que veux-tu voir ?"	
23.24.26 juin	Logiciel "que veux-tu voir ? avec des nombres plus grands	Effectuer des réductions dans une situation additive complexe