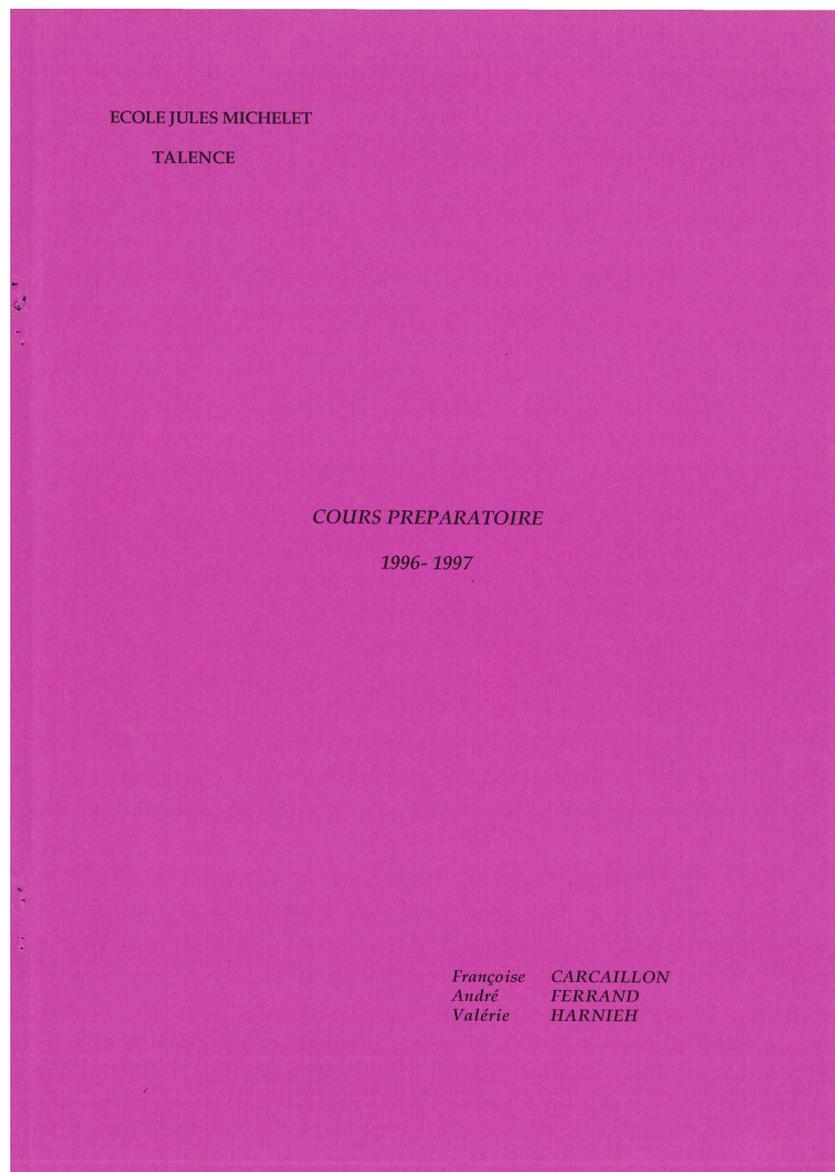


**CENTRO DE RECURSOS DE DIDÁCTICA DE LAS MATEMÁTICAS GUY BROUSSEAU
CRDM-GB**

ACTIVIDADES MATEMÁTICAS extraídas del Informe anual (*BILAN*) de la Escuela J.
Michelet de Talence. Curso escolar 1996/97. Nivel: CP



2ème partie : Les activités mathématiques

ACTIVITES DE MATHÉMATIQUES 1996-1997

MOIS DE SEPTEMBRE

03/09	bilan de comptage oral → 20 bilan ardoise sur les nombres de 1 à 5 (dénombrement, écriture)	Parler de ce que l'on va apprendre en math cette année : associer les enfants au projet d'apprentissage
05/09	Mise en place de la situation Lapins - carottes Jeu du cache (avec 8 éléments maximum)	Situation fondamentale. Autocom différée dans le temps <i>Chaque enfant doit gérer une collection de lapins : toutes les semaines, il doit , sans ouvrir sa boîte de lapins, aller chercher les carottes pour ses lapins</i> Exploration des décompositions additives des premiers nombres.
06/09	situation Trains - cubes : autocom par 4	Situation fondamentale portant sur plusieurs collectons de petits nombres. :donner du sens aux connaissances numériques en s'en servant pour résoudre un problème.
09/09	Dénombrement de petites collections et écriture des nombres Lapins com orale avec le maître.	Apprendre les nombres de 1 à 5
10/09	Calcul nombres → 5 : le jeu de la boîte TRAINS : communication écrite portant sur les nombres de 1 à 5.	Donner du sens aux écritures de nombres de 1 à 5
13/09	Bilan N° 1 Trains retour.	
16/09	Lapins : introduction de la règle des « 20 » : quand on gagne avec 20, on passe au jeu N°2	
17/09	Pots cubes situation fondamentale grand nombre com écrite collectif → 25	Introduire le signe + pour désigner le nombre d'éléments d'une grande collection
19/09	Lapins introduction de références : pistes cartes.pour les nombre jusqu'à 20	
20/09	Cahier de nombres : Institutionnalisation des nombres de 1 à 6	connaître les nombres de 1 à 6 : nom, écriture, premières décompositions (orales)
23/09 24/09	sit. Fondamentale pots cubes com écrite par 2 (15 → 30 pots) calcul : combien ?	Faire fonctionner des désignations de grands nombres de type additif
26/09	Calcul : décomposition additives nombres jusqu'à 6	Ecrire sous forme additive les nombres jusqu'à 6
27/09	Jeu du gobelet colorier des décompositions de 4 carreaux	Faire fonctionner les décompositions des nombres jusqu'à 6
30/09	Calcul : combien ? (doigts constellations) Fabriquer une collection : ec. Additive → collection → ec. Usuelle	permettre l'élaboration de représentations mentales des premiers nombres, pouvant faciliter les premiers calculs de sommes

MOIS D'OCTOBRE

03/10	Lapins en trois ateliers	
11/10	Les nombres de 7 → 10 calcul à partir de 5+... Préparation au bon panier : parmi des dessins de paniers avec des pommes, il faut choisir celui sur lequel on pourra réaliser une consigne du type « 3 rouges, 4 verts, 2 jaunes, 6 noires »	Apprendre les nombres de 7 à 10
14/10	Le bon panier autocom nbres 2 → 10 + fiche de classement de collections et écritures additives.	Faire utiliser les premiers nombres et une désignation orale additive de nombres plus grands
15/10	Le bon panier autocom sans emporter le message	prendre conscience de l'intérêt du calcul de somme pour réussir l'activité
19/10	Lapins	
21/10	Cahier de nombres → 12	institutionnaliser l'écriture des nombres jusqu'à 12
22/10	Calcul mental dénombrement de petites collections les nombres → 12 oral/ardoise	
24/10	Le train le plus long distribution des cartes recto « 2+1 » verso « 3 »	Comparaison des nombres : les signes > et < commencer à mémoriser les sommes de petits nombres
25/10	Exercices de comparaison de nombres	

VACANCES DE TOUSSAINT

MOIS DE NOVEMBRE

04/11	Logiciel Trains fiche : comparaison de nombres écriture additive	Faire fonctionner l'écriture des nombres jusqu'à 12
05/11	Logiciel Trains fiche comparaison. Correction fiche	
07/11	Bilan Lapins Bilan logiciel TRAINS + fiche trains	Apprendre à utiliser la bande numérique jusqu'à 20 pour écrire ou lire un nombre
08/11	Calcul mental (nombres des cartes recto-verso) jeu à 13 collectif puis par 4	
12/11	Jeu de la bouteille (présentation) Tangram présentation découpage et fabrication d'une figure.	Calculer le résultat d'ajouts successifs (de 1 ou 2)
14/11	Lapins Tangram (figure dans une silhouette)	
15/11	Pots/cubes com. Ecrite	Faire fonctionner les écritures additives pour des très grands nombres (>50) en utilisant les nombres jusqu'à 12
18/11	Pots/cubes com. Ecrite retour. Bilan	
19/11	Dessiner une collection à partir d'une écriture additive.	
21/11	Interrogation orale sur les cartes Lapins (1/2 classe) et fiche ec. Additive	commencer à mémoriser la table d'addition
22/11	Interrogation orale sur les cartes Lapins (formulation) : La lettre de Lili Fiche pots/cubes.	
25/11	bilan connaissances cartes (écrit) Ordre des nombres → 20 La piste à cache Lapins fin du premier jeu.	La suite des nombres jusqu'à 20
26/11	Cartes tournantes. La piste à cache. Nouvelles cartes entraînement par deux Lapins fin du premier jeu	
28/11	Correction des fiches et bilan Fiche d'application.	
29/11	Jeu de la boîte (+1) Les cartes manquantes → 20 Cahier de nombres → 16	Ajouter 1 - lien avec la suite des nombres : le nombre juste après

MOIS DE DECEMBRE

02/12	Contrôles	
03/12	Contrôles	
05/12	Contrôles	
06/12	Problème écrit (qu'est-ce qu'un pb. Validation sur un dessin de la situation).	Apprendre à résoudre un problème posé par un texte écrit
09/12	Lapins : le problème de Lili - il faut commander des carottes pour des mamans (2c) et des papas lapins (3c) Dessin caché du sapin (calcul de sommes de petits nombres).	Poser un nouveau problème de calcul de sommes
10/12	Le nombre 15 décompositions additives et calcul de sommes	
12 ou 13/12	Géométrie : reproduction sur quadrillage modèle proche	
16/12	Logiciel Barques autocom.	Donner du sens à l'apprentissage des nombres de 10 à 20
17/12	Logiciel Barques com écrite	
19/12	Lapins	
20/12	Bilan du trimestre fin des dessins cachés	

VACANCES DE NOEL

MOIS DE JANVIER

06/01	Géométrie reproduction sur quadrillage modèle éloigné, horizontal.	
07/01	Problème (une donnée inutile)	Apprendre à résoudre un problème (écrit)
09/01	Plouf collectif avec repérages sur la bande → 69 fiches de dénombrement bilan oral de comptage individuel.	
10/01	Géométrie reproduction sur quadrillage	

	(introduction de repères)	
13/01	Le train le plus long : comparaison d'écritures additives.	Mettre en place des procédures de comparaison d'écritures additives basées sur la correspondance paquet à paquet (compatibilité)
14/01	Le train le plus long fiche	
16/01	Le train le plus long exercice 1 : Le + long n'est pas celui qui a le + de termes les nombres 17, 18, 19.	Prendre conscience des procédures erronées de comparaison de sommes
17/01	Le train le plus long exercice 2 : le terme le + grand ne signale pas le train le + lg Jeu du banquier, dictée de nombres calcul mental	idem
20/01	Le train le plus long exercice 3 : Faire correspondre 1 terme et 1 groupement Géométrie utilisation des repères sur quadrillage.	Valider la compatibilité par la correspondance paquets à paquets
21/01	Le train le plus long exercice 4 : Quand la compatibilité fait « disparaître » tous les termes d'un côté. Problème : Fermier - Fermière (comparaison de deux sommes)	Faire fonctionner la compatibilité : - dans un cas très particulier - dans un problème posé par écrit
23/01	Le train le plus long exercice 5 : compatibilité avec des grands nombres. Fiche.	Faire fonctionner la compatibilité avec des grands nombres
24/01	La suite des nombres travail oral dans des ploufs référence à la piste. Calcul mental et dessin à points.	Prendre conscience des règles de la numération orale et commencer à les mettre en relation avec celles de la numération écrite.
27/01 28/01	Pots cubes autocom avec possibilité d'écrire. Dessin caché petites sommes.	Poser un problème de désignation de nombres rendant utile la réalisation de paquets égaux

MOIS DE FEVRIER

3-2-97	calcul mental avec le jeu de la boîte +1 jusqu'à 20. La suite des nombres(remarques sur la piste au moment du "plouf")	structuration de la suite des nombres
4-2-97	L'aboyeur	rendre nécessaire la prise en compte du nombre de paquets égaux
6-2-97	Suite des nombres: on découpe la piste en dizaines ou vingtaines(écoute du nom des nombres) Mise en scène du jeu du parking avec petits nombres Exercice écrit (fiche) Apprendre les nombres de 20 à 30.	commander une collection équipotente à une collection donnée sous forme additive
7-2-97	Géométrie : repérage de cases (la bataille navale) jeu collectif puis jeu par 2	
20-2-97	Pots/ cuillères: situation de comparaison exercice sur fiche	Comparaison d'écritures additives(choisir des écritures additives de nombres pour pouvoir les comparer)
21-2-97	Le train le plus long	comparer des écritures additives avec des termes égaux
24-2-97	Géométrie: les carrés bicolores 1° jeu pour comprendre l'activité en vue d'un travail en atelier (modèle sur la même feuille)	
25-2-97	Problème de comparaison d'écritures additives (problème d'Arthur et Zoé et des paquets de gâteaux)	poser un problème nécessitant la comparaison d'écritures additives avec des termes égaux
27-2-97 28-2-97	CPA: dictée de nombres / calcul mental: nbre avant et après 20 n 30 CPB: suite du problème d'Arthur et Zoé et inversement	

MOIS DE MARS

3-3-97	Les nombres de 40 à 50 (jeu du parking) Fiche récapitulative des diverses écritures d'un nombre écriture avec le mot "paquet" écriture additive , écriture usuelle, collection dessin à point.	prise de conscience de l'équivalence écriture usuelle/ écriture $10+10+...+p$
4-3-97	Ce qui fait 10 (recherche avec des cubes) jeu du gobelet avec 10 jetons fiche exercice de numération	
7-3-97	numération: prendre conscience que l'on va savoir écrire tous les nombres (travail avec des collections d'objets variées)	Poser des hypothèses sur l'écriture des nombres
10-3-97	numération décimale: les paquets de biscottes	Vérifier les hypothèses sur le sens de la
11-3-97	Calcul mental: compter de 2 en 2, de 5 en 5 , de 10 en 10 Donner la comptine: 10, 20, 30... Exercice écrit sur la comparaison d'écritures additives	
13-3-97	Logiciel timbres S3 (n 30) fabriquer une collection dont le nombre est donné(écriture usuelle)	comprendre le jeu/ coller les timbres là l
14-3-97	Logiciel timbres S3 (n 80) collage automatique	utiliser les paquets de dix pour fabriquer une grande collection
17-3-97	Logiciel timbres S3 (fin) correction des fiches	
18-3-97	Présentation du jeu de Pythagore Contrôle 1	
20-3-97	Contrôle 2 et 6	
21-3-97	Contrôle 4 et 5	
24-3-97	Contrôle 3	
25-3-97	Contrôle problème	
27-3-97	Equivalence des écritures d'un nombre	
28-3-97	jeu de Pythagore/fiche(avec matériel possible)	

MOIS D'AVRIL

1-4-97	Les nombres de 20 à 69: les cartes manquantes	structurer la suite des nombres
3-4-97	Géométrie: le robot 1	déplacements sur un quadrillage
4-4-97	Jeu de Pythagore par 3 ou 4 - jeu de l'oie fiche dessin à points	
17-4-97	Logiciel Timbres S4 fabriquer une collection dont le cardinal est de la forme $35+28$	consolider la compréhension de la numération dans une situation plus complexe(écriture additive)
18-4-97	Timbres S4 suite/ fiche	
21-4-97	Bilan collectif S4 Introduction des mots dizaines et unités. Accent mis sur la vérification avec la collection de timbres apparente Exercices d'évaluation sur la numération	
22-4-97	Correction de la fiche Bataille géante	Comparaison de grands nombres
24-4-97	Parkings 1 Communication écrite 23 n 95 Dessin caché Fleurs avec paquets de 10	Faire fonctionner la numération
25-4-97	Parkings 2 :Fabrication de parkings	
28-4-97	Parkings 3: ranger les parkings	Comparaison de nombres
29-4-97	Parkings 4 Lapins de 25 à 100	Commander au maître le parking nécessaire à la collection de cubes proposée sous forme additive après avoir pris les cubes.
30-4-97	Dictée de nombres Logiciel timbres S4 dans la classe Parkings 4bis Chaque rangée a une écriture différente $36+24/17+35 / 40+27$ Bilan des procédures	

MOIS DE MAI

2/05	Jeux numériques (Pythagore, jeu à 13, bouteille) Timbres S4 individuel.	S'entraîner à calculer
5/05	Calcul de sommes avec petits parkings	Donner du sens au calcul de petits nombres dans une variante de la situation fondamentale
6/05	Le robot séance 2	
7/05	mémorisation des tables d'addition (+1 +2) Fiche parking (colorie et écris le nombre...)	réaliser une collection dont le cardinal est une somme de deux nombres à deux chiffres et trouver l'écriture réduite
12/05	Timbres S5, première séance tables d'addition.	Institutionnaliser le problème du calcul de sommes de deux nombres quelconques
13/05	Parkings 5 (cas simples) tables d'addition	poser le problème du calcul de sommes sans retenue
15/05	Mise au point de parking Fiche bilan numération bilan oral individuel tables +1 +2	prendre conscience qu'il faut mettre ensemble tous les éléments non groupés (unités)
16/05	Le robot séance 3	
21/05	Les cartes manquantes de 10 à 99	Poser un problème nécessitant la structuration de la suite des nombres (par chiffre des dizaines)
22/05	Fiche les cartes manquantes Jeu des cartes manquantes une dizaine par enf.	S'entraîner à trouver rapidement une carte qui manque dans une dizaine
23/05	Jeu de « bataille » avec un demi jeu (10-99) Apprentissage des tables	
26/05	Problème fermier / fermière addition. Addition cas « faciles » et entraînement.	Mettre au point des procédures pour calculer des sommes dans les cas sans retenue
27/05	Les nombres → 69 Jeu du portrait Apprentissage des tables.	Connaître les nombres de 69 à 100
29/05	Jeu du cheval fou, par 2, puis collectif (anticipation) puis fiche.	Avancer de 1, 2, 3, sur la piste numérique. Prévoir la case d'arrivée.
30/05	Problème : 21 enfants au CE1 A et 23 enfants au CE1 B : recherche de la question et résolution.	Résoudre un problème en faisant une addition sans retenue.

MOIS DE JUIN

02/06	Addition travail sur fiche 3 séries du type : 1- 30+2 2- 40+30 3- 24+32 Repérage des cas faciles	S'exercer au calcul de sommes sans retenue.
03/06	Les nombres → 99 Fiche dénombrement de collections	Numération.
05/06	Fermier fermière : problème de calcul de sommes posé collectivement.	Introduction à la technique de l'addition.
09/06	Parkings 5 « avec retenue »	Apprendre à calculer des additions avec retenue.
10/06	Contrôles 1, 2, 3.	
12/06	Timbres S5 (recherche écrite du total) exercice sur les nombres 70→100	Calculer des sommes quelconques de deux nombres en choisissant la procédure.
13/06	Calcul de sommes avec beaucoup de termes..	Mettre en place une procédure de regroupement /10.
16/06	Contrôles 4, 5, 6, 7.	
17/06	Contrôle 8, 9, 10, 11.	
19/06	Le robot (codage du déplacement)	
20/06	Fraises : problème additif (CPA)	
23/06	Fraises : problème additif (CPB)	
24/06	Fraises : problème soustractif	Résoudre un problème soustractif (retrait)
26/06	La souris : avancer ou reculer sur la piste (1 dé)	Avancer ou reculer sur la droite numérique : prévoir la case d'arrivée.
27/06	La souris : avec deux dés et la calculette.	Idem avec des nombres plus grands. Utiliser la calculette pour vérifier.
30/06	Invention de problèmes de « souris »	Inventer un problème de déplacement sur la piste.
01/07	Jeux numériques : Loto	