

Période 3

A- Calcul mental

Associer un matériel de numération à un nombre (≤ 40)

Jeu de la dizaine : Dire un nombre, votre enfant le représente avec son matériel de numération (plaques de 10 carreaux et carreaux). Vérifier avec lui. Recommencer plusieurs fois.

Structurer la suite des nombres

Jeu sur la piste des nombres : Cacher trois nombres entre 1 et 40 (qui se suivent ou non) sur la piste des nombres. Votre enfant dit puis écrit les 3 nombres cachés sur sa feuille. La vérification se fait en dévoilant les nombres cachés. Recommencer plusieurs fois.

Comparer des nombres écrits en chiffres

Jeu de bataille : écrire 3 nombres sur une feuille entre 1 et 40. Votre enfant montre le plus petit (ou le plus grand) des 3 nombres. La vérification se fait en regardant la place de ces nombres sur la bande numérique. Recommencer plusieurs fois.

Rechercher le complément d'un nombre (entre 1 et 40) à la dizaine supérieure.

Dire un nombre. Votre enfant, qui ne dispose pas de sa suite des nombres, dit puis écrit le complément à la dizaine supérieure. Vérifier sur la suite des nombres. Recommencer plusieurs fois.

Mémoriser la table d'addition (nombre de 1 à 5)

Jeu du recto-verso avec les cartes orange

Jeu à 2 joueurs Le jeu de cartes (orange) est posé en pile entre les deux joueurs. Les faces visibles sont celles des écritures additives. Le premier joueur lit la première carte du paquet, donne sa réponse, puis retourne la carte pour vérifier. S'il a trouvé le bon résultat, il gagne sa carte, sinon, il la place sous le tas et c'est au tour du second joueur de jouer. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes soit quand il n'y a plus de cartes à retourner, soit à la fin du temps imparti au jeu. Faire une ou plusieurs parties.

Associer le nom d'un nombre à son écriture chiffrée (≤ 40)

Dire le nom d'un nombre, votre enfant l'écrit en chiffres sur sa feuille. Recommencer plusieurs fois.

Associer un nombre à un matériel de numération (≤ 40)

Jeu de la dizaine : Montrer des plaques de 10 carreaux et des carreaux, votre enfant dit puis écrit le nombre correspondant. Vérifier avec lui. Recommencer plusieurs fois.

Associer un matériel de numération à un nombre (≤ 40)

Jeu de la dizaine : Dire un nombre, votre enfant le représente avec son matériel de numération (plaques de 10 carreaux et carreaux). Vérifier avec lui. Recommencer plusieurs fois.

Associer un nombre (≤ 40) à sa description en nombre de dizaines et d'unités.

Par exemple : mon nombre a 3 dizaines et 6 unités, quel est ce nombre ?

Autre exemple : mon nombre a 7 unités et 2 dizaines, quel est ce nombre ?

Votre enfant dit puis écrit le nombre sur sa feuille, vérifier avec lui. Recommencer plusieurs fois.

B-Activités numériques

Jeu du poney : prévoir la case d'arrivée du poney

Activité page 133 du guide du professeur

MATÉRIEL

La piste des nombres de 1 à 40.

DÉROULEMENT

Positionner un poney sur une case. Indiquer de combien de cases le poney doit avancer ou reculer. Votre enfant cherche le numéro de la case d'arrivée. La vérification se fait en déplaçant effectivement le poney.

Les nombres sont choisis pour qu'il n'y ait pas de passage à la dizaine supérieure (quand le poney avance) ou à la dizaine inférieure (quand le poney recule).

Exemples : $36 + 3$ ou $34 + 5$ ou $38 - 5$ ou $39 - 6$

Noter la réponse proposée par votre enfant puis faites-lui déplacer effectivement le poney sur la piste pour vérifier. Recommencer avec les autres nombres.

Conclure : $39 - 6 = 33$; $34 + 5 = 39$; $38 - 5 = 33$; $39 - 6 = 33$

62

Addition, soustraction



Avancer, reculer

DÉCOUVRONS ENSEMBLE



Avec les opérations, il est possible de prévoir où arrive le poney sans le déplacer sur la piste.

1



Le poney est sur la case 25, il avance de 2.

Sur quelle case arrive-t-il ?

$$\begin{array}{ccc} & +2 & \\ \boxed{25} & \rightarrow & \boxed{} \end{array} \quad 25 + 2 =$$

2



Le poney est sur la case 28, il recule de 1. Sur quelle case arrive-t-il ?

$$\begin{array}{ccc} & -1 & \\ \boxed{} & \leftarrow & \boxed{28} \end{array} \quad 28 - 1 =$$

JE M'ENTRAÎNE

3

Un poney est sur la case 23.

Il avance de 3.

Sur quelle case arrive-t-il ?

$$\begin{array}{ccc} & +3 & \\ \boxed{23} & \rightarrow & \boxed{} \end{array} \quad 23 + 3 =$$

4

Un poney est sur la case 23.

Il recule de 2.

Sur quelle case arrive-t-il ?

$$\begin{array}{ccc} & -2 & \\ \boxed{} & \leftarrow & \boxed{23} \end{array} \quad 23 - 2 =$$

5

Calcule :

$12 + 3 =$

$14 + 2 =$

$19 + 1 =$

$21 + 3 =$

$17 - 1 =$

$24 - 2 =$

$26 - 3 =$

$28 - 1 =$

Jeu du poney : prévoir la valeur du dé

Activité page 135 du guide du professeur

MATÉRIEL

La piste des nombres de 1 à 40.

DÉROULEMENT

Positionner un poney sur une case. Faire identifier la dizaine supérieure. Votre enfant cherche de combien de cases doit se déplacer le poney pour atteindre cette dizaine supérieure.

La vérification se fait en déplaçant effectivement le poney.

Exemples : $13 + \dots = 20$; $24 + \dots = 30$; $38 + \dots = 40$.

Noter la réponse proposée par votre enfant puis faites-lui déplacer effectivement le poney sur la piste pour vérifier. Recommencer avec d'autres nombres.

Conclure : $13 + 7 = 20$; $24 + 6 = 30$; $38 + 2 = 40$

63 Compléments à la dizaine supérieure Calcul mental
Utiliser la piste des nombres

DÉCOUVRONS ENSEMBLE

Photo de la manipulation

Avec les opérations, il est possible de prévoir de combien de cases le poney s'est déplacé sans les compter.

- Le poney est sur la case 12.
De combien doit-il avancer pour aller sur la case 20 ?

$12 + \dots = 20$
- Le poney est sur la case 26.
De combien doit-il avancer pour aller sur la case 30 ?

$26 + \dots = 30$
- Le poney est sur la case 34.
De combien doit-il avancer pour aller sur la case 40 ?

$34 + \dots = 40$

JE M'ENTRAÎNE

- De combien doit avancer le poney pour aller de la case 17 à la case 20 ?

$17 + \dots = 20$
- De combien doit avancer le poney pour aller de la case 35 à la case 40 ?

$35 + \dots = 40$

6 Calcule :

$18 + \dots = 20$	$16 + \dots = 20$	$15 + \dots = 20$	$27 + \dots = 30$
$23 + \dots = 30$	$22 + \dots = 30$	$31 + \dots = 40$	$36 + \dots = 40$

Exercices complémentaires période 3 fiches 1 et 2

Jeu de la marchande

C'est une reprise avec de plus grands nombres.

Activité page 143 du guide du professeur

MATÉRIEL

- Les pièces et les billets (planche 4 du Matériel donné à la période 2).
- Des emballages d'objets ou des objets portant des étiquettes avec les prix (en euros, sans centimes (valeur des objets entre 10 et 20 €) ou des images avec les prix, découpées dans des catalogues.

Jeu de la marchande

Votre enfant est le client et vous le marchand. Puis inverser les rôles.

- Le client prépare la somme nécessaire pour l'article qu'il souhaite acheter ;
- le marchand vérifie la somme proposée.

Exercices complémentaires période 3 fiche 3

Ajouter un nombre entre 1 et 5

Activité page 143 du guide du professeur

C'est un travail sur une fiche du manuel de votre enfant.

Jusqu'à présent, pour trouver la somme de 2 nombres, votre enfant recourait au dénombrement, au recomptage sur les doigts (pour calculer $5 + 3$, je compte 1, 2, 3, 4, 5 puis 6, 7, 8, ou au surcomptage (pour calculer $5 + 3$, je mets 3 sur mes doigts je pars de 5 et je compte 3 à partir de 5, je dis 6, 7, 8). Il va maintenant apprendre à calculer cette somme, c'est-à-dire à construire une procédure qui s'appuie uniquement sur des nombres, des symboles et des propriétés arithmétiques.

Pour calculer une somme de type « $a + b$ », lorsqu'avancer de « b » fait passer 10 (ce qu'on rencontre quand on calcule « $8 + 5$ » et non quand on calcule « $5 + 4$ »), nous procédons en deux temps.

Le premier temps consiste à calculer l'écart entre le nombre a et 10, puis à décomposer « b » en deux termes, le premier terme étant l'écart trouvé. Le deuxième temps consiste à additionner le deuxième terme à 10.

Exemple : $8 + 5 = (8 + 2) + 3 = 10 + 3$.

Pour aider les élèves à visualiser l'appui sur 10, nous transcrivons ce calcul en ligne sous forme d'un schéma :



Donner la fiche qui suit à votre enfant. Lui faire lire la première question, lui demander de vous dire ce qu'il a retenu. Relire la question avec lui. Lui laisser un temps de recherche et lui demander sa réponse. Rectifier si nécessaire puis continuer le travail sur la fiche. Vous aurez l'occasion de lui faire refaire des exercices de ce type.

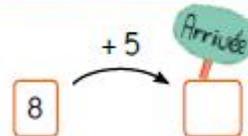


DÉCOUVRONS ENSEMBLE

Les calculs sont plus faciles si tu décomposes le nombre que tu ajoutes pour passer par 10.



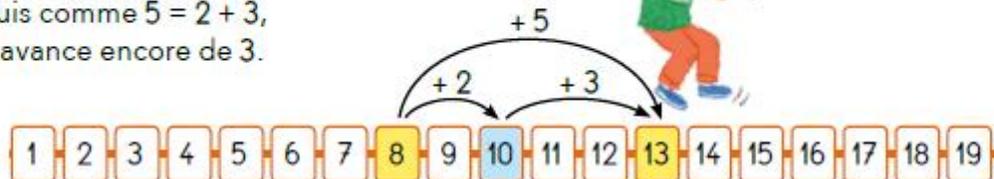
- 1 Le poney est sur la case 8. Il avance de 5.
Quel est le nombre sur la case d'arrivée ?



Voici comment Liam trouve ce nombre.

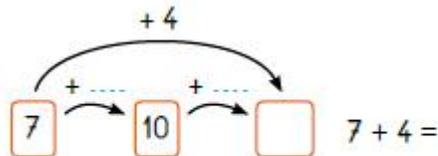
Pour arriver à 10, il avance de 2.

Puis comme $5 = 2 + 3$,
il avance encore de 3.



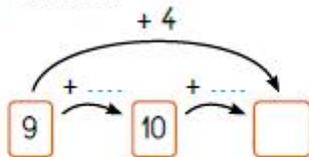
$$8 + 5 =$$

- 2 Le poney est sur la case 7. Il avance de 4.
Quel est le nombre sur la case d'arrivée ?



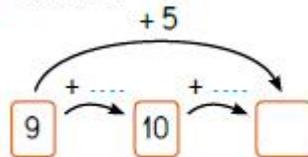
JE M'ENTRAINE

- 3 Calcule :



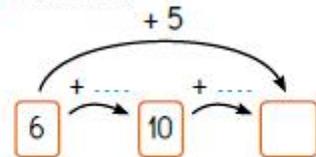
$$9 + 4 =$$

- 4 Calcule :



$$9 + 5 =$$

- 5 Calcule :



$$6 + 5 =$$

Mémoriser la table d'addition d'un nombre < 10 et d'un nombre ≤ 5

C'est une reprise du jeu du recto/verso dans un champ numérique plus grand.

Activité page 153 du guide du professeur

MATÉRIEL

- Cartes jaunes du jeu de recto/verso : l'un des deux nombres est ≤ 5 . Chaque carte porte au recto jaune une écriture additive et au verso bleu le résultat (planches 7 et 8 du Matériel).
- Cartes orange déjà utilisées pour l'activité de la page 61 (planche 6 et 7).

Jeu du recto/verso additif

Le jeu de carte est posé en pile devant votre enfant. Les faces visibles sont celles des écritures additives. Votre enfant lit le recto de la carte posée sur la pile et donne la réponse. Il vérifie avec le verso. Si la réponse est juste, il gagne la carte, sinon il la replace sous la pile.

Exercices complémentaires Période 3 fiche 4

Jeu de la dizaine (suite de l'activité de la page 113)

Activité page 159 du guide du professeur

MATÉRIEL

- Deux des.
- Une boîte avec le matériel du jeu de la dizaine (Matériel, planche 3 donné à la période 2).
- la piste des nombres complétée avec les bandes des nombres de 50 à 59 et de 60 à 69 présentes dans le Matériel, planche 2.

Activité 1

Faire compléter à votre enfant sa piste numérique en y adjoignant la bande des nombres de 50 à 59 et celle de 60 à 69. Faire lire les nombres dans l'ordre croissant puis décroissant.

Activité 2 : jeu de la dizaine en 6 coups

Règle du jeu.

Chaque joueur lance deux des. Pour chaque point marqué, il obtient un carreau jaune. Dès qu'il a 10 carreaux, il peut les remplacer par une plaque de 10.

Le jeu peut se jouer à 2 ou 3 joueurs. Chaque joueur lance les deux dés à tour de rôle. Il effectue la somme des deux dés. Pour chaque point marqué, il obtient un carreau jaune. À chaque fois qu'il peut regrouper 10 carreaux, il les remplace par une plaque de 10. Une partie se joue en 6 coups.

Lorsque chaque joueur a lancé 6 fois les 2 dés, votre enfant recherche le gagnant en comparant les plaques et les carreaux obtenus par chaque joueur.

Lui demander d'écrire le score final de chaque joueur sous le matériel correspondant.

Par exemple, pour 4 plaques « dizaines » et 7 carreaux, écrire :

4 dizaines et 7 unités

$40 + 7$

47

Faire jouer une seconde partie, si vous le jugez nécessaire.

Exercices complémentaires Période 3 fiche 5.