

Calcul mental semaine du 23 au 27 mars.

Lundi : Soustraire en franchissant la dizaine

Proposer des soustractions type : $13 - 4 = ?$ (Au besoin, s'aider du tableau des nombres en fin de fichier, ou donner des crayons pour le faire en vrai.)

Mardi : Suites logiques

Suites logiques

Compléter des suites de nombres en repérant la règle utilisée

★ **Flash 106**
Observer la suite de nombres. Repérer la règle utilisée et continuer.
Utiliser la file numérique lors de la validation.

★ **Flash 107**
Consigne identique avec des suites plus complexes.

Observe puis écris le nombre suivant sur ton ardoise

Extrait de Flash 106

Observe puis écris le nombre suivant sur ton ardoise

Jedi : la file numérique et dictée de nombres

La file numérique : demander à votre enfant d'écrire une suite de 12 nombres consécutifs. Par exemple « écris les nombres de 60 à 71 ». Puis cachez des nombres et demander à votre enfant de nommer et écrire le nombre caché que vous lui montrez.

Dictées de nombres

Nommer, lire et écrire les nombres de 0 à 79

★ **Flash 110**
Écrire en chiffres sur l'ardoise les nombres écrits en lettres dans l'animation : nombres de 20 à 39.

★ **Flash 111**
Écrire en lettres sur l'ardoise les nombres écrits en chiffres dans l'animation : nombres de 20 à 39.

★ **Flash 112**
Écrire en chiffres sur l'ardoise les nombres entre 60 et 79 énoncés oralement par l'enseignant : 63, 60, 65, 75, 70, 79, 69, 71, 68, 75, 77, 73, 66.

Écris sur ton ardoise le nombre qu'indique la flèche sur la file.

Extraits de Flash 108

Écris le nombre en chiffres.

trente-quatre

Extraits de Flash 110

Vendredi : la file numérique et dictée de nombres

La table d'addition du 2 et du 3

Carnet de recherche - Ardoise

Les résultats des tables d'addition de 2 à 5 sont déjà connus des élèves. Ils ont été découverts lors des séances ayant pour objectif la décomposition des nombres de 2 à 15. Le but est de les organiser par table.

1. Découverte du jeu du recto verso avec la table du 2

Le **jeu de recto verso** (CalculP4.3.pdf) est composé de 20 cartes rangées dans une enveloppe. Chaque carte comporte un calcul à effectuer au recto (la question) et le résultat au verso.

Règle du jeu Le jeu se joue à deux. Les cartes sont posées sur la table côté recto visible. Le premier joueur lit la question de la première carte du paquet, donne sa réponse puis vérifie en retournant la carte. Si la réponse est correcte, le joueur gagne la carte, sinon, la carte est replacée sous le tas de cartes. Les rôles sont échangés à chaque coup. Celui qui a le plus de cartes à la fin de la partie a gagné.

Synthèse Les élèves expliquent comment ils ont procédé pour trouver le résultat des additions. Les procédures à privilégier sont celles prenant appui sur les connaissances de faits numériques comme les compléments à 10 (« $9 + 2$, c'est pareil que $9 + 1 + 1$ », expliquer que « ajouter 2, c'est ajouter 1 et encore 1 »).

2. Mémorisation Exercices dans le carnet de recherche. Les élèves doivent retrouver les résultats de la table d'addition du 2 pour les nombres inférieurs ou égaux à 10. Le plus grand nombre est positionné en premier. Les calculs sont tous écrits au tableau.

$$\begin{array}{cccc} 5 + 2 = & 9 + 2 = & 8 + 2 = & 7 + 2 = \\ 4 + 2 = & 6 + 2 = & 10 + 2 = & \end{array}$$

3. Fabrication du jeu pour la table de 3 Par binôme, les élèves essaient de retrouver sur l'ardoise tous les résultats de la table de 3. Après la mise en commun, ils fabriquent le **jeu du recto verso** de la table de 3, puis jouent avec leur jeu. Conduire la mise en commun des procédures utilisées.

