 **Jeu du banquier**

Niveau : CP

**Objectifs :** Comprendre les concepts de dizaines et d'unités à partir de situations d'échanges.

**Compétences visées :**

**Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers :**

Interpréter les noms des nombres à l’aide des unités de numération et des écritures arithmétiques.

» Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines, milliers) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres).

» Valeur des chiffres en fonction de leur rang dans l’écriture d’un nombre (principe de position).

**Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer :**

Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers.

**Compétences du socle :**

**Chercher**

» S’engager dans une démarche de résolution de problèmes en observant, en posant des questions, en manipulant, en expérimentant, en émettant des hypothèses, si besoin avec l’accompagnement du professeur après un temps de recherche autonome.

» Tester, essayer plusieurs pistes proposées par soi-même, les autres élèves ou le professeur.

Domaines du socle : 2, 4

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Séance | Durée | Objectifs | Organisations | Matériel |
| 1 | 3 contre 1 | 35' | Utiliser la règle d'échange 3 contre 1 et trouver qui a gagné.  | Collectif - OralGroupes | Des jetons jaunes, rouges et bleus Des enveloppesUne boite par groupe |
| 2 | Passage à la représentation | 45' | Avoir compris que le gagnant n'est pas toujours celui qui a le plus de jetons, car les jetons n'ont pas tous la même valeur.  | Collectif - OralGroupes | Jetons pour le jeuFeuilles blanches pour les scoresAffiches de jeu |
| 3 | 5 contre 1 | 30' | Pouvoir appliquer une règle d'échange en variant les valeurs | Collectif - OralGroupes | Jetons pour le jeuFeuilles blanches |
| 4 | Comparaisons de scores | 45' | Savoir comparer deux grandeurs en tenant compte de la valeur différente des jetons.  | Collectif - OralGroupes | Les jetons de couleur |
| 5 | Évaluation | 20' | Savoir comparer deux quantités dont les valeurs ne sont pas identiques.  | Collectif - OralIndividuel | Fiche d'évaluation |
| 6 | Remédiation | 30' | Manipuler à nouveau pour comprendre les échanges | Collectif - OralAtelier dirigé | Fiche d'exercices. Matériel du jeu |
| 7 | 10 contre 1 | 45' | Jouer à un jeu d'échange en changeant la valeur des jetons pour comprendre l'équivalence : une dizaine = 10 unités | Collectif - OralGroupes | Matériel du jeu |
| 8 | L'abaque à 3 cases | 45' | Utiliser un système de position pour marquer ses échanges.  | Collectif - OralGroupes | Matériel du jeuAbaques à 3 cases.  |
| 9 | Comparaisons de scores | 50' | Utiliser correctement l'abaque lors des échanges 10 contre 1 et savoir qui a gagné.  | Collectif - OralGroupesAtelier dirigé |  |
| 10 | Décodage de scores | 50' | Savoir comparer les scores dans tous les cas d'échange 10 contre 1. | Collectif - OralIndividuelGroupes |  |
| 11 | Entraînement (si nécessaire) | 50' | Savoir comparer des scores dans tous les cas d'échange 10 contre 1 | Collectif - OralGroupesAtelier dirigéIndividuel |  |
| 12 | Remédiation | 45' | Faire le lien entre la situation des échanges et le système de numération. | Collectif - OralGroupesAtelier dirigéIndividuel | Le matériel du jeuDes abaques à tigeDes compteurs mécaniquesDes crayons effaçables |
| 13 | Écritures additives | 45' |  | Collectif - OralAtelier dirigéIndividuelCollectif - Écrit | Abaques préparées avec parties fictivesTrace écriteFiche de travail |
| 14 | Évaluation finale | 30' | Savoir utiliser ses connaissances et capacités pour résoudre des situations d'échanges 10 contre 1 et comparer des nombres.  | Collectif - OralIndividuel |  |

**Séance 1 sur 14 : 3 contre 1**

**Durée :** 35'

**Objectifs :**

Utiliser la règle d'échange 3 contre 1 et trouver qui a gagné.

**Compétences visées :**

**Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers :**

Interpréter les noms des nombres à l’aide des unités de numération et des écritures arithmétiques.

» Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines, milliers) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres).

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Durée | Organisations | Déroulement | Matériel |
| 1 | 05' | Collectif - Oral | **Dévolution de l’objectif de séquence**: apprendre à mieux compter et comprendre comment on fabrique les nombres. **Passation des consignes**: - Règle du jeu : Par groupe de 4, 3 joueurs et un banquier. Chaque joueur à son tour lance le dé et reçoit autant de jetons jaunes que de points sur le dé. - Règle d'échange : 3 jaunes contre un rouge, 3 rouges contre un bleu, 3 bleus contre un vert.  |  |
| 2 | 10' | Collectif - Oral | **Appropriation de la règle du jeu** : jeu collectif, l'enseignant est le banquier. Les autres enfants contrôlent la demande et interviennent sur les échanges à faire.  | Des jetons jaunes, rouges et bleus  |
| 3 | 15' | Groupes | **Recherche** : première partie très courte, à blanc, par groupes de 4. Puis, le maître arrête la partie : Qui a gagné ? Discussion par groupe.  | Des jetons jaunes, rouges et bleus Une boite par groupeDes enveloppes |
| 4 | 05' | Collectif - Oral | **Mise en commun** : valider ou non les choix des groupes pour savoir qui a gagné. Les groupes viennent exposer leurs résultats : jetons et dire qui a gagné. Formuler des règles de comparaison. Celui qui gagne n'a pas forcément le plus de jetons. Organiser les jetons par couleur. Noter sur une feuille.  |  |

**Séance 2 sur 14 : Passage à la représentation**

**Durée :** 45'

**Objectifs :**

Avoir compris que le gagnant n'est pas toujours celui qui a le plus de jetons, car les jetons n'ont pas tous la même valeur.

**Compétences visées :**

**Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers :**

Interpréter les noms des nombres à l’aide des unités de numération et des écritures arithmétiques.

» Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines, milliers) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres).

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Durée | Organisations | Déroulement | Matériel |
| 1 | 05' | Collectif - Oral | **Tissage**: rappel des règles et des conclusions de la fois précédente. Comment faire pour améliorer le comptage des scores ? On modifie la répartition des tâches : un banquier, 2 joueurs et un secrétaire. Le secrétaire doit compter et noter 6 tours de jeu. On devra reconnaître les scores en lisant les fiches du secrétaire.  |  |
| 2 | 15' | Groupes | **Recherche** : jeu par groupes.  | Affiches de jeuFeuilles blanches pour les scores |
| 3 | 15' | Collectif - Oral | **Mise en commun** : qui a gagné ? On examine les fiches de scores. On essaie de trouver qui a gagné. Si ce n'est pas lisible, recourir aux jetons. Tirer des règles du jeu et les noter sur une affiche de travail.  | Jetons pour le jeuFeuilles blanches pour les scoresAffiches de jeu |
| 4 | 10' | Collectif - Oral | **Entrainement**: donner des résultats de parties imaginaires au tableau : qui a gagné ? Quelques tours à l'oral, puis sur l'ardoise.  |  |

**Séance 3 sur 14 : 5 contre 1**

**Durée :** 30'

**Objectifs :**

Pouvoir appliquer une règle d'échange en variant les valeurs

**Compétences visées :**

**Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers :**

Interpréter les noms des nombres à l’aide des unités de numération et des écritures arithmétiques.

» Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines, milliers) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres).

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Durée | Organisations | Déroulement | Matériel |
| 1 | 05' | Collectif - Oral | **Tissage**: rappel de ce qui a été fait la fois dernière.**Passation des consignes**: nouvelles consignes : même jeu avec échange contre 5 jetons. Code au tableau.  |  |
| 2 | 15' | Groupes | **Recherche** : jeu avec secrétaire.  | Feuilles blanchesJetons pour le jeu |
| 3 | 10' | Collectif - Oral | **Mise en commun** : repérage des procédures de comptage pour savoir qui a gagné. Remise en affiche.  |  |

**Séance 4 sur 14 : Comparaisons de scores**

**Durée :** 45'

**Objectifs :**

Savoir comparer deux grandeurs en tenant compte de la valeur différente des jetons.

**Compétences visées :**

**Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers :**

Interpréter les noms des nombres à l’aide des unités de numération et des écritures arithmétiques.

» Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines, milliers) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres).

**Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer :**

Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Durée | Organisations | Déroulement | Matériel |
| 1 | 05' | Collectif - Oral | **Tissage**: rappel des règles du jeu**Passation des consignes**: *Aujourd'hui, nous allons refaire un jeu avec secrétaire et banquier. Vous devrez dire qui a gagné.*  |  |
| 2 | 15' | Groupes | **Recherche**: jeux avec règles. Si les secrétaires ont du mal, il est possible de les aider à organiser leur fiche.  | Les jetons de couleur |
| 3 | 15' | Collectif - Oral | **Mise en commun**: Qui a gagné ? Passage dans les groupes, faire justifier et valider par la classe qui a gagné. Montrer que les jetons de couleurs différentes n’ont pas la même valeur, et qu’il faut commencer par compter ceux qui ont la plus grande valeur.  |  |
| 4 | 10' | Collectif - Oral | **Entrainement** : proposer plusieurs scénarii de fin de jeu au tableau. Qui a gagné ? pourquoi ? Réponses sur l’ardoise.  |  |

**Séance 5 sur 14 : Evaluation**

**Durée :** 20'

**Objectifs :**

Savoir comparer deux quantités dont les valeurs ne sont pas identiques.

**Compétences visées :**

**Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers :**

Interpréter les noms des nombres à l’aide des unités de numération et des écritures arithmétiques.

» Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines, milliers) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres).

**Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer :**

Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Durée | Organisations | Déroulement | Matériel |
| 1 | 05' | Collectif - Oral | **Tissage** : rappel de ce qui a été vu. Puis, montrer le code écrit au tableau et le faire répéter par plusieurs élèves. **Consignes** : Travail par écrit pour dire qui a gagné dans les parties proposées.  |  |
| 2 | 15' | Individuel | **Travail individuel** : proposer plusieurs parties dont les échanges n'ont pas été terminés. Entourer le gagnant. Les élèves trop en difficulté peuvent avoir accès au matériel, sinon, proposer de dessiner. Ce travail sert d’évaluation formative pour savoir quels élèves ont besoin d’une remédiation.  | Fiche d'évaluation |

**Séance 6 sur 14 : Remédiation**

**Durée :** 30'

**Objectifs :**

Manipuler à nouveau pour comprendre les échanges

**Compétences visées :**

**Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers :**

Interpréter les noms des nombres à l’aide des unités de numération et des écritures arithmétiques.

» Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines, milliers) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres).

**Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer :**

Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Durée | Organisations | Déroulement | Matériel |
| 1 | 05' | Collectif - Oral | **Tissage** : rappeler ce qui a été vu. **Dévolution du travail**: aujourd'hui, travail avec ceux qui ont des difficultés. **Passation des consignes** pour ceux qui vont travailler en autonomie : plan de travail. |  |
| 2 | 25' | Atelier dirigé | **Atelier dirigé : entrainement.** En atelier, refaire un tour de jeu, en faisant verbaliser les échanges. L'enseignant prend en charge de noter, en modélisant bien les dessins d'échanges et en les montrant. Puis, changements de secrétaire rapides. Enfin, travail sur fiche avec aide.  | Fiche d'exercices. Matériel du jeu |

**Séance 7 sur 14 : 10 contre 1**

**Durée :** 45'

**Objectifs :**

Jouer à un jeu d'échange en changeant la valeur des jetons pour comprendre l'équivalence : une dizaine = 10 unités

**Compétences visées :**

**Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers :**

Interpréter les noms des nombres à l’aide des unités de numération et des écritures arithmétiques.

» Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines, milliers) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres).

**Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer :**

Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Durée | Organisations | Déroulement | Matériel |
| 1 | 05' | Collectif - Oral | **Tissage** : rappel de toutes les découvertes déjà faites. **Passation de consignes**: donner la nouvelle règle d'équivalence au tableau, et expliquer que l'on va jouer avec deux dés pour aller plus vite. Jeu encore en 6 coups. Le secrétaire doit noter les 6 coups, et pour chaque coup combien de jetons a chaque joueur.  |  |
| 2 | 10' | Groupes | **Recherche**: premier tour de jeu par groupes. | Matériel du jeu |
| 3 | 05' | Collectif - Oral | **Mise en commun** rapide pour valider les gagnants et regarder les fiches résultats.  |  |
| 4 | 10' | Groupes | **Recherche**: nouveau jeu en changeant de rôles.  | Matériel du jeu |
| 5 | 05' | Collectif - Oral | Nouvelle **mise en commun** et validation.  |  |
| 6 | 10' | Collectif - OralGroupes | Suivant les difficultés des élèves, nouveau jeu rapide ou remédiations collectives : comptage de parties fictive, modélisation de la fiche du secrétaire....  | Matériel du jeu |

**Séance 8 sur 14 : L’abaque à 3 cases**

**Durée :** 45'

**Objectifs :**

Utiliser un système de position pour marquer ses échanges.

**Compétences visées :**

**Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers :**

Interpréter les noms des nombres à l’aide des unités de numération et des écritures arithmétiques.

» Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines, milliers) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres).

» Valeur des chiffres en fonction de leur rang dans l’écriture d’un nombre (principe de position).

**Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer :**

Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Durée | Organisations | Déroulement | Matériel |
| 1 | 15' | Collectif - Oral | **Tissage** : rappel des règles de la dernière séance.**Passation des nouvelles consignes** : *J'ai prêté mes pions de couleurs à une autre classe, aujourd'hui, nous allons jouer avec des pions noirs. Comment faire pour les échanges ?* Lister les propositions, puis apporter l'idée de position : montrer l'abaque à 3 cases. Modéliser son fonctionnement grâce à une partie fictive.  | Abaques à 3 cases. Matériel du jeu |
| 2 | 10' | Groupes | **Recherche** : jeux par 3 (pas de secrétaire).  | Abaques à 3 cases. Matériel du jeu |
| 3 | 05' | Collectif - Oral | **Mise en commun** : validation des gagnants et écoute des difficultés. Si un groupe verbalise un problème, un élève modélise à son tour le fonctionnement de l'abaque.  |  |
| 4 | 10' | Groupes | **Entrainement**: nouvelle partie.  | Matériel du jeuAbaques à 3 cases.  |
| 5 | 05' | Collectif - Oral | **Mise en commun**: validation des gagnants et bilan.  |  |

**Séance 9 sur 14 : Comparaisons de scores**

**Durée :** 50'

**Objectifs :**

Utiliser correctement l'abaque lors des échanges 10 contre 1 et savoir qui a gagné.

**Compétences visées :**

**Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers :**

Interpréter les noms des nombres à l’aide des unités de numération et des écritures arithmétiques.

» Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines, milliers) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres).

» Valeur des chiffres en fonction de leur rang dans l’écriture d’un nombre (principe de position).

**Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer :**

Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Durée | Organisations | Déroulement | Matériel |
| 1 | 05' | Collectif - Oral | **Tissage** : reprendre la situation de la dernière séance : *Qu'avons-nous fait ?* **Consigne** : nous allons faire une nouvelle partie, et nous regarderons les abaques à la fin du jeu.  |  |
| 2 | 10' | Groupes | **Recherche** : jeu par 3. A la fin du jeu, fixer les jetons de chaque joueur sur l'abaque avec de la pâte à fixer.  |  |
| 3 | 10' | Collectif - Oral | **Mise en commun** : la question est toujours de savoir qui a gagné. Mettre les abaques avec les pions fixés au tableau, et faire écrire en chiffre le nombre de jetons contenus dans chaque case, sans lire nécessairement le nombre de façon habituelle. Attendre que les élèves le proposent, ou leur proposer de refaire les échanges inverses pour se rendre compte que l'écriture habituelle des nombres correspond aux échanges contre 10.  |  |
| 4 | 10' | Collectif - OralGroupes | **Entrainement**: refaire une partie, et cette fois demander aux élèves en fin de partie de verbaliser combien de jetons ils ont. Les aider à verbaliser. Repérer les élèves en difficulté.  |  |
| 5 | 10' | GroupesAtelier dirigé | **Mise en commun**: reprendre la situation en verbalisant avec les élèves qui n'arrivent pas à donner leur résultat. Les autres refont une partie en autonomie.  |  |
| 6 | 05' | Collectif - Oral | Bilan de la séance.  |  |

**Séance 10 sur 14 : Décodage de scores**

**Durée :** 50'

**Objectifs :**

Savoir comparer les scores dans tous les cas d'échange 10 contre 1.

**Compétences visées :**

**Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers :**

Interpréter les noms des nombres à l’aide des unités de numération et des écritures arithmétiques.

» Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines, milliers) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres).

» Valeur des chiffres en fonction de leur rang dans l’écriture d’un nombre (principe de position).

**Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer :**

Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Durée | Organisations | Déroulement | Matériel |
| 1 | 15' | Collectif - Oral | **Tissage** : rappel de la fois dernière. **Rebrassage**: présenter au tableau des résultats (abaques avec jetons fixés) de parties fictives. Demander qui a gagné. Proposer des parties qui posent problème : celui qui a le moins de jetons gagne, les deux joueurs ont le même nombre de jetons mais dans des positions différentes, égalités pour une case, case vide. Il est important de faire verbaliser : que ce n'est pas forcément celui qui a le plus de jetons qui a gagné ; que c'est la place qui donne la valeur, que le nombre trouvé correspond à la lecture conventionnelle du nombre formé par les chiffres de chaque case. Si les enfants comprennent bien, leur demander de fabriquer des parties fictives en fixant des contraintes (l'autre joueur doit gagner, même nombre d'unités...) |  |
| 2 | 10' | Collectif - Oral | **Institutionnalisation** : donner le nom des cases : dizaines et unités. Faire l'affiche de ce qu'on a appris avec la règle d'échange et le lexique.  |  |
| 3 | 15' | Groupes | **Entrainement**: nouveau jeu par groupes de 3, en employant le vocabulaire pour partager ses résultats.  |  |
| 4 | 10' | Individuel | **Entrainement** : Les enfants doivent trouver qui a gagné sur fiche de travail, et inventer des parties fictives.  | Fiche de travail |

**Séance 11 sur 14 : Entrainement (si nécessaire)**

**Durée :** 50'

**Objectifs :**

Savoir comparer des scores dans tous les cas d'échange 10 contre 1

**Compétences visées :**

**Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers :**

Interpréter les noms des nombres à l’aide des unités de numération et des écritures arithmétiques.

» Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines, milliers) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres).

**Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer :**

Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Durée | Organisations | Déroulement | Matériel |
| 1 | 05' | Collectif - Oral | **Tissage**: rappel de la dernière séance et du vocabulaire. Passation des nouvelles consignes.  |  |
| 2 | 10' | Groupes | **Entrainement** : nouveau jeu par groupes. Certains groupes peuvent employer les abaques à tige pour connaître ce nouveau matériel.  |  |
| 3 | 10' | Collectif - Oral | **Synthèse collective** : quelles difficultés rencontrées ? Comment employer les abaques à tige ?  |  |
| 4 | 10' | GroupesAtelier dirigé | **Entrainement**: nouveau jeu en changeant le matériel. Si des élèves sont encore en difficulté, nouveau jeu avec la maîtresse en verbalisant toutes les étapes.  |  |
| 5 | 10' | Individuel | **Fiche d'entraînement** à la lecture de scores et au maniement de l'abaque.  | Fiche de travail |
| 6 | 05' | Collectif - Oral | Bilan de la séance.  |  |

**Séance 12 sur 14 : Remédiation**

**Durée :** 45'

**Objectifs :**

Faire le lien entre la situation des échanges et le système de numération.

**Compétences visées :**

**Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers :**

Interpréter les noms des nombres à l’aide des unités de numération et des écritures arithmétiques.

» Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines, milliers) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres).

**Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer :**

Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Durée | Organisations | Déroulement | Matériel |
| 1 | 05' | Collectif - Oral | **Tissage :** rappel de la situation de jeu et mise en groupes de 4.  |  |
| 2 | 15' | Groupes | **Atelier dirigé**: jeu par 4 avec abaques à 3 cases ou abaques sur tige, et un secrétaire qui tient le compteur : il note chaque tour et avance le compteur pour 1 joueur. Prendre un groupe d'enfants qui n'ont pas réussi la fiche de la dernière séance.Groupe de remédiation avec 2 compteurs pour compter chaque joueur et verbaliser le nombre de dizaines et d'unités. Écrire le nombre trouvé sur l'abaque pour montrer la correspondance. Verbaliser également l'addition.  | Des abaques à tigeLe matériel du jeuDes crayons effaçablesDes compteurs mécaniques |
| 3 | 05' | Collectif - Oral | **Mise en commun :** comparaison de scores : donner son score de 3 manières (2 dizaines et 3 unités, 20 + 3, 23) et trouver qui a gagné. |  |
| 4 | 05' | Collectif - Oral | **Institutionnalisation** : création d'une trace écrite à reformuler pour le cahier outil. Affichage définitif cette fois.  |  |
| 5 | 15' | Atelier dirigéIndividuel | **Entrainement** : fiche de mise en correspondance.  | Fiche de travail |

**Séance 13 sur 14 : Ecritures additives**

**Durée :** 45'

**Objectifs :**

Faire le lien entre l’écriture chiffrées et les additions dizaines + unités.

**Compétences visées :**

**Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers :**

Interpréter les noms des nombres à l’aide des unités de numération et des écritures arithmétiques.

» Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines, milliers) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres).

» Valeur des chiffres en fonction de leur rang dans l’écriture d’un nombre (principe de position).

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Durée | Organisations | Déroulement | Matériel |
| 1 | 5’ | Collectif - Oral | **Tissage :** rappel de tout ce qu’on a appris.  |  |
| 2 | 15' | Collectif - Oral | **Recherche :** proposer des parties fictives avec des abaques affichées au tableau. Finir les échanges, puis compter. On rassemble les dizaines et les unités, on peut donc employer le signe + : écrire 20 + 3. **Entrainement** : plusieurs exemples rapides sur l'ardoise. Faire justifier les réponses. Redonner les mots nombres pour 3, 4, 5 et 6 dizaines. A l'inverse, les élèves dessinent les abaques et les pions du nombre proposé.  | Abaques préparées avec parties fictives |
| 3 | 05' | Collectif - Ecrit | **Institutionnalisation**: lire et coller la trace écrite dans le cahier outil.  | Trace écrite |
| 4 | 20' | Atelier dirigéIndividuel | **Entrainement** : fiche de travail individuelle, en petits groupes pour ceux qui en ont besoin.  | Fiche de travail |

**Séance 14 sur 14 : Evaluation finale**

**Durée :** 30'

**Objectifs :**

Savoir utiliser ses connaissances et capacités pour résoudre des situations d'échanges 10 contre 1 et comparer des nombres.

**Compétences visées :**

**Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers :**

Interpréter les noms des nombres à l’aide des unités de numération et des écritures arithmétiques.

» Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines, milliers) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres).

» Valeur des chiffres en fonction de leur rang dans l’écriture d’un nombre (principe de position).

**Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer :**

Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Durée | Organisations | Déroulement | Matériel |
| 1 | 05' | Collectif - Oral | Passation des consignes |  |
| 2 | 15' | Individuel | Travail sur fiche |  |
| 3 | 10' | Individuel | Correction immédiate si possible.  |  |