|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| N  29  Lire et écrire les nombres jusqu’à 39 | | | |
| **Période 3** | **Nombres et calculs** | **2 séances** | |
| **Objectif(s) :**   * Je sais lire et écrire les nombres jusqu’à 39 * Comparer les nombres entiers (nombres compris entre 0 et 39) | | | |
| **Compétence(s) :**  Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers   * Écrire en chiffres et en lettres des nombres dictés (M8) * Lire un nombre écrit en chiffre (M7) | | | |
| **Séance 1 : Les glands de Tic et Tac** | | | |
| **Objectif(s) :**   * Je sais lire et écrire les nombres jusqu’à 39 * Comparer les nombres entiers (nombres compris entre 0 et 39) | | | |
| **1 ) 2 min - Annonce de l’objectif du jour (collectif) :**  **« Pour cette période, nous allons travailler avec des personnages en mathématiques. Je vous présente Tic et Tac. Notre objectif pour cette période et d’aider et d’accompagner Tic et Tac. »**  **2 ) 15 min - Présentation de l’activité et consignes (collectif):**  Présentation du problème : **La bataille des glands**  Présenter du matériel : **Arbre de glands + palet de Tic et tac + glands + armoire de provision**  **Consigne : Tic et Tac sont deux écureuils très gourmands et compétitifs. Il est leur pour eux de faire des provisions, pour se motiver Tic et Tac se sont laissé un défi celui qui a le plus de glands et le « Gland’Champion »**  Faire deux équipe (une équipe Tic et une équipe Tac), à tour de rôle chaque équipe a droit à 4 lancers successifs pour récolter le plus de glands possibles.  Chaque lancer donne droit à autant de glands que la valeur de la ou les ronds cachés.  Une fois les 4 lancers effectués laisser du temps aux élèves pour qu’ils trouvent combien de glands ils ont récolté au total (aide avec les glands et les armoires, possibilité de faire des schémas)  **3 ) 5 min – Mise en commun (collectif)**  Lors de la synthèse, les deux équipes explique comment ils ont trouvé le nombre total à l’aide du matériel (glands + armoire)  Validation collective  Pour connaitre le score le plus grand, la validation s’effectue en réalisant la correspondance terme à terme entre les deux collections de glands. | | | **Matériel :**  Arbre de glands  Palet de Tic et Tac  Glands  Armoire à provision |
| **4 ) 10 min - Présentation de l’activité et consignes (par 2):**  Présentation de l’animation : **Le flash provision**  Sortir les ardoises  **Consigne : Pour entrainer notre cerveau à vite compter les glands, vous aller devoir écrire le nombre de glands que vous voyez.**  Mise au travail des élèves  **Institutionnalisation : Quand on groupe 30 glands par 10, on obtient 3 barres de 10 glands.**  **30 glands, c’est pareil que 3 dizaines de glands.**  **3 dizaines, c’est aussi 30 unités simples.**  **On entend le mot « trente » dans tous les nombres de la série des nombres de 30 à 39. (Énoncer la suite des nombres de 30 à 39 et les repérer sur la file numérique)**  **On peut représenter les nombres de 30 à 39 de différentes manières avec les boites à nombres ou les cartes à points et avec des chiffres.** | | | **Matériel :**  DIAPO SÉQUENCE 29  ARDOISE |
| **Séance 2 : Je m’entraine** | | | |
| **Objectif(s) :**   * Je sais lire et écrire les nombres jusqu’à 39 * Comparer les nombres entiers (nombres compris entre 0 et 39) | | | |
| **1 ) 2 min - Annonce de l’objectif du jour (collectif) :**  **« Aujourd’hui, nous allons nous intéresser aux nombres de 0 à 39 »**  **2 ) 15 min – Consignes et mise au travail (individuel) :**  5 min – Individuel - Fiche 29A : Consigne : **Entoure les paquets de 10 et complète le tableau**  5 min – Individuel - Fiche 29B : Consigne : **Complète**  5 min – Individuel - Fiche 29C : Consigne : **Colorie les sacs pour obtenir la quantités de billes demandée**  On colle les fiches dans le cahier du jour  **3) 15 min – Consignes et mise au travail : Fichier p. 64-65 (individuel)**  **1) Complète**  **2) Colorie ce qui fait 36.**  **3) Complète**  **4) Continue la frise**  **5 ) Trace à la règle** | | | **Matériel :**  Fiche 29A – 29B – 29C  Fichier p.64-65  Cahier du jour |