Utiliser le calepin des nombres.

Montrer un nombre entre 10 et 20.
Ajouter 1 et constater ce qu'il se passe (on change la page des unités).
Ajouter 10 et constater ce qu'il se passe (on change la page des dizaines).

Leur demander de recommencer à l'ardoise en anticipant : « si j'ajoute une unité, que va-t-il se passer ? »
Ils prédisent à l'ardoise puis ils vérifient avec le calepin.

x3.

Acheter un objet.

Acheter un objet.

Demander aux élèves de préparer la somme exacte pour payer l'objet en la dessinant à l'ardoise.
Ils ne doivent utiliser que la monnaie présente fans le porte-monnaie.

16 €

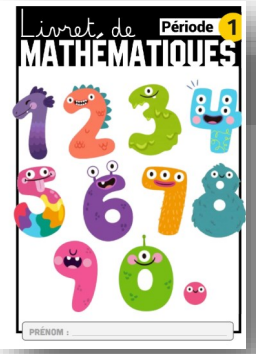
Acheter un objet.

18 €

Acheter un objet.

18 €

Réaliser le Chronomath 2.



n° 1 p.5

CHRONO MATHS 2 — 3 MINUTES

1	1 + 2 = …	11	3 + 6 = …
2	2 + 2 = …	12	7 – 1 = …
3	1 + 3 = …	13	10 + 3 = …
4	3 + 2 = …	14	7 – 2 = …
5	4 + 2 = …	15	10 + 8 = …
6	5 + 1 = …	16	11 + 5 = …
7	3 + 3 = …	17	20 + 7 = …
8	10 + 1 = …	18	30 + 4 = …
9	4 + 4 = …	19	26 – 1 = …
10	5 + 5 = …	20	40 – 1 = …

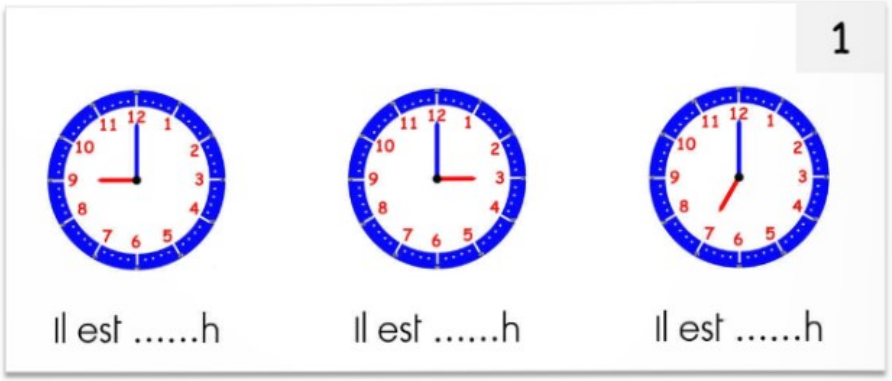
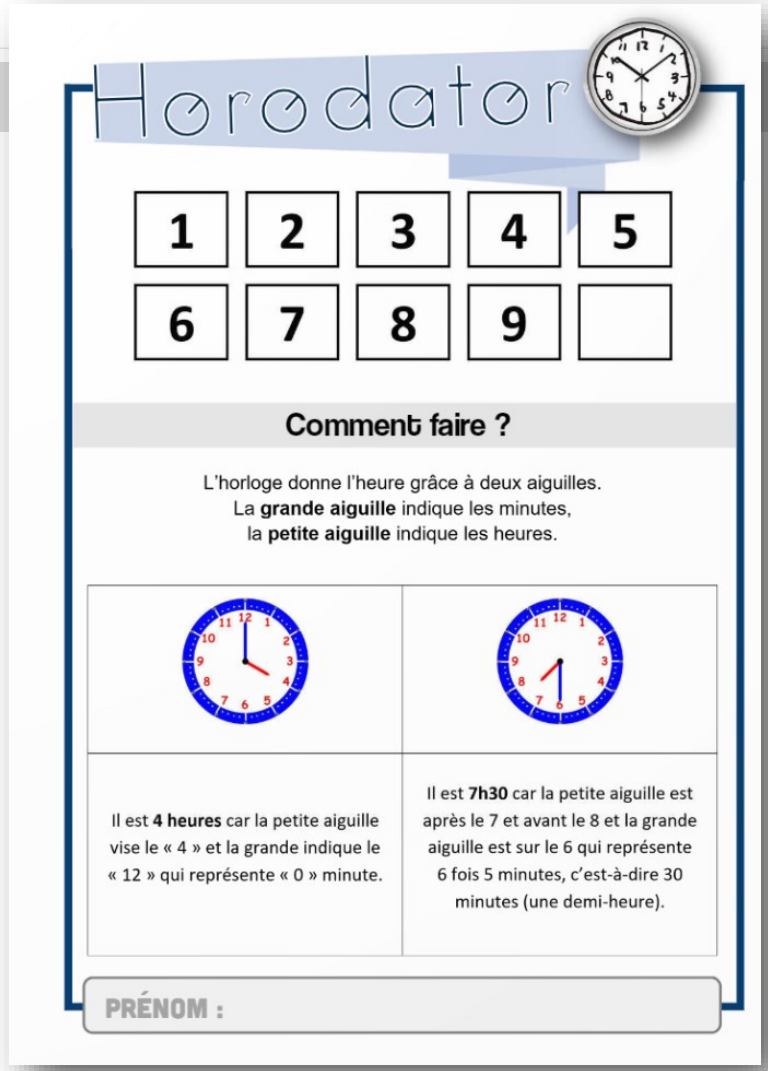
SCORE :

Module 11 - Séance 6

Résolution de problèmes

Résoudre un problème.

Résoudre collectivement un problème inventé (au regard des besoins des élèves sur leurs difficultés).
Lecture oral de l'énoncé, recherche individuelle courte, aide à la schématisation, étayage puis correction collective.

Découvrir le fichier « Horodator ».

Faire le premier exercice en collectif.
Correction.
Puis chaque élève avance à son rythme.