

## Numération : calculs additifs

### **Objectif :**

- Entretien l'utilisation et la mémorisation du répertoire additif

### **Compétences visées :**

- Etre capable d'utiliser le dénombrement et le répertoire additif pour atteindre une quantité égale à une quantité donnée.
- Etre capable de proposer une situation additive de petits nombres (de 1 à 6) pour atteindre un nombre cible.

### **Remarques préalables :**

Le jeu de la Punta a déjà été proposé lors d'une séance précédente. Il s'agit donc d'un réinvestissement ou d'une remédiation aux difficultés rencontrées.

**Durée :** 30 min de jeu collectif + 10 min de travail individuel

### **Matériel :**

Jeu de 54 cartes portant les nombres de 1 à 6 (un côté nombre, un côté constellation)

Une série de cartons-cibles de 5 à 12

Instrument sonore pour stopper la recherche

*Pour chaque équipe :*

Une boîte ou enveloppe pour les cartes gagnées

Une file numérique individuelle

Le répertoire additif

Fichier p 60

### **Déroulement :**

Le jeu de la Punta qui a été introduit lors de la séance précédente est repris en groupes. Rappeler que ce jeu nécessite un travail en groupe et que par conséquent, chacun doit s'engager à travailler en chuchotant.

#### **A) travail collectif :**

1) **Constituer quatre groupes** (deux groupes de 4 et deux groupes de 5)

2) **Présentation du jeu :**

Rappel des règles :

« *Je suis l'arbitre et le meneur de jeu. Vous allez recevoir cinq cartes au hasard. Les autres cartes constitueront la pioche. Je vais ensuite tirer un carton-cible et je l'afficherai au tableau. Dans chaque groupe, il faudra essayer de réaliser le nombre affiché avec les cartes distribuées en additionnant les nombres correspondants.* »

Si besoin, refaire un exemple au tableau.

*Le nombre cible est 7. Je dispose des cartes 6 / 2 / 1 / 2 / 4, je recherche par quelle(s) addition(s) je peux atteindre 7 et j'aligne sur la table les cartes utilisées, les autres sont mises en paquet.*

*Ex : 6 + 1 / 2 + 1 + 4*

Chaque groupe propose, si c'est possible, son alignement, qui est reproduit au tableau et contrôlé par la classe.

→ si le nombre cible est atteint : les cartes sont gagnées par le groupe qui les a jouées et mises dans la boîte des cartes gagnées.

Les cartes gagnées sont remplacées par autant de cartes prises à la pioche.

→ si le nombre n'est pas atteint, les cartes sont gardées pour le tour suivant. Si un groupe ne peut pas produire d'alignement, il passe son tour.

→ la partie s'arrête lorsqu'un groupe a épuisé toutes ses cartes et que la pioche est vide.

→ le gagnant est celui qui a le plus de cartes dans la boîte à cartes gagnées.

3) **Parties collectives** : plusieurs parties sont réalisées.

A chaque présentation d'un ensemble de cartes, le total doit être validé par l'ensemble des élèves de la classe.

Plusieurs démarches sont acceptées :

- l'addition mentale (résultats mémorisés, surcomptage)
- utilisation d'objets (doigts, points dessinés)
- utilisation du répertoire additif

Remarques : stratégies pour trouver les bonnes cartes :

- soit par décomposition du nombre à atteindre
- soit par essai de composition des nombres figurant sur les cartes
- soit par composition de deux nombres et recherche du complément au nombre visé.

A certains moments du jeu, il sera bon de demander à un groupe les stratégies adoptées pour trouver le nombre cible.

ATTENTION :

Selon les observations de la séance précédentes, le jeu peut être aménagé dans une optique différenciée, pour certains groupes :

- en enlevant les cartes 6
- en limitant les cartons-cibles

## **B) Travail individuel :**

Exercices écrits n°1 et 2 p 60

L'exercice 1 est l'application directe de la Punta. Par contre l'exercice 2 vise à un entraînement de calculs additifs à plusieurs termes.

Différenciation pour 4 élèves : Dorian, Gaëtan, Maëva, Marina

## **C) Prolongement possible :**

Cette activité sera reprise plus rapidement les jours suivants en variant les cartons-cibles selon le niveau de réussite.

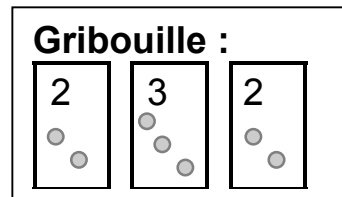
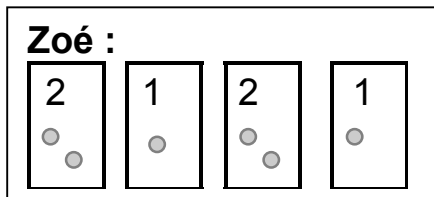
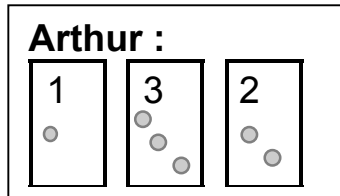
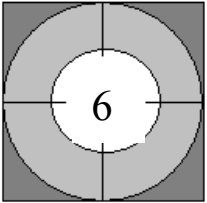
Un travail spécifique sera réalisé en atelier dirigé pour les élèves en difficulté.



Date : \_\_\_\_\_

Calculs additifs : La punta

1) Arthur, Zoé et Gribouille ont joué au jeu de la Punta. Entoure les cartes de ceux qui ont réussi à atteindre la cible.



2) complète les égalités :

$2 + 1 = \underline{\quad}$

$4 + 1 = \underline{\quad}$

$3 + 2 = \underline{\quad}$

$3 + 3 = \underline{\quad}$

$1 + 3 = \underline{\quad}$

$2 + 4 = \underline{\quad}$

3) complète ces égalités :

$1 + 2 + 1 = \underline{\quad}$

$2 + 1 + 2 = \underline{\quad}$

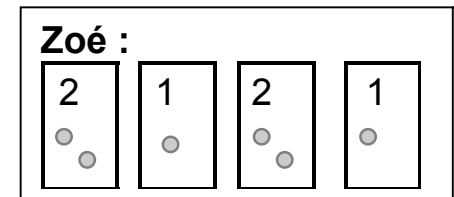
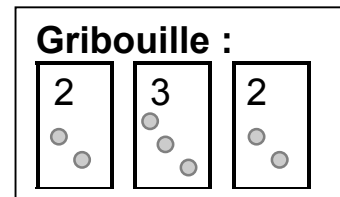
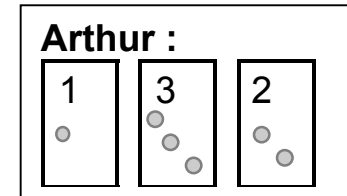
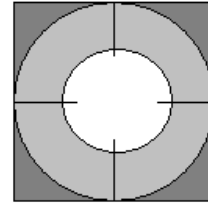
$3 + 2 + 3 = \underline{\quad}$

$4 + 2 + 1 = \underline{\quad}$

Date : \_\_\_\_\_

Calculs additifs : La punta

1) Arthur, Zoé et Gribouille ont joué au jeu de la Punta. Entoure les cartes de ceux qui ont réussi à atteindre la cible.



2) complète les égalités :

$2 + 1 = \underline{\quad}$

$4 + 1 = \underline{\quad}$

$3 + 2 = \underline{\quad}$

$3 + 3 = \underline{\quad}$

$1 + 3 = \underline{\quad}$

$2 + 4 = \underline{\quad}$

3) complète ces égalités :

$1 + 2 + 1 = \underline{\quad}$

$2 + 1 + 2 = \underline{\quad}$

$3 + 2 + 3 = \underline{\quad}$

$4 + 2 + 1 = \underline{\quad}$

