

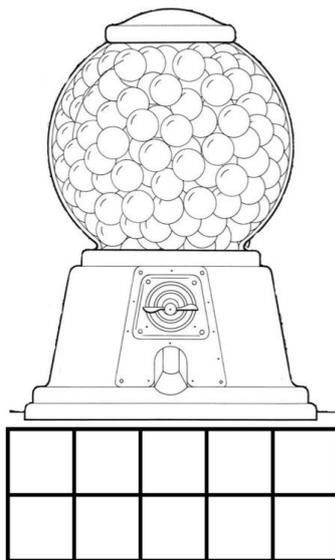
<b>Niveau</b>	<b>CP</b>	<b>Matériel :</b> - Fiches distributeurs avec les 10 repères - jetons - bons de commande - enveloppes - calendrier d'argent de poche
<b>Discipline</b>	<b>Mathématiques : nombres et calculs</b>	
<b>Compétences</b>	- Mémoriser des faits numériques et des procédures - Mobiliser en situation ses connaissances de faits numériques et ses connaissances sur la numération	
<b>Objectif de la séance</b>	<b>Séance 2</b> - Apprendre et mémoriser les compléments à 10	<b>Durée de la séance :</b> environ 45 mn
<b>Modalités de travail</b>	<b>Déroulement de la séance</b>	<b>Remarques / Bilan</b>
<i>Collectif</i>	<p><b><u>Phase d'échauffement</u></b> (5-10mn) Sur ardoise.</p> <p>1. Rappel de la séance précédente, et rappel de l'affichage. « Si j'ai 3 œufs dans ma boîte, il en manque combien pour réaliser la pâte à crêpes ? » &gt; idem avec les autres nombres. « Si je demande au transporteur de retourner chez le distributeur pour aller chercher 3 œufs, j'en avais combien dans ma boîte ? » &gt; idem autres nombres.</p> <p>2. Puis cacher l'affichage et poser les mêmes questions. Les élèves sont autorisés à compter avec leurs doigts, mais on leur conseille vivement de faire travailler leur mémoire et de se souvenir des nombres qui étaient inscrits sur l'affichage.</p> <p>3. Enfin, même exercice, avec des consignes décontextualisées : « Si j'ai 3, il manque combien pour aller à 10 ? » « <math>7 + \text{combien} = 10</math> » « <math>2</math> pour aller à 10 » « <math>10</math> et j'en enlève 2, il reste combien ? » « <math>10 - 4 = \text{combien} ?</math> »</p>	
<i>Collectif</i>	<p><b><u>Situation d'entrée</u></b> (5mn) « Nous allons faire un jeu ensemble. Nous allons imaginer que nous sommes dans un magasin. A la sortie de ce magasin il y a un distributeur de jouets. Il faut mettre des pièces dedans. Il faut mettre 10 pièces dans le distributeur pour avoir un jouet. Chaque enfant aura un portemonnaie avec des pièces dedans. S'il n'y a pas assez d'argent, il faudra demander à son papa ou à sa maman de lui donner l'argent qu'il manque. »</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Choisir deux élèves qui vont présenter l'exemple. L'élève A est l'enfant qui veut acheter un jouet. Il a besoin de 10 pièces mais son portemonnaie n'en contient pas assez. L'élève B joue le rôle du parent. Il fournit les pièces manquantes.</p>	

## Mise en activité des élèves

### Phase 1 (10mn)

Par groupes de 2 : à tour de rôle, les élèves mettent en action la situation présentée collectivement. Les acheteurs disposent chacun d'une enveloppe qui contient moins de 10 pièces. L'enseignant aura préparé ces enveloppes à l'avance. Les pièces seront éventuellement symbolisées par des jetons.

Sur une ardoise, l'acheteur inscrit le nombre de pièces présentes dans son enveloppe, et dans un premier temps, il **anticipe le résultat**. Puis il vérifie en disposant les jetons de son enveloppe sur la fiche du distributeur. Les 10 cases symbolisent les 10 pièces nécessaires pour obtenir un jouet. Il demande ensuite à l'élève parent de lui donner les pièces manquantes.



Pour obtenir un jouet, il faut pouvoir mettre une pièce dans chaque case.

Une vigilance particulière sera portée sur la verbalisation : « *J'ai besoin de 10 pièces. J'en ai 3, il m'en manque 7* ».

L'enseignant passe dans les rangs, vérifie la compréhension de l'énoncé, observe et écoute les différents groupes.

### Phase 2

Désormais, chaque groupe dispose d'un calendrier qui détaille l'argent de poche reçu par l'enfant chaque jour de la semaine. A tour de rôle, les enfants anticipent la somme qui manquera pour rassembler 10€ et ainsi acheter un jouet à la sortie du magasin. Ils vérifient à l'aide des 10 repères sur le dessin du distributeur. La manipulation ne sera pas imposée. Une barquette contenant des pièces/jetons est à disposition des enfants qui ressentent le besoin de vérifier.

ARGENT DE POCHE DE LA SEMAINE		
	Dans mon portemonnaie, j'ai...	Il me manque...
LUNDI	2€	
MARDI	5€	
MERCREDI	4€	
JEUDI	3€	
VENDREDI	1€	
SAMEDI	10€	
DIMANCHE	7€	

Mise en commun rapide, et vérification avec l'affichage.

Travail de  
groupe : par  
deux

	<p><b>Phase 3</b> (travail individuel / phase évaluative) (10mn)  <i>« Les parents sont occupés, ils n'ont pas le temps de redonner de l'argent à leur enfant. L'enfant décide donc de préparer un bon de commande pour plus tard. »</i>          Chaque élève dispose d'une enveloppe contenant moins de 10 pièces, ainsi que d'un bon de commande qu'il remplira individuellement et que l'enseignant récupérera ensuite. L'élève écrira son prénom au dos de la feuille.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center; margin: 20px auto; width: fit-content;"> <p>J'ai ...          Il me manque ...          Pour avoir 10€.</p> </div> <p><b><u>Différenciation</u></b>          Le matériel de manipulation ne sera proposé qu'aux élèves en grande difficulté.</p>	
Collectif	<p><b><u>Synthèse / Mise en commun</u></b> (5-10mn)          L'enseignant explicite l'apprentissage du jour en posant d'abord des questions aux élèves.  <i>« Combien de pièces fallait-il mettre dans le distributeur pour obtenir un jouet ? »</i>  <i>« Quand il n'y avait que 5€ dans le porte-monnaie, combien de pièces fallait-il aller chercher à la banque ? »</i> « Comment savez-vous ? »  <i>Faire le lien avec l'affichage réalisé lors de la séance précédente.</i></p>	
Collectif	<p><b><u>Institutionnalisation (trace écrite, affichage)</u></b> (5mn)          Rappel de l'affichage de la séance précédente et rappel de l'utilité de cet affichage.</p>	