|  |
| --- |
| Préparation d’une activité pédagogique  Hali-Gali – Table d’addition |

|  |  |
| --- | --- |
| Nom, Prénom : HENDRICKX Lune  Classe : 3PP  Date de l’activité :  Durée de l’activité : 1h15 | Ecole de Stage : Athénée Baudouin 1er  Maitre de Stage : Delphine Bourgeois  Classe : P1  Nombre d’élèves : 20 |

**1-Discipline-Objet d’apprentissage**

Mathématique – Construire des tables d’addition en jouant à une version modifiée d’Hali-Gali.

**2-Compétence visée**

3.1.3.3. Construire des tables d’additions en comprenant leur structure et les restituer de mémoire.

Pré-requise :

3.1.3.1. Identifier et effecteur des opérations dans des situations variées.

|  |  |
| --- | --- |
| **Compétence** | **Attendu** |
| p.33 Résoudre des problèmes en mobilisant des nombres et des opérations. | **-** Les automatismes de base en calcul : les additions dont le résultat vaut au maximum 10 ; **-** Résoudre un problème faisant intervenir des opérations sur les nombres :  - en traduisant une situation contextualisée par un dessin, une verbalisation puis l’écriture d’une opération mathématique (+, -) ;  - en effectuant les calculs ;  - en communiquant le résultat avec précision. **-** Utiliser la commutativité de l’addition. |

**3-Fiche matière : voir annexe**

**4-Objectif(s) d’apprentissage**

A la fin de la séquence, tous les enfants seront capables de construire les tables d’addition d’un nombre donné en le décomposant et en le recomposant, d’identifier l’opération « addition »

**5-Modalité d’évaluation prévue**

Formative : L’I évaluera la compréhension des E lors de la correction des exercices. Les élèves qui ont des difficultés bénéficieront de remédiations.

**6-Organisation**

- Spatiale et humaine : Enfants par deux

- Matérielle :

- Jeu de cartes (un pour deux élèves)

- Totem (idem )

- Feuilles d’exercices

- Du tableau noir :

**7-Déroulement de l’/des activité(s) :**

1. **Présenter le jeu (collectif – 15 min )**

I dit : « Aujourd’hui on va travailler la table d’addition 8 . Mais pour ça, je vous propose de jouer à un petit jeu. Le jeu s’appelle « Hali-Gali ». Quelqu’un connait-il ce jeu ? On va voir un peu ce qu’il contient. »

I distribue un jeu pour deux E et fait l’inventaire de ce qu’on y trouve : Des cartes et un totem.

Les cartes sont présentées si cette activité vient après le jeu « Bataille ».

I met les enfants par deux.

I explique les règles :

- Distribuer les cartes en deux parts égales et donner un tas à chaque joueur.

- Les joueurs retournent la première carte de leur tas face visible sur la table.

- Si la somme des deux cartes est égale à la valeur recherchée (ici le 8), le premier joueur prend le totem en main et remporte les deux cartes. Les cartes gagnées sont mises dans un tas adjacent. Elles ne seront pas rejouées.

- Si la somme n’est pas égale à la valeur recherchée, aucun des deux joueurs ne prend les cartes et deux nouvelles cartes sont remises par-dessus jusqu’à ce qu’une paire corresponde.

- Si un joueur se trompe (saisit le totem quand il ne doit pas), les deux cartes sont remises à son adversaire.

- La partie se termine quand l’un des joueurs n’a plus de cartes à joueur.

- Le joueur qui a remporté le plus de cartes gagne.

I montre les règles devant tous les E en les faisant reformuler ce qu’il faut faire dans chaque situation.

1. **Jouer (en binôme – 15 min)**

I dit : «  Vous pouvez jouer pendant X minutes. Allez-y. »

I passe entre les bancs pour vérifier la compréhension des règles par les E et la justesse de leurs calculs.

Les E qui auront fini plus tôt peuvent rejouer une partie. Les E qui ont plus de facilités peuvent essayer avec la table de 8.

|  |
| --- |
| **Point(s) matière :**  -décomposer et recomposer le nombre 8 |

1. **Faire verbaliser les opérations (en binôme – 10 min)**

I dit : « Je vois que vous savez jouer, c’est bien ! Mais je voudrais m’assurer que vous jouez correctement. Pour ça, lorsqu’un joueur saisit le totem, son adversaire devra vérifier s’il a raison. Il va dire tout haut son calcul. »

I fait un exemple en verbalisant : «  Un 3 et un 5, ça fait 8. »

D’autres exemples sont donnés où ce sont les enfants qui disent la phrase. Une fois qu’elle est bien comprise, les E peuvent jouer une autre partie.

1. **Voir les notations et termes mathématiques (collectif – 5 min)**

I dit : «  On va noter notre table d’addition/maison de 8 . Pour ça on a besoin de quelques symboles. Tout à l’heure vous disiez «  Un 3 et un 5 fait 8. ». Comment pourrait-on noter ça ? »

RA : 5 + 3 = 8

I fait le lien entre les symboles + et = et comment on les dit.

|  |
| --- |
| **Point(s) matière :**  Notions et termes mathématique |

1. **Synthétiser la table d’addition de 8 (collectif – 10 min)**

I distribue une feuille de synthèse par élève.

I dit : «  Dites-moi ce que vous avez retenu du jeu. Quelles cartes pouvait-on mettre ensemble pour avoir 8 ? »

RA :

1 + 7 7 + 1

2 + 6 6 + 2

3 + 5 5 + 3

4 + 4

I note au TN les calculs dans cet ordre. Les E les notent ensuite sur leur feuille.

|  |
| --- |
| **Point(s) matière :**  -table de 8 |

1. **S’exercer à utiliser la table de 8 (individuel – 15 min)**

I dit : « On va voir si vous avez bien retenu. On va faire des exercices sans les cartes. »

I distribue les feuilles d’exercices. Les consignes sont parcourues avec les élèves. L’I passe entre les bancs pour vérifier la compréhension de chacun.

Les élèves qui ont plus de difficultés peuvent s’aider des jetons de calculs.

**8-Analyse réflexive (réajustement)**

|  |
| --- |
| **Fiche matière** |

**1.Discipline-Objet d’apprentissage-degré**

Mathématique- table d’addition - DI

**2. Référence bibliographique**

**3.Appropriation de la matière**

a) Prérequis

|  |  |
| --- | --- |
| **Savoirs** | **Savoir-faire** |
| Terme addition et soustraction | Lire, dire et écrire les nombres |
| Symboles : +, = | Compter et dénombre |
|  | Additionner et soustraire |
|  |  |

b) Matière (description-analyse-difficultés potentielles des élèves)

|  |  |
| --- | --- |
| **Savoirs** | **Savoir-faire** |
| Table d’addition | Décomposer et recomposer un nombre |
| Principe de commutativité | Construire une table d’addition |
|  | Identifier l’opération |

Définitions :

Table d’addition : Ensemble des décompositions possibles d’une somme en deux termes.

Addition : Une addition c’est mettre ensemble deux nombres. La réponse sera une somme.

Soustraction : Une soustraction c’est retirer, enlever, un nombre d’un autre

Opération : Addition, soustraction, division, multiplication

Commutativité : Caractère d’une opération qui fait que l’ordre des termes ne change pas la réponse.

Termes de l’addition :

5 + 3 = 8  
↓ ↓ ↓

Termes Sommes

Table d’addition de 8 :

1 + 7 7 + 1

2 + 6 6 + 2

3 + 5 5 + 3

4 + 4

Opérations utilisées dans le jeu :

- Mettre ensemble (addition)

- Voir ce qu’il manque pour arriver à un nombre (« addition à trou » = soustraction)

- La commutativité

Règles du jeu :

- Distribuer les cartes en deux parts égales et donner un tas à chaque joueur

- Les joueurs retournent la première carte de leur tas face visible sur la table

- Si la somme des deux cartes est égale à la valeur recherchée (ici le 8 ) le premier joueur prend le totem en main et remporte les deux cartes. Les cartes gagnées sont mises dans un tas adjacent. Elles ne seront pas rejouées.

- Si la somme n’est pas égale à la valeur recherchée, aucun des deux joueurs ne prend les cartes et deux nouvelles cartes sont remises par-dessus jusqu’à ce qu’une paire corresponde.

- Si un joueur se trompe (saisit le totem quand il ne doit pas), les deux cartes sont remises à son adversaire.

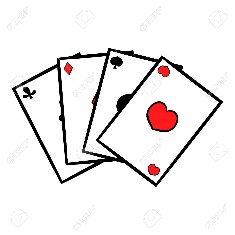
- La partie se termine quand l’un des joueurs n’a plus de cartes à joueur.

- Le joueur qui a remporté le plus de cartes gagne.

Difficultés potentielles :

|  |  |
| --- | --- |
| **Difficultés** | **Solutions** |
| Lorsque la somme des deux cartes excède 10 | - A partir du moment où l’on sait qu’on excède le nombre recherché, inutile de chercher la réponse exacte  - S’aider des jetons de calcul |
| Compter le nombre de cartes pour savoir qui gagne | Comparer l’épaisseur des tas |
| Difficultés de calcul | S’aider des jetons de calcul |

**4. Trace(s) de structuration (pour transférer à des situations nouvelle**

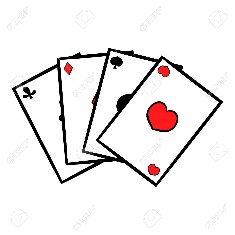
**Table d’addition**

sept 7 sept

……………….. + ……………….. ……………….. + ………………..

……………….. + ……………….. ……………….. + ………………..

……………….. + ……………….. ……………….. + ………………..

**Table d’addition**

**Exercices**

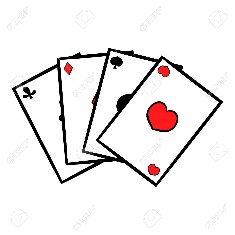
Complète le tableau et colorie en rouge les cases qui valent 7.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| + | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 1 |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |  |  |
| 6 |  |  |  |  |  |  |



Complète.

6 + … = 7 4 + … = 7 2 + … = 7 3 + … = 7

**Table d’addition**

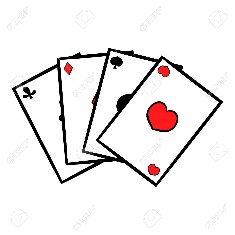
huit 8 huit

……………….. + ……………….. ……………….. + ………………..

……………….. + ……………….. ……………….. + ………………..

……………….. + ……………….. ……………….. + ………………..

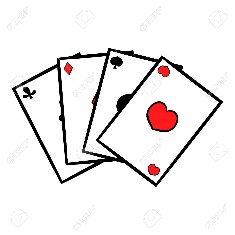
……………….. + ………………..

**Table d’addition**

**Exercices**

Complète le tableau et colorie en rouge les cases qui valent 8.

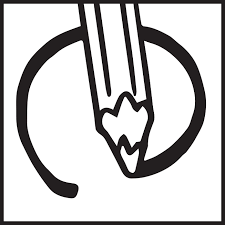
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| + | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 1 |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 |  |  |  |  |  |  |  |
| 7 |  |  |  |  |  |  |  |

**Table d’addition**

**Exercices de dépassement**

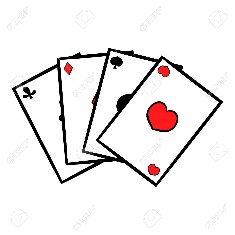
Complète.

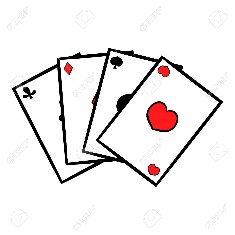
… + 5 = 7 3 + 4 = … 1 + … = 7 … + 2 = 7



Entoure les calculs qui valent 7.

4 + 3 5 + 4 8 + 1 2 + 5 7 + 0 1 + 6 2 + 4

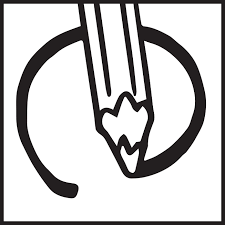


**Table d’addition**

**Exercices de dépassement**

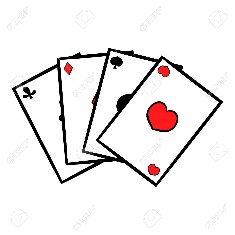
Complète.

… + 6 = 8 3 + 5 = … 1 + … = 8 … + 4 = 8



Entoure les calculs qui valent 8.

4 + 4 5 + 4 8 + 1 3 + 5 0 + 8 1 + 6 2 + 6

**Table d’addition**

**Correctif**

sept 7 sept

1 + 6 6 + 1

2 + 5 5 + 2

3 + 4 4 + 3

Complète le tableau et colorie en rouge les cases qui valent 7.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| + | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |

Complète.

6 + 1 = 7 4 + 3 = 7 2 + 5 = 7 3 + 4 = 7

8 c’est …

1 + 7 7 + 1

2 + 6 6 + 2

3 + 5 5 + 3

4 + 4

Complète le tableau et colorie en rouge les cases qui valent 8.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| + | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 |
| 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |

**Table d’addition**

**Exercices de dépassement**

Complète.

2 + 5 = 7 3 + 4 = 7 1 + 6 = 7 5 + 2 = 7

Entoure les calculs qui valent 7.

4 + 3 5 + 4 8 + 1 2 + 5 7 + 0 1 + 6 2 + 4

**Table d’addition**

**Exercices de dépassement**

Complète.

2 + 6 = 8 3 + 5 = 8 1 + 7 = 8 4 + 4 = 8

Entoure les calculs qui valent 8.

4 + 4 5 + 4 8 + 1 3 + 5 0 + 8 1 + 6 2 + 6