

CE1B : vendredi 12 juin 2020

- **Dictée** : Liste 31 : sons /s/ /z/ et /ch/

Dans le cahier de brouillon, écrire la date du jour et « Dictée » puis l'adulte dicte à l'enfant :

« Un chasseur sachant chasser enfile correctement ses chaussures et ses chaussettes. »

L'enfant doit justifier ses choix en argumentant à l'oral, comme en classe. La correction sera ensuite écrite au stylo vert.

- **Étude de la langue** : Je reconnais le verbe et le nom

→ À partir de l'activité EDL-Je reconnais le verbe et le nom-activité pour commencer, PDF à télécharger :

- Lire chaque mot précédé du déterminant ou du pronom proposé. Cela implique parfois des variations phonologiques (**souvent-ils dorment**) que l'enfant testera à haute voix.

- Faire justifier chaque réponse :

« Ils chantent » : ça va, ça existe, par exemple : Ils chantent bien.

« Ils souvent » : ça ne veut rien dire, c'est impossible, il faut le barrer : **souvent** n'est pas un verbe.

→ [Fichier Cléo p111 ex1](#)

→ Correction : l'enfant doit justifier son choix : « Nous maisons » : ça n'existe pas, ce sont **des** maisons, donc il faut barrer ce mot. Dès que l'enfant en sera capable, lors des exercices suivants, solliciter une explication plus grammaticale : « **maisons** n'est pas un verbe, c'est un nom. »

À la fin de chaque liste, conclure : « C'est une liste de noms / de verbes. »

→ [Aide-mémoire Cléo n°12 : les noms le singulier et le pluriel](#), PNG à télécharger.

→ [Aide-mémoire Cléo n°17 : les verbes](#), PNG à télécharger.

- **Orthographe** : L'accent grave

→ [Fichier Cléo p140 ex2 et 3](#)

→ [Aide-mémoire Cléo n°10 : accent grave](#), PNG à télécharger

- **Production d'écrits** : Insérer un épisode dans un récit : PDF à télécharger

Dans le cahier de brouillon, écrire « production d'écrits » avant de répondre à la consigne.

- **Nombres et calculs** : la soustraction posée avec retenue : [séance 97 p106](#)

→ **calcul mental** : s'entraîner sur les tables de multiplication par 2, 3, 4 ou 5 en utilisant la commutativité : $5 \times 2 = 10$; $2 \times 5 = 10$.

- À l'oral : Énoncer : « 4×3 ; 3×5 ; 3×4 ; $5 \times 3 \dots$ » : l'enfant donne sa réponse à l'oral ou jouer sur [calculatrice](#) niveau CE1, table $\times 2$ $\times 3$ $\times 4$ $\times 5$ jeu « Pokémaths ».

- À l'écrit : L'enfant écrit les résultats dans les cases de son fichier.

Énoncer : « 2×6 ; 3×4 ; 6×2 ; 4×3 ; 5×5 »

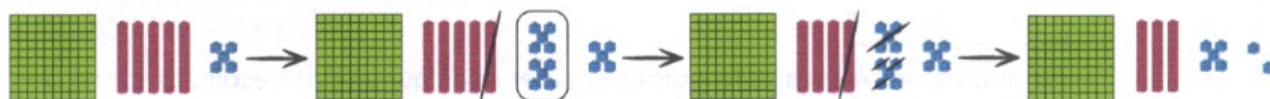
→ **Découverte et manipulation** : énoncer l'objectif d'apprentissage : « [Tu vas apprendre à soustraire un nombre à 2 chiffres d'un nombre à 3 chiffres avec retenue.](#) »

1) Soustraire un nombre à 2 chiffres d'un nombre à 3 chiffres à partir d'objets symboliques concrets.

Prendre le matériel de numération, (PDF à télécharger si matériel non conservé) : plaque centaine, barres dizaines et cubes unités.

Consigne : Prends 1 centaine, 5 dizaines et 5 unités. Tu vas retirer 1 dizaine et 8 unités.
Comment faire ?

L'enfant expose son point de vue, puis fait la soustraction avec son matériel. Avec ce qui a été travaillé précédemment, il proposera certainement l'échange « 1 dizaine contre 10 unités ».



Faire verbaliser toute la démarche pour arriver à la conclusion : « J'avais 155. J'ai enlevé 18, il me reste 137. »

2) Soustraire un nombre à 2 chiffres d'un nombre à 3 chiffres.

→ **1ère étape** : soustraire un nombre à 2 chiffres d'un nombre à 3 chiffres à partir d'objets symboliques (dans un tableau de numération).

Écrire une soustraction dans le tableau de numération.

	1	6	2
-		2	4

Verbaliser et montrer en même temps que l'enfant manipule son matériel.

Explication : « Prends 162 avec ton matériel. Tu vas soustraire 24 de 162. Voici comment on pose la soustraction (la montrer dans le tableau de numération). Il faut toujours commencer par les unités. Le 2e nombre représente toujours la quantité à enlever. » « J'ai 162 : c'est ma quantité de départ. J'enlève 24. Enlève 4 unités : que se passe-t-il ? »

L'enfant verbalise : « Il n'y a pas assez d'unités pour enlever 4u. Il faut échanger 1 dizaine contre 10 unités. » L'enfant fait son échange.

Poursuivre l'explication : « Tu as pris une dizaine que tu as transformée en 10 unités. Il reste 5 dizaines. »

	1	1 dizaine 5	10 unités 12
-		2	4

« Maintenant tu peux faire ta soustraction en commençant par les unités. »




Il y a 12 unités. Il faut en retirer 4.
Combien faut-il de 4 pour aller à 12 ? (8)
L'enfant réalise la soustraction avec son matériel.

	1	1 dizaine 5	10 unités 12
-		2	4
		3	8

Nous allons soustraire les dizaines. Nous avons maintenant 5 dizaines (puisque nous en avons échangé une tout à l'heure). Il faut en soustraire 2. Combien de dizaines reste-t-il ? (3)

L'enfant réalise la soustraction avec son matériel.

« Il reste 3 dizaines ».

			
	1	1 dizaine 50	→ 10 unités 12
-		2	4
	1	3	8

Pour terminer nous observons les centaines.
Nous avons 1 centaine et rien à soustraire.
 $1-0 = 1$

Conclusion : $162-24 = 138$

Faire de même avec une autre soustraction.
Verbaliser la démarche.

→ **2^e étape :** soustraire un nombre à 2 chiffres d'un nombre à 3 chiffres (avec repères).

	c	d	u
		1 d	→ 10 u
	1	9	0
-		6	5

Consigne 1 : À quoi correspondent ces 2 nombres ?

Réponse attendue : 190 c'est la quantité de départ et 65 c'est la quantité que l'on doit enlever de 190.

Consigne 2 : Comment sont placés les chiffres de chaque nombre ?

Réponse attendue : Les unités sont sous les unités et les dizaines sous les dizaines. Il y a une centaine.

Consigne 3 : Par quoi commence-t-on toujours quand on calcule une soustraction ?

Réponse attendue : Par les unités.

Consigne 4 : Calcule cette soustraction. Verbalise étape par étape.

Consigne 5 : Calcule la soustraction suivante :

	c	d	u
	1	3	1
-		1	5

Guider l'enfant s'il en a besoin. Faire verbaliser chaque étape.

→ **3^e étape :** soustraire un nombre à 2 chiffres d'un nombre à 3 chiffres (sans repère)

Consigne : Calcule cette soustraction sans repère : ni tableau de numération ni c-d-u.

	1	7	3
-		4	6

Faire toujours verbaliser chaque étape.

3) S'entraîner sur le fichier [séance 97 p106](#).

4) Faire le bilan de la séance en demandant à l'enfant ce qu'il a appris. Sa réponse peut être : « [J'ai appris à soustraire un nombre à 2 chiffres d'un nombre à 3 chiffres avec retenue](#). »

- **Problèmes** du champ additif sur les masses : [séance 101 p110](#)

- À l'oral : S'entraîner sur la table de multiplication par 5 avec la cocotte de multiplication ou sur le site [calculatrice](#) avec les jeux « quadricalc » et « opérations à trous ».

- À l'écrit : L'enfant écrit les résultats dans les cases de son fichier.

Énoncer : « 5×4 ; 5×8 ; 6×5 ; 5×7 ; 5×9 . »

→ **Découverte et manipulation** : énoncer l'objectif d'apprentissage : « [Tu vas apprendre à résoudre des problèmes du champ additif sur les masses en t'aidant de schémas](#). »

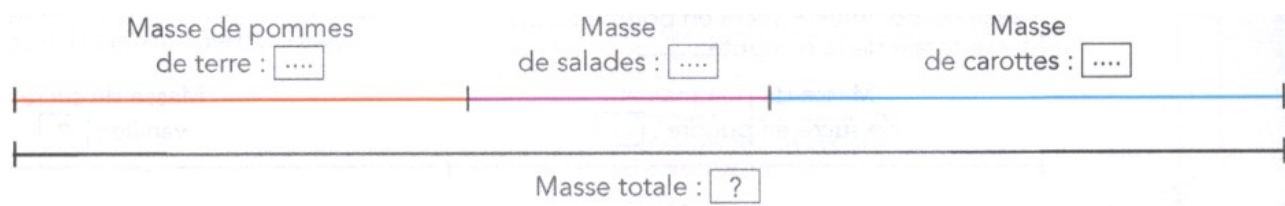
1) Résoudre des problèmes sur les masses à partir de situations évoquées.

Remarque : Pour chaque problème : l'enfant lit l'énoncé, puis l'adulte le relit. L'enfant doit ensuite expliquer « l'histoire » du problème avec ses mots.

→ **Problème 1**

« Un camion transporte des légumes : 93kg de pommes de terre, 35kg de salades et 71kg de carottes. Calcule la masse totale de légumes transportée par le camion. »

Consigne 1 : Complète le schéma suivant et verbalisant ta démarche :



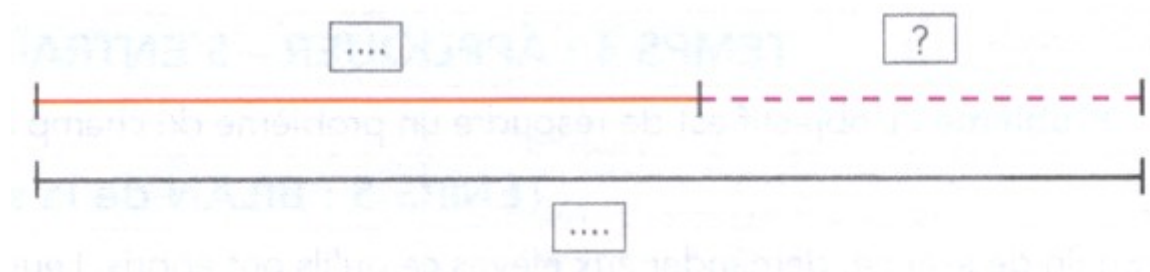
Consigne 2 : Maintenant tu peux résoudre ce problème. Écris l'opération en ligne et la phrase réponse.

Correction.

→ **Problème 2**

« Noé pèse 34kg, Luna pèse 25kg. Combien Noé pèse-t-il de plus que Luna ? »

Consigne 1 : Complète le schéma suivant et verbalisant ta démarche :



Consigne 2 : Maintenant tu peux résoudre ce problème. Écris l'opération en ligne et la phrase réponse.

Correction.

2) S'entraîner sur le fichier : **séance 101 p110**.

3) Faire le bilan de la séance en demandant à l'enfant ce qu'il a appris. Sa réponse peut être : « **J'ai appris à résoudre des problèmes du champ additif sur les masses en m'aidant de schémas.** »

- **QLM du vivant** : Les dents

visionner l'émission c'est pas sorcier : dent pour dent

<https://www.youtube.com/watch?v=fMTrXPWQhT0>