



CHOISIR LA BONNE OPÉRATION DANS UN PROBLÈME

fiche de préparation

Discipline	Mathématiques
Domaine	Calculs
Niveau	Cycles 2 et 3

Période / Date	
Effectif	
N° de séance	

Activité	Jeu de cartes
Type	Séance d'entraînement
Durée	35 - 40 minutes
Matériel nécessaire	<ul style="list-style-type: none">- Carte mentale du type de problème travaillé- Jeu de cartes flash

Objectifs de fin de séance	<ul style="list-style-type: none">- Savoir choisir la bonne opération dans un problème mathématiques- Trier et utiliser les informations importantes dans un problème
Compétences travaillées	<ul style="list-style-type: none">- Utiliser les nombres entiers- Organiser son travail personnel- Résoudre des problèmes élémentaires
Attendus de fin de cycle	<ul style="list-style-type: none">- Résoudre des problèmes issus de situations de la vie quotidienne ou adaptés de jeux portant sur des grandeurs et leur mesure, des déplacements sur une demi-droite graduée, etc., conduisant à utiliser les quatre opérations :<ul style="list-style-type: none">➤ sens des opérations➤ problèmes relevant des structures additives (addition/soustraction)➤ problèmes relevant des structures multiplicatives, de partages ou de groupements (multiplication/division)➤ sens des symboles + ; - ; x ; ÷ ou :
Croisements entre enseignements	-

DÉROULEMENT DE LA SÉANCE



Présentation de la séance	Durée : 10 min	Collectif
<p>1. Introduction de la séance</p> <p>« Aujourd'hui, nous allons travailler sur les problèmes. Pour bien comprendre un problème, il faut tout d'abord lire l'énoncé du problème en entier, puis trier les informations importantes et noter ce que l'on cherche : est-ce que l'on cherche le tout ou une partie ? Selon ce que l'on cherche, l'opération utilisée ne sera pas la même. Lorsque l'on cherche un tout, on pourra utiliser l'addition ou la multiplication. Lorsque l'on cherche une partie, on pourra utiliser la soustraction ou la division. »</p> <p>2. Expliquer le travail des élèves</p> <p>« Afin de vous entraîner à choisir la bonne opération dans un problème de mathématiques, vous allez utiliser des cartes flash. Tout d'abord, vous devrez lire l'énoncé, puis essayer de savoir si vous cherchez un tout ou une partie. Une fois que vous penserez avoir trouvé la réponse, vous pourrez vérifier en retournant votre carte. Vous pourrez ensuite résoudre le problème (sur le cahier ou sur l'ardoise). »</p> <p>⇒ Montrer les cartes aux élèves.</p> <p>3. Vérifier la bonne compréhension de la consigne</p> <p>Faire reformuler la consigne par un élève.</p> <p>4. Distribuer le matériel aux élèves</p>		
Manipulation	Durée : 15 - 20 min	Binôme
<p>Jeu de cartes flash :</p> <p>Chaque élève lit l'énoncé présent sur sa carte et tente de savoir ce qui est recherché (le tout ou une partie). Une fois que l'élève pense avoir trouvé, il peut faire appel à l'enseignant puis vérifier sa réponse en retournant la carte.</p> <p>Le problème pourra ensuite être résolu sur le cahier ou sur l'ardoise, puis corrigé collectivement.</p>		
Conclusion de la séance	Durée : 10 min	Collectif
<p>Institutionnaliser la notion avec la carte mentale</p> <p>Au choix de l'enseignant, la phase d'institutionnalisation se fera au moyen d'une leçon linéaire, associée à la carte mentale à trous (afin d'être complétée par les élèves) ou bien au moyen de la carte mentale complète à lire et à annoter avec la classe.</p>		