

DOMAINE GRANDEURS ET MESURES

Trimestre 2

Introduction

Au CP, ces activités visent principalement à amener l'enfant à se confronter aux problèmes de taille, d'heures, de poids, de la monnaie et à attribuer du sens aux grandeurs et aux mesures.

Dans le module 5, l'objectif est dans un 1^{er} temps de donner du sens aux indicateurs en utilisant quand c'est possible de l'approximation, de l'estimation puis progressivement de tendre à des mesures plus précises et à une compréhension plus fine des mesures.

Les activités de ce module se centrent sur trois axes :

- la 1^{ère} partie concerne le travail sur les heures et les demi-heures regroupant des séances longues, courtes et des rituels à réaliser régulièrement dans l'année.
- la 2^{ème} partie concerne les activités sur la connaissance et l'utilisation de l'euro avec des séances longues et courtes.
- la 3^{ème} partie concerne les activités sur les longueurs et masses sous forme de séances longues qui se dérouleront durant le 3^{ème} trimestre.

Chacune des activités prévues pour ce module sont décrites dans le document ci-joint. Les fiches d'activités à distribuer aux enfants sont fournies en annexe.

TEMPS ET DUREE

Phase 3 : Appropriation des deux frises

Pour faciliter l'appropriation des deux frises par les élèves, l'enseignant met en place un ensemble de rituels jusqu'à la fin du mois de mai. Ces rituels ont pour objectif d'aider les élèves à mieux comprendre l'outil et améliorer leur compréhension du fonctionnement du système horaire.

Matériel

Pour ces rituels, l'enseignant a besoin de la frise événementielle, de la frise horaire et de caches.

Compétence visée

- repérer des événements dans la journée et les mettre en relation avec les heures

Déroulement

Dans un 2^{ème} temps, jusqu'aux vacances de février, on répète cette activité de manière occasionnelle : ponctuellement, repérage d'un événement sur les frises et lecture de l'heure

par un élève désigné.

En parallèle, le maître pose régulièrement de petits problèmes du type :

- Combien y-a-t-il d'heures dans une journée ?
- Quel est le milieu de la journée ? (12h)
- Colorier des périodes (temps scolaires, matin/après-midi, temps de sommeil, temps de travail, ...).
- Situer des moments sur la frise horaire (« je viens de finir de manger », « je suis en récréation pour la 2^e fois de la journée », « je suis en pyjama », « je me lave les dents », ...).
- Situe ces heures sur la bande évènementielle (les heures sont indiquées sur des horloges, il s'agit de systématiser l'instauration de l'horloge).

Dans un 3^{ème} temps, jusqu'en mai 2013, les étiquettes « heures » sont enlevées de la frise horaire et seules les bornes 0h et 24h restent visibles. La frise évènementielle est cachée, il s'agit de repérer sur cette bande :

- le milieu de la journée
- le matin
- l'après-midi
- un moment précis de la journée
- le moment où on dort
- les périodes de travail à l'école,
- Les heures indiquées sur des horloges (lien avec le travail effectué en découverte du monde sur l'apprentissage de l'heure)

Connaissance et utilisation de l'euro

Les instructions officielles indiquent deux phases aux activités relatives à la monnaie et à l'euro. Il s'agit dans un 1^{er} temps, pour les élèves de CP de connaître la monnaie c'est-à-dire de différencier les pièces et les billets et dans un 2nd temps d'apprendre à l'utiliser.

Les activités s'organisent sur deux phases :

- la connaissance des pièces et des billets
- les échanges et le partage de la monnaie.

Ces deux axes sont d'abord travaillés au cours d'une séance longue puis systématisés par des séances courtes.

Phase 1 A : connaissance des billets et des pièces (1€, 2€, 5€, 10€ et 20€)

Dans cette phase, il s'agit d'une 1^{ère} confrontation rigoureuse aux pièces et aux billets constituant notre monnaie. L'objectif est de familiariser les enfants par l'observation et la

manipulation afin de repérer les différentes caractéristiques et la référence à la valeur. Cette phase est organisée sous forme d'une séance longue durant la semaine 19.

Matériel

L'enseignant a besoin de faux billets de 10 € et 20€ et fausses pièces de 1€, 2€ et 5€, d'un porte-monnaie contenant un exemplaire de chaque pièce et billet ainsi que d'aimants « personnages »

Compétences visées

- connaître les pièces et billets en euros
- distinguer nombre de pièces, billets et valeur représentée

Déroulement

Plusieurs activités sont proposées et décrites ci-dessous. L'enseignant peut sélectionner les activités en fonction du temps dont il dispose ou des compétences des élèves.

- En classe entière, les enfants travaillent par groupe de 4.

L'enseignant distribue dans chaque groupe un ensemble de billets et de pièces. Les élèves doivent les classer et les critères vont apparaître : forme, taille, couleur et valeur. L'enseignant recense et note au tableau les différentes valeurs.

- Jeu du « oui/non ». Jeu en classe entière.

L'enseignant a un porte-monnaie, elle en tire un billet ou une pièce et le décrit oralement en se basant sur ses caractéristiques (sans en donner la valeur). Les élèves doivent dire de quel billet ou pièce il s'agit et noter sur l'ardoise. Exemple : « C'est un billet, il est vert, il a la plus grosse valeur, ... »

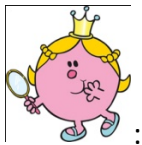
Variante : un élève vient tirer au sort un billet ou une pièce et le décrit à son tour.

2^{ème} variante : l'enseignant effectue un autre tirage. Les élèves posent des questions auxquelles elle répondra par oui ou par non.

- Comparaison de valeurs par groupe de deux

Trois personnages sont représentés au tableau avec les pièces et billets qu'ils possèdent. Une feuille avec les personnages ainsi que leur argent est distribuée à chaque groupe. Les élèves peuvent écrire sur cette feuille pour faire leur recherche.

Pour les enfants en difficulté, l'enseignant peut distribuer les sommes de chaque personnage afin de faciliter la comparaison.



Lors de la mise en commun, regrouper les réponses, les comparer et en discuter. Si besoin valider en échangeant avec des pièces d'1€.

Phase 1 B : Systématisation de la connaissance des pièces et billets

Ici, l'objectif est de systématiser la connaissance des pièces et des billets en faisant travailler les élèves sur des fiches où ils doivent comparer, constituer un ensemble de pièces et de billets pour atteindre une valeur et comparer un ensemble de pièces et billets à une somme en euro.

Cette phase s'organise sous forme de quatre séances courtes durant la semaine 20. Deux types d'activités sont proposés : travail sur papier et travail sur ordinateur (site internet Calcul@TICE).

Travail sur papier

Matériel

L'enseignant dispose de fiches pour la 1^{ère} et la 3^{ème} séance (cf. fiche n°1 et n°2 pages suivantes). Il met à disposition des pièces et des billets pour aider les enfants en difficulté ou réaliser la validation.

Compétences travaillées

- connaître les pièces et billets en euro
- distinguer nombre de pièces, billets et valeur représentée

Déroulement

L'enseignant distribue les fiches aux élèves. La majorité des élèves travaille en autonomie. L'enseignant travaille avec les élèves en difficulté et utilise la monnaie à disposition pour vérifier ou aider à la compréhension.

Travail sur ordinateur

Matériel

Le matériel nécessaire pour les 2^{ème} et 4^{ème} séances est le site internet de Calcul@TICE:

<http://calculatice.ac-lille.fr/calculatice/>.

Cliquez sur l'onglet « L'application ». Il vous faut ensuite vous identifier :

Identifiant : projet.ace59@gmail.com

Mot de passe : GroupeACE1

Puis, à droite vous trouvez les séances « ACE séance 1 » et « ACE séance 2 ».

Vous pouvez ensuite sélectionner sur chaque ordinateur, pour chaque séance l'activité « Le banquier » ou « La caisse ». Normalement, les options ont été pré-paramétrées.

Compétences travaillées

Pour « le banquier » :

- Connaître et utiliser l'euro
- Décomposer un nombre

Pour « la caisse » :

- Connaître et utiliser l'euro
- Constituer une somme
- Utilise et mémorise les tables d'additions
- Soustraction en contexte

Déroulement

Pour « Le banquier », vérifier tout d'abord l'option : la somme à donner doit être inférieure ou égale à 20 lors de la séance 1 et inférieure ou égale à 50 pour la séance 2.

Les enfants sont par deux sur ordinateur. Après être entrés dans le jeu, une somme en euro s'affiche et les enfants doivent la constituer en utilisant les pièces et les billets dont ils peuvent avoir besoin.

Pour « La caisse », vérifier les options : deux essais possibles et la somme rendu est une somme en euro complément à la dizaine supérieure pour les deux séances.

Les enfants sont par deux sur ordinateur. Ils lisent le compte-rendu d'un achat et doivent rendre la monnaie en cliquant sur les pièces et les billets dont ils ont besoin.