Ateliers

# Addition et soustraction des nombres entiers

**Socle commun** (domaines 1, 2 et 4)

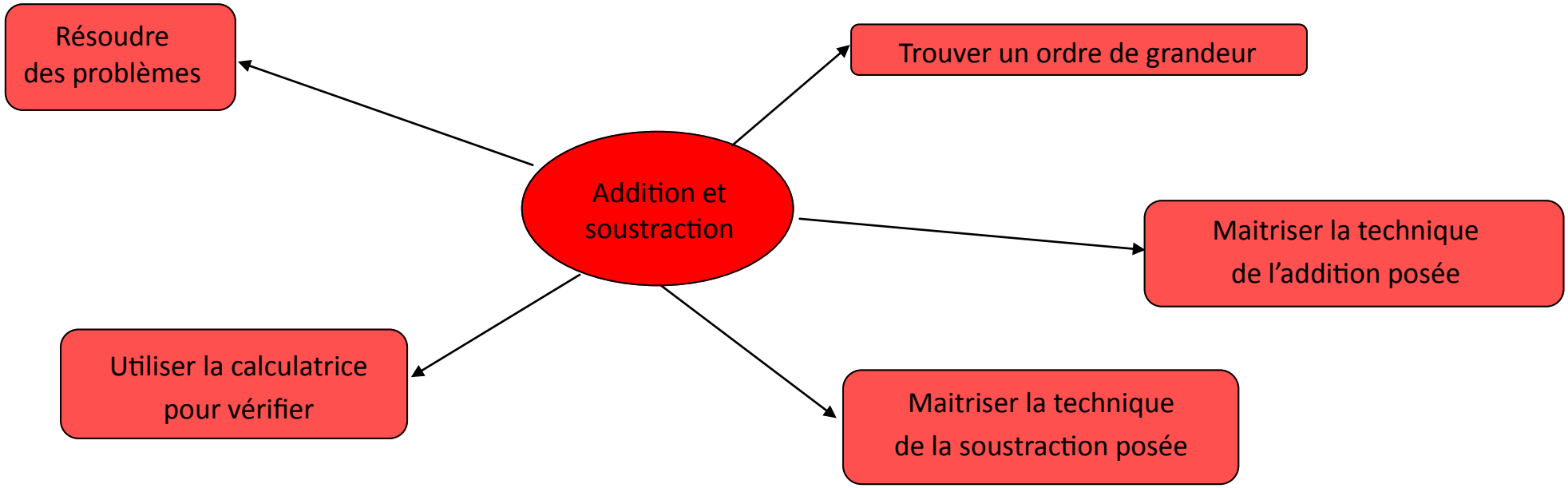
Calculer avec des nombres entiers de manière exacte en utilisant des stratégies ou des techniques appropriées
Résoudre des problèmes en utilisant le calcul

Niveau : CM1/CM2

**Prérequis** :
Additionner et soustraire sans retenue

| Connaissances : | Capacités : | Attitudes : |
|---|---|---|
| Mémoriser des faits numériques et des procédures élémentaires de calcul | Mettre en œuvre un algorithme de calcul posé pour l'addition et la soustraction<br>Utiliser une calculatrice pour trouver ou vérifier un résultat<br>Vérifier la vraisemblance d'un résultat notamment en estimant son ordre de grandeur | Elaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral et à l'écrit |

Lala aime sa classe



plan de séquence

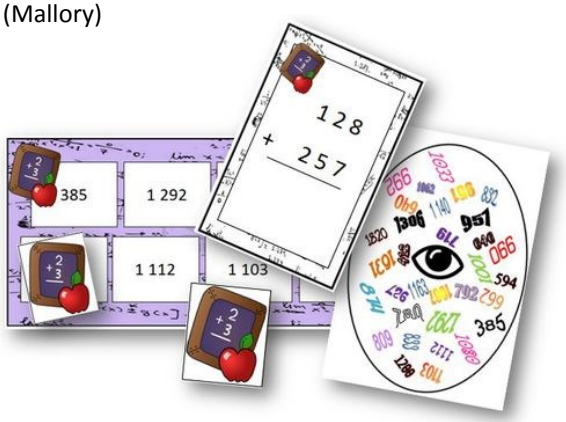
| Etapes | Objectif | Déroulement | Organisation |
|---|---|---|---|
| **Séance 1 :**<br>L'ordre de grandeur | Permettre aux élèves de trouver des ordres de grandeur (arrondir les nombres) | Pas d'atelier<br>1. Découverte CM1 p 52 et p 48 CM2 | **Supports :**<br>- Maths explicite CM1 et CM2 |
| **Séance 2 :**<br>Addition | Permettre aux élèves de maitriser la technique opératoire de l'addition | 1. Les élèves travaillent sur les cartes AUTOMATHS autocorrectives CM1 et CM2 en autonomie<br>2. Manipulation<br>3. Jeu « le lynx des opérations » et calculs chrono | **Supports :**<br>- Ardoise<br>- Jeu lynx<br>- Cartes AUTOMATHS CM1 et CM2<br>- calcul chrono |
| **Séance 3 :**<br>Addition | Permettre aux élèves de maitriser la technique opératoire de l'addition | 1. Les élèves travaillent sur les cartes AUTOMATHS autocorrectives CM1 et CM2 en autonomie<br>2. Jeu Lynx + calcul chrono<br>3. Gammes CM1 et CM2 | **Supports :**<br>- gammes CM1 et CM2<br>- Jeu lynx<br>- Cartes AUTOMATHS CM1 et CM2<br>- calcul chrono |
| **Séance 4 :**<br>Soustraction | Permettre aux élèves de maitriser la technique opératoire de la soustraction | 1. Les élèves travaillent sur les cartes AUTOMATHS autocorrectives CM1 et CM2 en autonomie<br>2. Manipulation<br>3. Jeu « le lynx des opérations » et calculs chrono | **Supports :**<br>- Ardoise<br>- Jeu lynx<br>- Cartes AUTOMATHS CM1 et CM2<br>- calcul chrono |

plan de séquence

| Etapes | Objectif | Déroulement | Organisation |
|---|---|---|---|
| **Séance 5 :** Soustraction | Permettre aux élèves de maitriser la technique opératoire de la soustraction | 1. Les élèves travaillent sur les cartes AUTOMATHS autocorrectives CM1 et CM2 en autonomie<br>2. Jeu Lynx + calcul chrono<br>3. Gammes CM1 et CM2 | **Supports :**<br>- gammes CM1 et CM2<br>- Jeu lynx<br>- Cartes AUTOMATHS CM1 et CM2<br>- calcul chrono |
| **Séance 6 :** Calculatrice | Permettre aux élèves d'utiliser la calculatrice | Individuellement, classe entière | **Supports :**<br>- correction des gammes |
| **Séance 7 :** Evaluation | Vérifier les connaissances et les procédures des élèves | Individuellement, classe entière | **Supports :**<br>- évaluations CM1 et CM2 |

Bilan

Lynx des opérations
(Mallory)




Prolongements

- Résoudre des problèmes