

Décomposer et recomposer le nombre 5

STRATÉGIES DE CALCUL

6 Décomposer et recomposer le nombre 5

Compétences
 • Connaître la décomposition additive des nombres inférieurs ou égaux à 10.
 • S'approprier des stratégies de calcul basées sur des décompositions/recompositions.

CALCUL MENTAL
 Jeu du furet : l'élève récite la comptine numérique à partir d'un nombre donné.

1 Complète les additions.

Manipulation préparatoire « Jeu de doigts » : lever 4 doigts d'une main (par exemple), les autres doivent annoncer combien de doigts sont baissés.

5, c'est...
 1 +
 2 +
 3 +
 4 +

Utilise les bandes de la **PLANCHE 5**.

2 Complète le cartable.

3 Chaque bracelet doit contenir 5 perles. Dessine les perles qui manquent.

4 ★ À MON RYTHME
 Pour gagner, il faut faire 5. Entoure.

5 ★★ À MON RYTHME
 Combien faut-il ajouter d'euros pour acheter ce jouet ?
 Complète.

Il faut ajouter _____ euros.

dix-sept 17

Ressources à télécharger

rythme-des-maths.editions-bordas.fr

- ▶ Bandes-décompositions des nombres
- ▶ Cartable du nombre 5

Compétences

Repères de progression CP

- Connaître la décomposition additive des nombres inférieurs ou égaux à 10.
- S'approprier des stratégies de calcul basées sur des décompositions/recompositions.

Matériel

- Bandes 1, 2, 3, 4, 5 de la **PLANCHE 5** du matériel pré-découpé du fichier mises en commun pour que le groupe dispose de plusieurs bandes pour un même nombre.
- Cartable du 5 à compléter.
- Une enveloppe par élève.
- 32 cartes de 1 à 4 tirées de 2 jeux de cartes.

Introduction

Cette leçon repose sur le même matériel et les mêmes activités que la précédente (cf. leçon 5).

Calcul mental

Jeu du furet

- Dire un nombre (entre 1 et 30). L'élève interrogé doit continuer à réciter la comptine, puis un autre élève poursuit ; on s'arrête à 30.
 - Un élève est appelé au tableau pour montrer les nombres énoncés sur une frise numérique.
- On attend des erreurs lors des irrégularités de la comptine ou sur les seize premiers nombres. La récitation à partir de 20 est plus simple.

Déroulé de la leçon

Sur 1 séance

PREMIÈRE PHASE

(20 à 30 minutes)

Manipulation préparatoire (hors fichier)

Activité collective

- Lever entre 1 et 5 doigts sur une main, un élève doit annoncer le nombre de doigts baissés ; un autre vérifie.
- Recommencer avec entre 1 et 9 doigts levés sur deux mains.

DEUXIÈME PHASE

(20 à 30 minutes)

Exercices d'application

Exercice 1 : inciter les élèves à décrire ce qu'ils voient sur l'image et leur demander de rappeler comment ils ont joué avec les bandelettes. Remarquer que, sur le fichier, les couleurs sont respectées. Les élèves pourront utiliser les vraies bandelettes pour trouver les décompositions demandées.

Exercice 2 : projeter ou afficher au tableau le cartable rempli si besoin.

Exercice 3 : pour dessiner les perles qui manquent, plusieurs procédures peuvent être utilisées par les élèves :

- compter une à une les perles dessinées et compléter la collection jusqu'à 5 ;
- dénombrer les perles déjà dessinées, annoncer ce nombre (4, par exemple) et dire « il en manque une pour faire 5 » (en s'aidant de ses doigts ou du cartable 5).

Dans tous les cas, même si les élèves ont utilisé des procédures de dénombrement, faire verbaliser : « 4 et 1, c'est 5 » ; « 3 et 2, c'est 5 ».

Entraînement différencié

Dans l'exercice 4 ★, les élèves peuvent directement dénombrer les dessins sur les cartes. Remarquer qu'on retrouve toujours les mêmes résultats que dans l'exercice 1 et que l'on peut utiliser le cartable du 5. L'objectif est de faire verbaliser les additions correspondantes : « 3 plus 2, c'est égal à 5 » ; « 4 plus 1, c'est 5 »...

Dans l'exercice 5 ★★, il y a une difficulté supplémentaire au niveau de la prise d'informations. Cette fois, la notion de complément à 5 n'est pas amenée par l'expression « qui manquent », mais par « combien faut-il ajouter à ? » afin de varier les formes de questions et de situations qui peuvent se résoudre par la connaissance des décompositions de 5.

Faire lire à haute voix toutes les additions rencontrées dans cette page ; les écrire au tableau ; afficher les cartables.

JEUX ET REMÉDIATIONS

Des ateliers de remédiations et de jeux peuvent être organisés régulièrement (3 à 4 fois par mois, par exemple). Les élèves seront répartis en groupes en fonction de la discipline à travailler.

Ateliers

- Reprendre la manipulation préparatoire plusieurs jours de suite.
- Faire compléter toutes les additions rencontrées dans la leçon en utilisant une frise numérique, les bandes-nombres de couleurs (qui pourront être téléchargées) ou le cartable du 5.

$1 + 4 = \dots$ $2 + 3 = \dots$ $3 + 2 = \dots$ $4 + 1 = \dots$

Certains élèves peuvent s'aider en représentant ces additions à l'aide des doigts. Bien noter que $1 + 4$, c'est pareil que $4 + 1$; que $2 + 3$, c'est pareil que $3 + 2$...

- Les faire énoncer oralement, les faire écrire dans le cahier de référence pour exercer toutes les formes de mémorisation.

- Raconter et faire raconter des histoires avec ces additions en utilisant du matériel de la classe pour leur donner du sens.

Jeux

■ Jeu de cartes

Matériel : 32 cartes de 1 à 4 provenant de 2 jeux de cartes.

Chaque joueur tire 2 cartes et doit annoncer la somme des 2 nombres tirés. Il devra annoncer le résultat de l'addition à voix haute. Si le résultat est bon, il gagne les 2 cartes ; sinon elles sont remises dans le jeu. La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus de cartes à tirer. Celui qui a le plus de cartes a gagné.

■ Jeu des problèmes

Écrire des énoncés de petits problèmes sur des cartes (du même genre que les exercices 3 et 5) et la réponse au dos. Un élève tire une carte annonce la réponse et vérifie ; si la réponse est bonne, il gagne la carte. Répéter le tirage plusieurs fois. Celui qui a le plus de cartes a gagné.

CORRIGÉS DES EXERCICES

1 4 ; 3 ; 2 ; 1. 2 4 ; 3 ; 2 ; 1.

3 1 perle ; 2 perles.

4 3 + 2 ; 4 + 1. 5 3 euros.