CRPE LILLE 2002 SECOND VOLET (8 POINTS)

Cette partie est consacrée à l'étude des situations additives au cycle des apprentissages fondamentaux.
Elle s'appuie sur l'analyse de trois documents.

* **Document 2 :** chapitre intitulé « Somme de deux nombres » (1) extrait du manuel élève CP de 1a collection OPTIMATH (édition Hachette - 1995). Pages 28 et 29.

* **Document 3 :** chapitre intitulé « Somme de deux nombres » (2) extrait du même ouvrage. Pages 30 et 31.

Ces deux chapitres sont les premiers de la période 2 (novembre - décembre).

* **Document 4 :** présentation d'un jeu proposé en section de grands d'école maternelle.

I Etude du document 2 : Somme de deux nombres (1)

1) En vous aidant de l'encadré « JE SAIS » de la page 29, indiquer quelles sont les deux situations qui correspondent à la notion de somme. Quels sont les exercices des pages 28 et 29 qui illustrent chacune de ces deux situations ?

2) Quelle propriété de l'addition est travaillée dans l'exercice 2 de la page 28 ? Les deux parties de cet exercice ne sont pas identiques, indiquer la compétence visée pour chacune d'elles.
L'exercice aurait-il eu le même intérêt si la deuxième consigne avait été formulée comme suit :
« Complète, puis dessine les jetons » ? A quoi aurait alors servi le dessin ?

3) En quoi les exercices 4 et 5 de la page 29 sont-ils différents des exercices 1 et 2 ? Quelles sont les propriétés de l'égalité sous-jacentes ?

4) Que permet de construire l'exercice 7 ?

5) Le chapitre intitulé « Somme de deux nombres (1) » est le premier de la période 2 (novembre - décembre) ; que penser du choix des nombres ? Justifier.

II Etude du document 3 : Somme de deux nombres (2)

1) Dans la situation de départ, pourquoi les dés sont-ils qualifiés de « drôles » ?

2) L'exercice 2 de la page 30 propose des sommes égales à 4 ou à 5. Toutes les solutions ont-elles été proposées ? Le cas échéant, indiquer celles qui manquent, compléter l'exercice en conséquence.

Quelles sont les raisons qui peuvent justifier leur absence ?
Expliquer pourquoi l'illustrateur a choisi ces dispositions spatiales pour représenter les nombres.

3) On s'intéresse maintenant à l'exercice 5, composé de deux parties.

a) Ecrire toutes les solutions de la première partie de cet exercice. Quel choix de correction effectuer avec des élèves :

- correction immédiate ou différée ?
- correction individuelle ou collective ?

Justifier ce choix.

b) Dans la deuxième partie de l'exercice, un élève trouve : « 6 = 3 + 2 ».
Quelle aide lui proposer ?

4) A quel nombre, les activités de ce chapitre confèrent-elles un statut particulier ? Pourquoi ?

5) Dans l'encadré « JE SAIS », les deux égalités 3 + 0 = 3 et 0 + 3 = 3 peuvent-elles être, l'une et l'autre, aussi aisément illustrées par des situations de la vie courante ayant du sens pour les élèves ?

III Etude du document 4 : Présentation d'un jeu en section de grands de maternelle

1) Retrouve-t-on les deux situations additives présentées dans les pages 28 et 29 du manuel CP ? Justifier.

2) Ecrire toutes les sommes de deux nombres illustrées par ce jeu, lors des échanges.

3) Comment aider l' élève à formaliser les échanges qu'il peut effectuer pendant le jeu ?

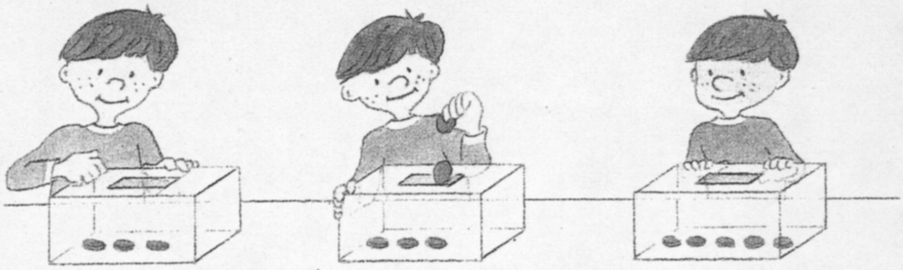
Document 2

Somme de deux nombres (1)

Document 2

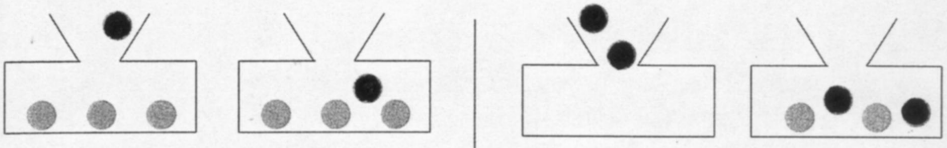
OBSERVE ET DÉCRIS…

Romain avait 3 jetons. Il a ajouté 2 jetons. Il a maintenant 3 + 2 jetons.



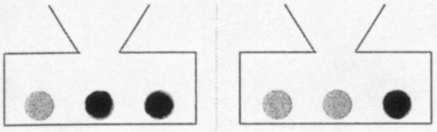
Complète : 3 + 2 = ____

1 **Observe** les dessins et **écris** les nombres.



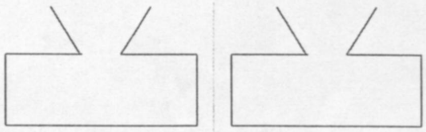
3 + 1 | 3 + 1 = ___ | 2 + ___ | 2 + ___ = ___

2 **Complète.**



___ + ___ = ___ | ___ + ___ = ___

Dessine les jetons et **complète.**



4 + 2 = ___ | 2 + 4 = ___

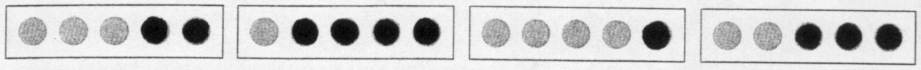
3 **Observe** et **complète.**

. 3 + 2 = 5 | 1 + ___ = ___ | ___ + ___ = ___

___ + ___ = ___ | ___ + ___ = ___ | ___ + ___ = ___

Document 2 (suite)

4 Complète.



5 = 3 + 2 | 5 = ___ + ___ | 5 = _____ | 5 = _____

5 Colorie, chaque fois, une partie des jetons en rouge et l'autre en bleu, puis écris les nombres.

6 = ___ + ___ | 6 = ___ + ___ | 6 = ___ + ___ | 6 = ___ + ___

6 Complète.

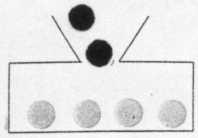
3 + 2 = 5	5 = 3 + 2	3 + ___ = 6	6 = ___ + 3
1 + ___ = 3	3 = 1 + ___	1 + ___ = 5	5 = ___ + 4
2 + ___ = 4	4 = 2 + ___	3 + ___ = 4	4 = ___ + 1

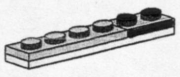
7 Calcule.

1 + 1 = ___	1 + 2 = ___	1 + 3 = ___	1 + 4 = ___
2 + 1 = ___	2 + 2 = ___	2 + 3 = ___	2 + 4 = ___
3 + 1 = ___	3 + 2 = ___	3 + 3 = ___	
4 + 1 = ___	4 + 2 = ___		

je sais...

1. que si j'ajoute : ou si j'assemble :





je peux écrire : 4 + 2 = 6 et dire :
« quatre plus deux est égal à six ».

2. écrire :

1 + 2 = 3	et	3 = 1 + ___
3 + 3 = 6	et	6 = ___ + 3
4 + 1 = 5	et	5 = 4 + ___

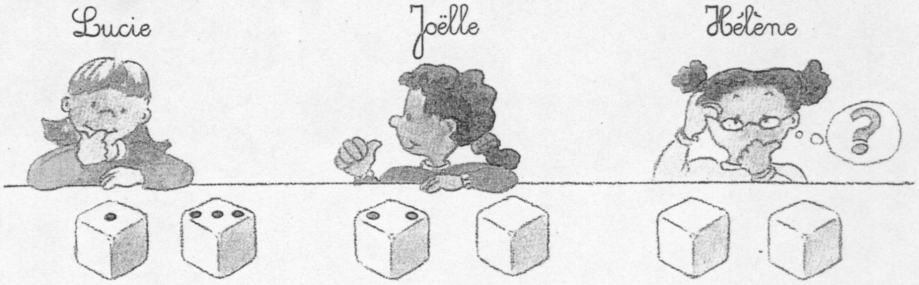
Document 3

Somme de deux nombres (2)

Document 3

OBSERVE ET DÉCRIS...

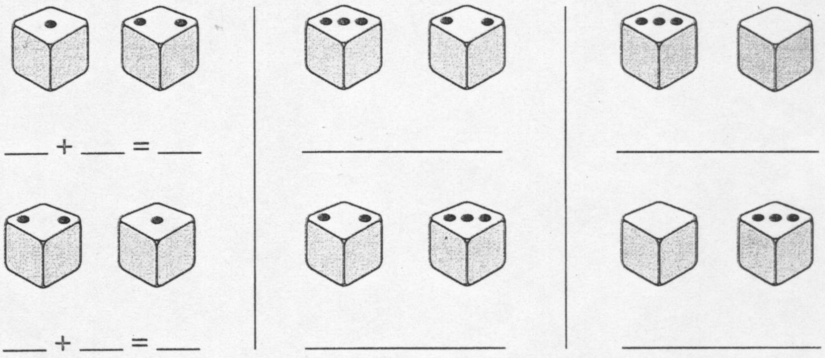
Ces trois enfants jouent avec de drôles de dés... Complète.



1 + 3 = ___ 2 + 0 = ___ 0 + 0 = ___

1

Écris et calcule le nombre de points.

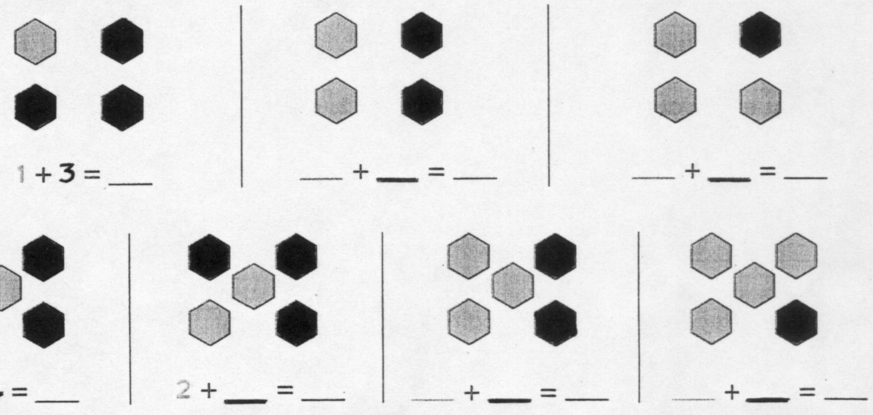


___ + ___ = ___ _____ _____

___ + ___ = ___ _____ _____

2

Complète.

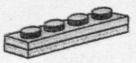


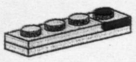
1 + 3 = ___ ___ + ___ = ___ ___ + ___ = ___

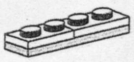
1 + 4 = ___ 2 + ___ = ___ ___ + ___ = ___ ___ + ___ = ___

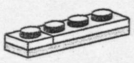
Document 3 (suite)

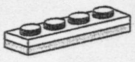
3 **Complète** les couleurs et les nombres.


4 = 4 + 0

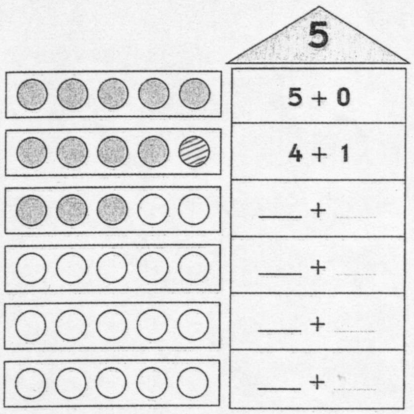

4 = 3 + ___

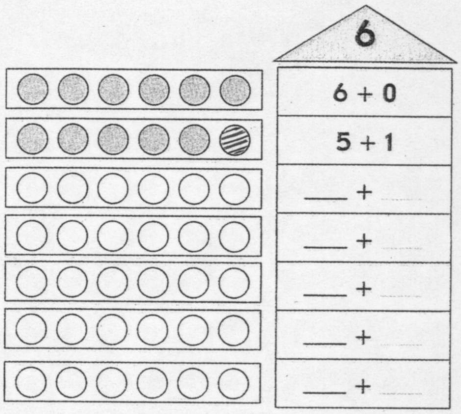

4 = ___ + ___


4 = ___ + ___


4 = ___ + ___

4 **Colorie** les jetons et **écris** les sommes dans les maisons du 5 et du 6.





En regardant dans la maison du 5, tu peux écrire : **5 + 0 = 4 + 1.**
Trouve d'autres exemples.

_____

_____

En regardant dans la maison du 6, tu peux écrire : **6 + 0 = 5 + 1.**
Trouve d'autres exemples.

_____

_____

5

Voici une liste de nombres.

3 5 1 2

Trouve trois d'entre eux pour avoir :

___ + ___ = ___

Voici une autre liste de nombres.

2 6 3 4

Trouve trois d'entre eux pour avoir :

___ = ___ + ___

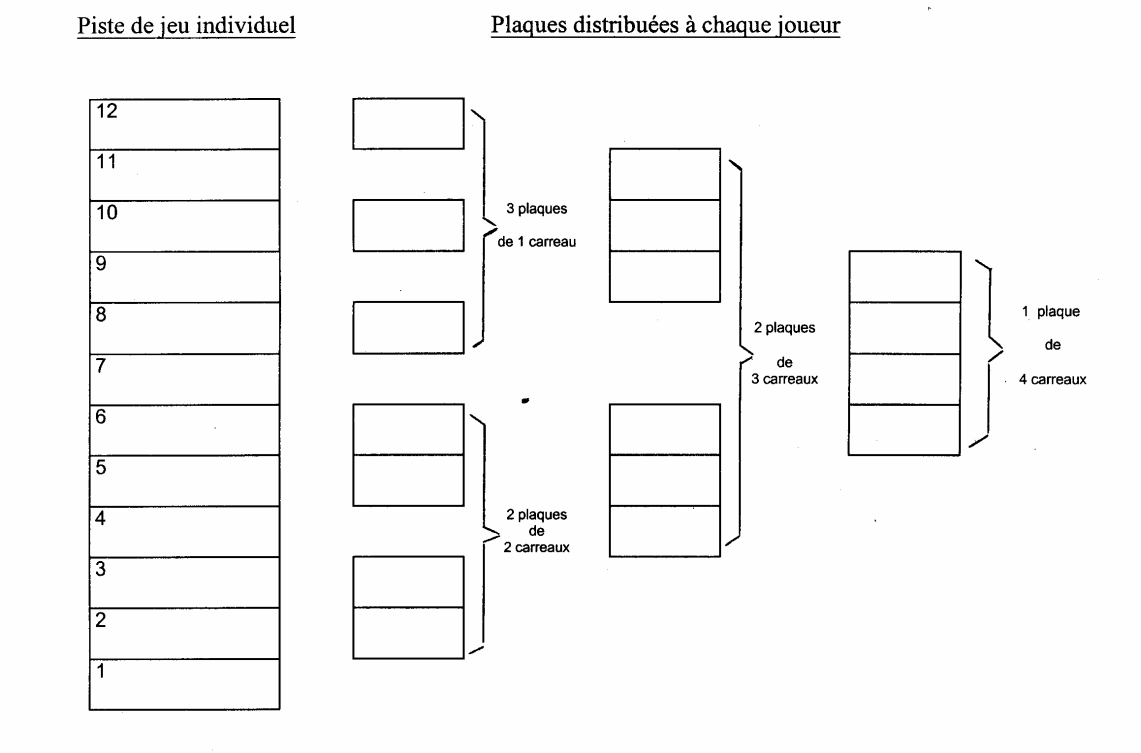
je sais...

- ajouter zéro à un nombre : 3 + 0 = 3 et 0 + 3 = 3
- écrire de toutes les manières un nombre de 0 à 6 sous la forme d'une somme : 4 = 0 + 4 4 = 4 + 0 4 = 1 + 3 4 = 3 + ___ 4 = 2 + ___

Document 4

Présentation d'un jeu en section de grands d'école maternelle.

Matériel : On distribue à chaque joueur une piste de 12 cases, trois plaques de 1 carreau, deux plaques de 2 carreaux, deux plaques de 3 carreaux et une plaque de 4 carreaux.



On utilise un dé fabriqué conformément à la description suivante : 2 faces avec 1 point, 2 faces avec 2 points, 1 face avec 3 points et 1 face avec 4 points.

Déroulement du jeu :

Le but du jeu est de parvenir le premier à recouvrir totalement la piste à l'aide des plaques que l'on place dessus.

Les élèves lancent le dé à tour de rôle et placent sur leur piste la plaque qui correspond au tirage du dé.

Quand la plaque désignée par le dé n'est plus disponible, les élèves :

- procèdent à un échange **avec deux plaques** déjà placées sur leur piste.
  Par exemple : une plaque de deux carreaux peut remplacer 2 plaques de 1 carreau.
- ou remplacent **deux plaques par une plaque.**
  Par exemple : une plaque de 3 carreaux peut remplacer 1 plaque de 1 carreau et 1 plaque de 2 carreaux.