

Déroulement de séquence  
**Séquence 2 : Représenter et raisonner avec les nombres décimaux et les fractions**

**Activité déclenchante**

*« Nombres décimaux avec un dé »*

Matériel à disposition

- Un dé par groupe
- 12 « chaussettes »
- 4 étiquettes (dont une avec une virgule)
- De la ficelle
- Chaque élève ramène 3 pinces à linge

Objectifs visés

- Retour sur le nombre décimal : zéro inutile, vocabulaire (partie entière, partie décimale)
- Comparer des décimaux
- Différentes écritures d'un nombre décimal

Modalités

30 minutes

*Temps 1 : en groupe*

Chaque groupe lance son dé (2fois) pour obtenir 2 chiffres (préciser qu'il faut que les 2 chiffres soient différents). Une virgule et un 0 sont imposés

Chaque groupe cherche les douze nombre décimaux qu'il est possible d'écrire.

Ils écrivent ces nombres sur les 12 « chaussettes » prévues à cet effet

Chaque groupe classe les nombres obtenus dans l'ordre croissant sur la corde à linge

*Temps 2 : en classe entière*

Discussion sur le classement des nombres (zéros inutiles), méthode pour comparer des décimaux  
Retour sur leurs acquis/ repérage d'élèves en difficultés

*Temps 3 : en groupe*

Différentes écritures d'un nombre.

Les élèves lancent le dé pour avoir les 5 chiffres dont ils ont besoin

Evaluation

Compétence Communiquer au sein d'un groupe / Passage dans les groupes

*« Fractions et Legos » Source : Claire Lommé*

Modalités

30 minutes

Première et deuxième partie pour revoir et reprendre la notion de fraction

Troisième partie sera traitée ou non en fonction de la classe

Prévoir des pochettes avec des Legos pour chaque groupe (activité manipulative)

## Questions flash sur le chapitre

- Dictée de nombres (entier, décimal, fraction) : réponse sur le cahier
- Comparaison de nombres (choix du bon symbole) : plickers
- Demi-droite graduée et abscisse (entiers, décimaux, fractions) : affichage au tableau/exo chronométré réponse sur le cahier
- Trouver l'intrus : différentes écritures d'un nombre / exo flash chronométré / réponse donnée par groupe (les élèves doivent se mettre d'accord)
- Partages à l'aide de fractions et égalité de fractions : sprint connaissances (en fin de séquence)

## Plan de travail

Les élèves peuvent travailler seuls, en groupe et se déplacer pour demander de l'aide à d'autres élèves.

Un affichage en classe permet de suivre l'avancement de chacun et une fiche individuelle permet à l'élève de noter son avancement.

Les activités peuvent être traitées dans l'ordre souhaité par les élèves, avec guidage pour les élèves les plus fragiles si besoin.

**Evaluation à la demande pour valider chacun des parcours, sauf pour les parcours marron et noir, la validation se fait en observation du travail réalisé.**

### Calcul mental

5 minutes pas plus par séance

Les élèves utilisent une tablette pour accéder aux ceintures de calcul mental (si pas de tablette, on utilisera les cartes imprimées)

Les élèves effectuent un ou deux thèmes, corrigent à l'aide de la correction et complètent leur graphique de progrès.

### Parcours blanc et jaune

Uniquement pour ceux qui en ressentent le besoin

Les parcours blanc et jaune, permettent de travailler sur les nombres entiers plus précisément et de reprendre les bases si besoin

### Parcours vert, bleu et rouge

Obligatoire pour tous

Pour travailler les automatismes

Exercices d'application de la leçon dans des cas simples et familiers voire nouveaux

Les élèves se corrigent à l'aide des corrigés mis à disposition

### Parcours marron et noir

Exercices plus complexes et tâche à prise d'initiatives.

Les exercices sont soit faits dans le cahier ou sur une feuille pour remettre au professeur (Evaluation de compétences).

Certaines productions pourront donner lieu à une discussion en classe (compétence communiquer, erreurs relevées ...)

### Avec un ordinateur/ Missions programmation

Selon la salle : utilisation des postes de la salle ou penser à ramener mes deux PC et dans ce cas maximum 4 élèves sur cet atelier (20 minutes maximum)

Suite des activités « Game of scratch »

Découverte du tableur et initiation au tableur avec « Game of tableur »

Les élèves pourront alterner pour éviter de s'ennuyer en travaillant tout le temps sur le même outil

## Jeux/ Défis

Ce sont des activités **BONUS (donc facultatives)**

Des activités plus ludiques pour travailler les notions autrement et reprendre les bases notamment sur les nombres entiers

Des jeux pour travailler en groupe et en « s'amusant » pour favoriser la motivation de tous et surtout le vivre-ensemble.

Des coloriages magiques pour favoriser la remise en route et la concentration, notamment pour les élèves « agités »

## En ligne

Des jeux en ligne pour s'entraîner et travailler autrement

- Potion magique : rang d'un chiffre dans un nombre décimal (\*)
- Pêche fractions : égalité de fractions (\*\*)
- Bulles de fractions : simplification de fractions (\*)
- Candy maths : différentes écritures d'une fraction/d'un quotient (\*\*\*)
- Fractis : différentes écritures de fractions (\*\*\*)

## Ateliers ceintures de calculs posés

Début du travail sur les techniques opératoires

Source : ressource sur le site de charivari

## Atelier tables de multiplication

Principalement pour ceux qui ne connaissent pas trop leurs tables

Travailler la mémorisation : image mentale, entraînements répétitifs ....

## Travail à la maison

Exos du manuel, exercices proches de ceux proposés dans les parcours

Quiz à répondre en ligne et vidéos à consulter + fiche de leçon à relire/fluoter ...

Objectif 1	Objectif 2	Objectif 3	Objectif 4
4 page 16	17 page 18	2 page 74	14 page 76
5 page 16	19 page 18	10 page 75	19 page 76
6 page 16	28 page 19		