

CONNAISSANCE DES NOMBRES ENTIERS NATURELS	
<p>Etre capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaître des doubles et des moitiés 	
RN 1	
Activités de l'élève	<p>Connaître des doubles et des moitiés : <u>exercice 21 (1ère partie)</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Calculer mentalement des doubles et des moitiés. <p>Trouver la somme de 2 nombres identiques : <u>exercice 31 (2ème partie)</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Calculer mentalement des sommes de nombres identiques.
Hypothèses sur les difficultés rencontrées par l'élève	<p><u>Exercice 21 (1ère partie) - Exercice 31 (2ème partie)</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - n'a pas automatisé le savoir - confusion entre « doubles » et « moitiés » - transcription erronée d'une représentation correcte => double de 5 == 55 - double = « ajouter deux fois » => double de 4 = 12 a. double = « ajouter deux zéros » => double de 10 = 100 b. double = + 2 => double de 4 = 6
Quelques principes pour guider les activités à mettre en œuvre	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Contrôler la mémorisation de la comptine numérique. ▪ Privilégier le comptage de deux en deux (croissant / décroissant ; nombres pairs et impairs => les moitiés « entières » sont celles de nombres pairs). ▪ Faire repérer des nombres « cibles » (terme à trouver) qui sont à la fois des doubles et des moitiés [4 est double de 2 mais moitié de 8] => insister sur ces relations. ▪ Faire comprendre qu'un double c'est un produit et non une addition.
Exemples d'activités	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Labynombre. ▪ Jeux avec des bandelettes de n carreaux : <ul style="list-style-type: none"> - construire des bandelettes « doubles » [c'est toujours possible], - construire des bandelettes « moitiés » par pliage [ce n'est pas toujours possible]. ▪ Jeux de carrelage. ▪ Déplacements sur la droite numérique. ▪ Retrouver des doubles et des moitiés sur la table de Pythagore.