

Fichier de



mathématiques



Période 3





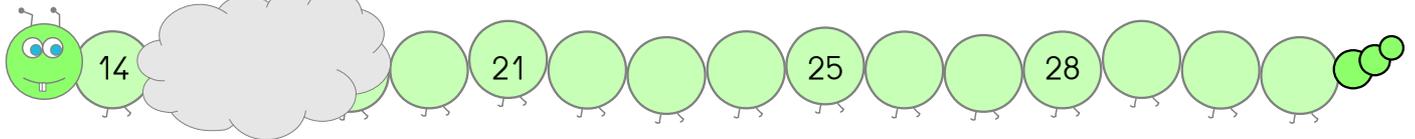
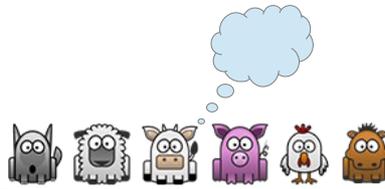
Période 3

Sommaire de la période

N° FICHE	TITRE	DOMAINE	COMPETENCES
37	Comparer, ordonner les nombres jusqu'à 20	Nombres et calculs	Associer nombres et quantités – Comparer et ranger les nombres jusqu'à 20.
38	Ordonner, intercaler les nombres jusqu'à 20	Nombres et calculs	Comparer, ranger et intercaler les nombres jusqu'à 20.
39	Situations additives ou soustractives <i>Vers une procédure experte</i>	Nombres et calculs	Résoudre des situations additives ou soustractives en utilisant une procédure experte.
40	Dizaines et unités <ul style="list-style-type: none"> • <i>Dénombrement de grandes quantités.</i> • <i>Codage de grandes quantités (introduction du vocabulaire adéquat).</i> • <i>Échanges 10 contre 1.</i> • <i>Lien avec les nombres.</i> 	Nombres et calculs	Utiliser des groupements pour dénombrer.
		Nombres et calculs	Effectuer des paquets de 10 pour coder des quantités.
		Nombres et calculs	Utiliser le vocabulaire de la numération décimale : dizaine, unité.
41	Les nombres de 11 à 19	Nombres et calculs	Connaître les écritures des nombres de 1 à 19.
42	Se déplacer sur la piste numérique <i>Procédures personnelles</i>	Nombres et calculs	Déterminer une position après un déplacement sur la piste numérique.
43	Comparer et ordonner les nombres jusqu'à 40	Nombres et calculs	Comparer et ordonner les nombres jusqu'à 40.
44	Le nombre 20	Nombres et calculs	Connaître les écritures du nombre 20.
45	Ajouter des dizaines entières	Nombres et calculs	Ajouter des dizaines entières.

N° FICHE	TITRE	DOMAINE	COMPETENCES
46	Passage à la dizaine <i>Ajouter 1, retrancher 1</i>	Nombres et calculs	Passer à la dizaine supérieure ou inférieure.
47	Comparer et ordonner les nombres jusqu'à 59	Nombres et calculs	Comparer et ordonner les nombres jusqu'à 59.
48	Ajouter des dizaines à un nombre de deux chiffres	Nombres et calculs	Ajouter des dizaines à un nombre de deux chiffres.
48 Bis	Décomposition additive d'un nombre de deux chiffres	Nombres et calculs	Décomposer un nombre de plusieurs façons.
49	Compter jusqu'à 79	Nombres et calculs	Connaître la suite numérique jusqu'à 79 et l'écriture littérale.
50	Je vérifie mes connaissances	Évaluation	Évaluation fin de 3 ^{ème} période.





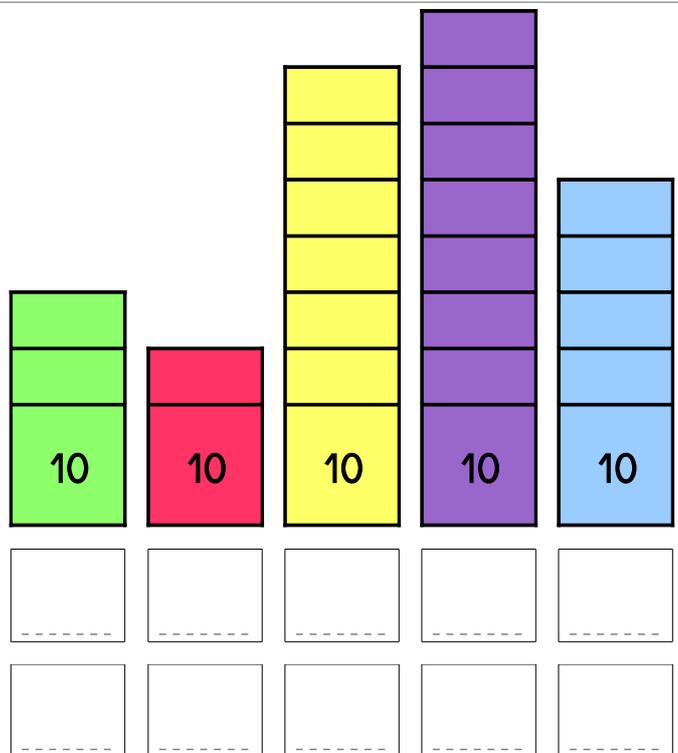
Recherche

MANIPULATION

Tu as reçu quatre cartes-nombres de couleurs différentes. Prends le nombre de cubes nécessaires pour construire les tours respectives. Range ces tours de la plus petite à la plus grande. Écris les nombres de cubes sous les tours.

Entoure en **bleu** la tour qui contient le moins de cubes.

Entoure en **orange** la tour qui contient le plus de cubes.



Complète en écrivant sous chaque tour le nombre de cubes qu'elle contient.

Range les nombres du plus petit au plus grand.

Structuration : rappel

Pour ranger des nombres du plus petit au plus grand :

- 1 je repère le plus petit en l'entourant.
- 2 j'écris ce nombre.
- 3 je le barre.
- 4 je répète les étapes 1 à 3 avec les nombres restants.

Entraînement

1 Effectue les calculs.

$10 + 7$	$7 + 4$	$8 + 8$	$9 + 6$
-----	-----	-----	-----

Range les résultats du plus petit au plus grand.

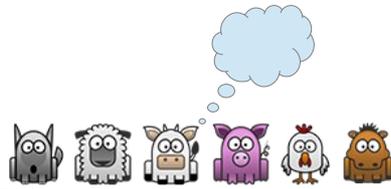
-----	-----	-----	-----
-------	-------	-------	-------

2 Range les nombres du plus petit au plus grand.

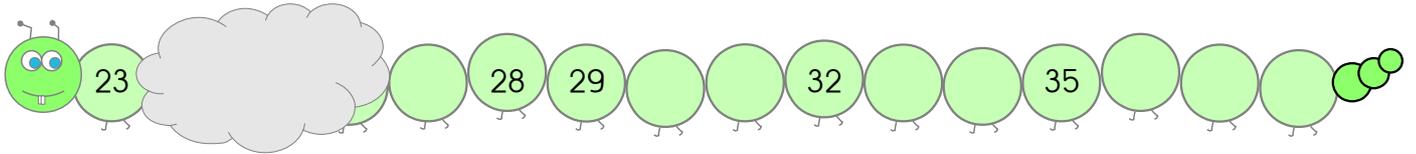
9	2	11	14	8	→	-----	-----	-----	-----	-----
17	5	15	8	18	→	-----	-----	-----	-----	-----
12	14	16	20	18	→	-----	-----	-----	-----	-----
18	20	9	14	12	→	-----	-----	-----	-----	-----
19	17	11	10	13	→	-----	-----	-----	-----	-----
7	18	17	16	12	→	-----	-----	-----	-----	-----
20	23	18	15	14	→	-----	-----	-----	-----	-----
13	17	12	18	0	→	-----	-----	-----	-----	-----

Compétences : associer nombres et quantités, comparer et ranger les nombres jusqu'à 20.

Ordonner, intercaler les nombres jusqu'à 20



- En réussite
- À corriger
- À revoir



Recherche

MANIPULATION Le maître met quatre étiquettes au tableau. Un élève vient les ranger dans l'ordre croissant. Un autre élève vient piocher une carte-nombre et l'intercale.

Bounty a encore fait des bêtises pendant les vacances. Il a fait tomber 5 cartes.

12	7	18	11	14
----	---	----	----	----

Trace des flèches comme dans l'exemple pour montrer où ranger les cartes.

5	9	10	13	15	16	19
---	---	----	----	----	----	----

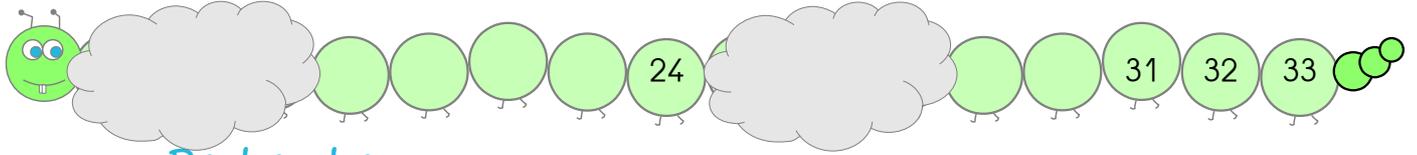
Entraînement

1 Range les quatre premiers nombres du plus petit au plus grand. Trace un trait au crayon violet à l'endroit où s'intercale le nombre qui se trouve dans la case grisée.

9	2	11	14	8	→				
17	5	15	8	10	→				
12	14	16	20	15	→				
20	17	11	10	13	→				
7	18	16	15	17	→				



- En réussite
- À corriger
- À revoir



Recherche

MANIPULATION

Observe la boîte avec les cubes. Le maître va maintenant en ajouter ou en retirer. Essaie de deviner le nombre de cubes qui s'y trouve après. Est-ce que « deviner » est le bon mot ? Comment peux-tu faire pour être sûr de trouver le nombre correct de cubes à tous les coups ?

Entraînement

1 Les animaux passent devant la boîte. Certains apportent des jetons, d'autres en prennent. Colorie l'étiquette-mot qui convient et écris le calcul correspondant.

Avant Après

Le cochon a

apporté
pris

 jetons.

$4 + \dots = \dots$

Avant Après

Le mouton a

apporté
pris

 jetons.

----- = -----

Avant Après

La girafe a

apporté
pris

 jetons.

----- = -----

Avant Après

La poule a

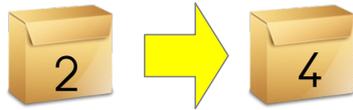
apporté
pris

 jetons.

----- = -----

Entraînement

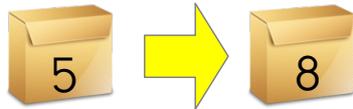
2 Combien de jetons ont-ils été pris/apportés par le lapin ?



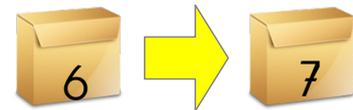
 Le lapin a apporté jetons.



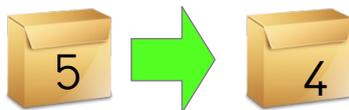
 Le lapin a apporté jetons.



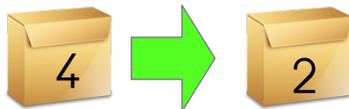
 Le lapin a apporté jetons.



 Le lapin a apporté jetons.



 Le lapin a pris jetons.



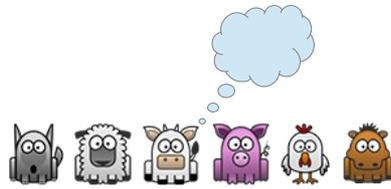
 Le lapin a pris jetons.



 Le lapin a pris jetons.



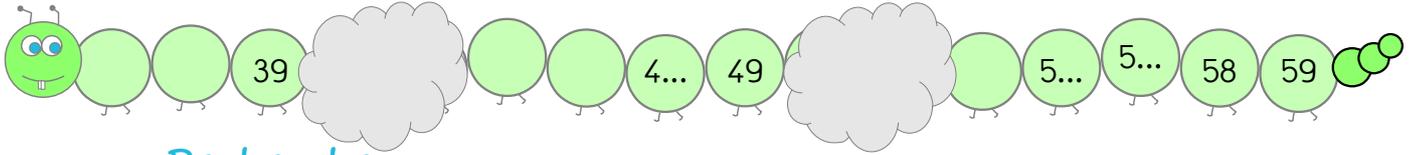
 Le lapin a pris jetons.



En réussite

À corriger

À revoir



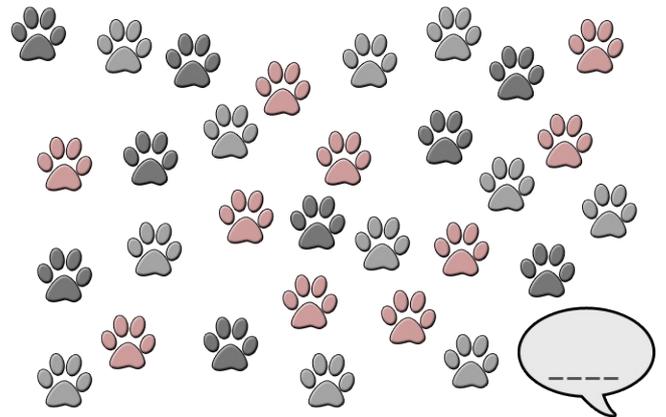
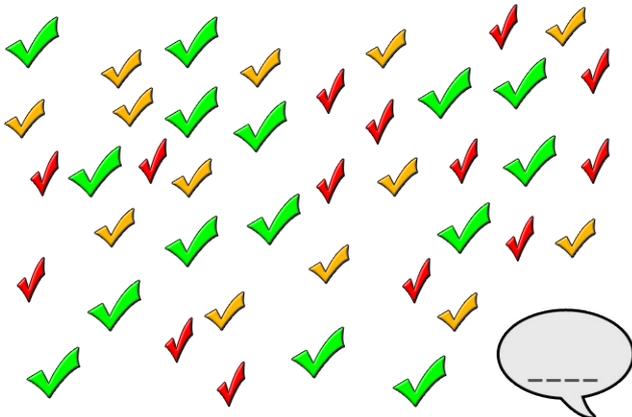
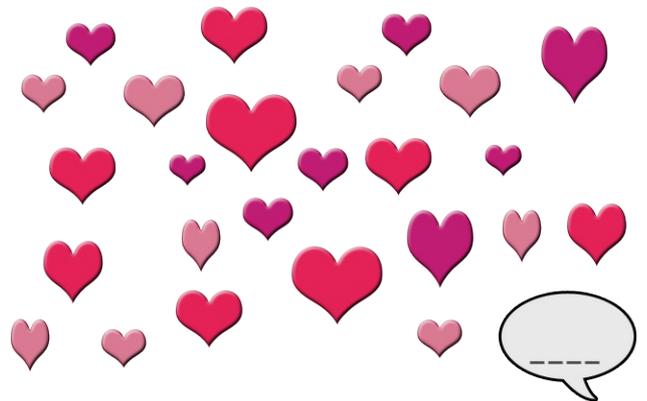
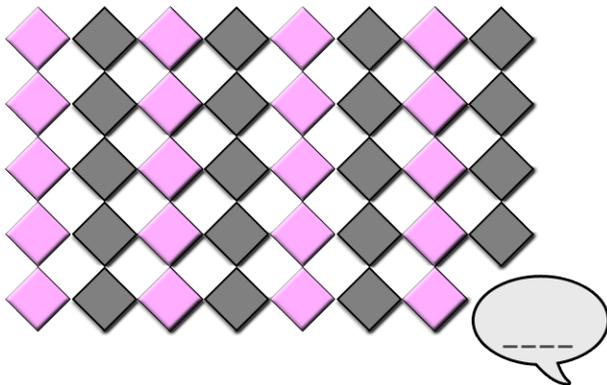
Recherche

La compréhension de la numération décimale prend une part très importante au CP. C'est pourquoi nous allons y passer beaucoup de temps.

- Dénombrement de grandes quantités.
- Codage de grandes quantités (introduction du vocabulaire adéquat).
- Échanges 10 contre 1.
- Lien avec les nombres.

Entraînement

1 Écris le nombre d'éléments correspondant.

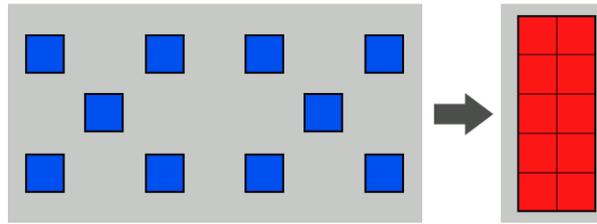


Comment peut-on faire pour ne pas se tromper ?

Entraînement

2 Échange les jetons en respectant la règle. Dessine les plaquettes obtenues et les jetons restants.

Règle d'échange :

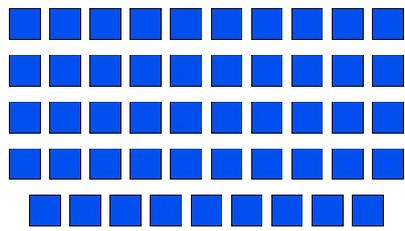


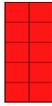
J'échange
10 jetons
contre
1 plaquette.

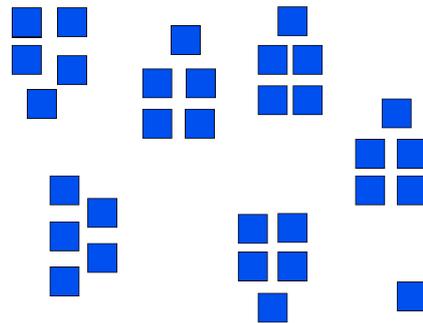
		<table border="1"> <tbody> <tr> <td data-bbox="1276 526 1385 678"> </td> <td data-bbox="1385 526 1500 678"> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="1276 678 1385 824"> <p>.....</p> </td> <td data-bbox="1385 678 1500 824"> <p>.....</p> </td> </tr> </tbody> </table>			<p>.....</p>	<p>.....</p>
<p>.....</p>	<p>.....</p>					
		<table border="1"> <tbody> <tr> <td data-bbox="1276 824 1385 954"> </td> <td data-bbox="1385 824 1500 954"> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="1276 954 1385 1099"> <p>.....</p> </td> <td data-bbox="1385 954 1500 1099"> <p>.....</p> </td> </tr> </tbody> </table>			<p>.....</p>	<p>.....</p>
<p>.....</p>	<p>.....</p>					
		<table border="1"> <tbody> <tr> <td data-bbox="1276 1099 1385 1229"> </td> <td data-bbox="1385 1099 1500 1229"> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="1276 1229 1385 1375"> <p>.....</p> </td> <td data-bbox="1385 1229 1500 1375"> <p>.....</p> </td> </tr> </tbody> </table>			<p>.....</p>	<p>.....</p>
<p>.....</p>	<p>.....</p>					
		<table border="1"> <tbody> <tr> <td data-bbox="1276 1375 1385 1505"> </td> <td data-bbox="1385 1375 1500 1505"> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="1276 1505 1385 1650"> <p>.....</p> </td> <td data-bbox="1385 1505 1500 1650"> <p>.....</p> </td> </tr> </tbody> </table>			<p>.....</p>	<p>.....</p>
<p>.....</p>	<p>.....</p>					
		<table border="1"> <tbody> <tr> <td data-bbox="1276 1650 1385 1780"> </td> <td data-bbox="1385 1650 1500 1780"> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="1276 1780 1385 1933"> <p>.....</p> </td> <td data-bbox="1385 1780 1500 1933"> <p>.....</p> </td> </tr> </tbody> </table>			<p>.....</p>	<p>.....</p>
<p>.....</p>	<p>.....</p>					

Entraînement

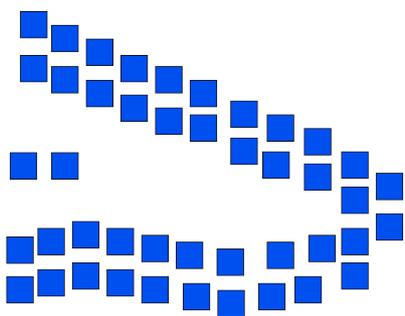
3 Entoure les jetons par 10. Échange les paquets de ■ contre des .

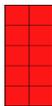


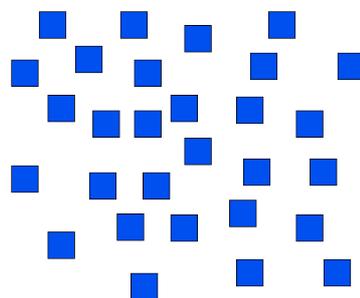
	■
.....



	■
.....



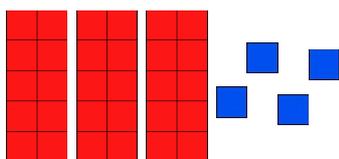
	■
.....

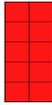


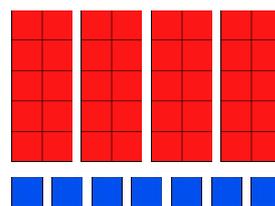
	■
.....

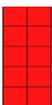
Sais-tu comment on appelle les « paquets de 10 » ? Et les jetons qui restent seuls ?

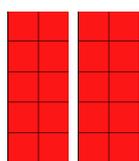
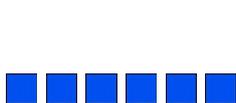
4 Complète les tableaux.



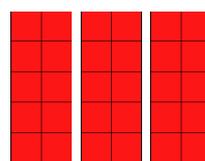
	■
dizaines	Unités
.....



	■
d	u
.....



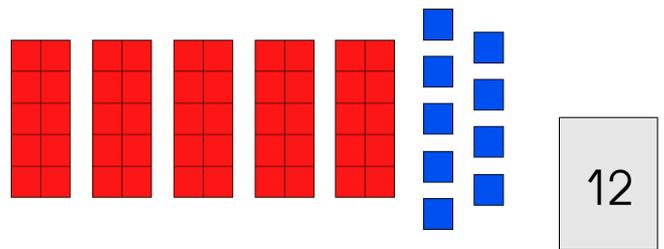
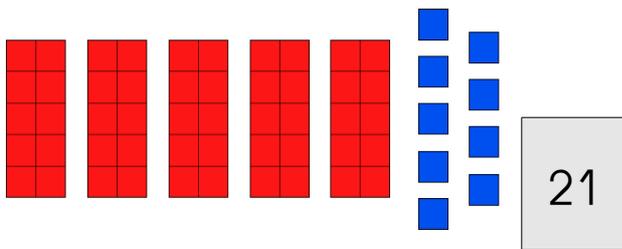
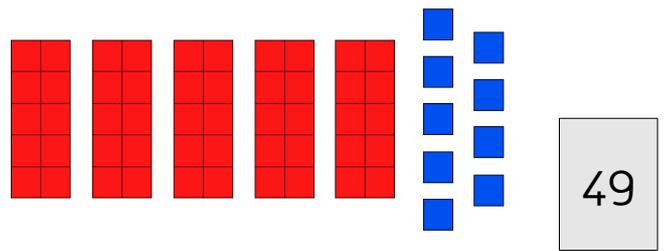
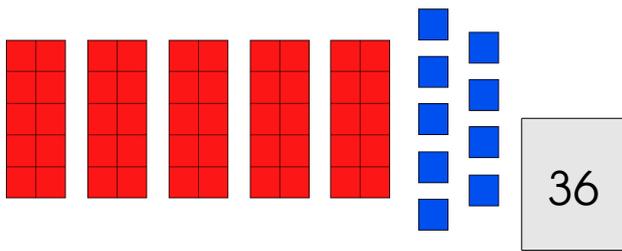
d	u
.....



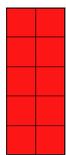
d	u
.....

Entraînement

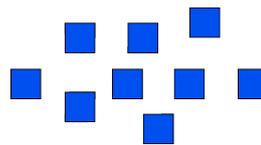
5 Entoure pour avoir le bon nombre de jetons.



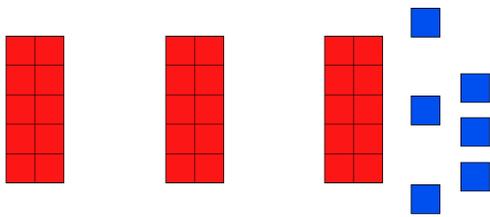
6 Écris le nombre et le calcul qui correspondent.



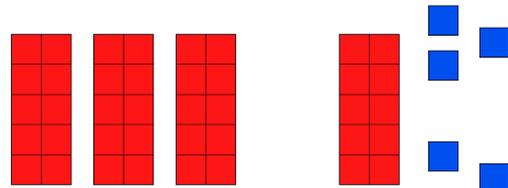
.....



.....

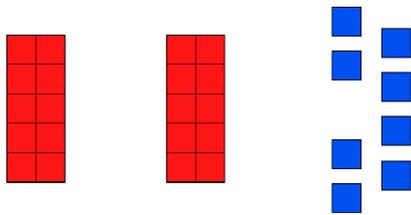


.....

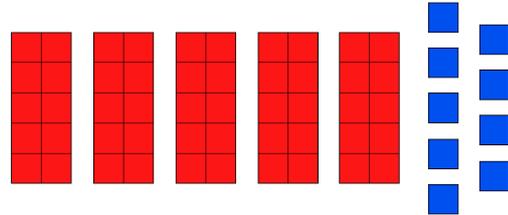


.....

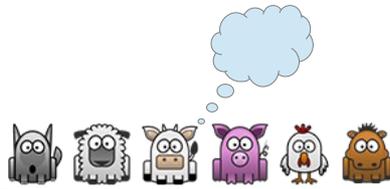
$10 + 10 + 10 + 6 =$



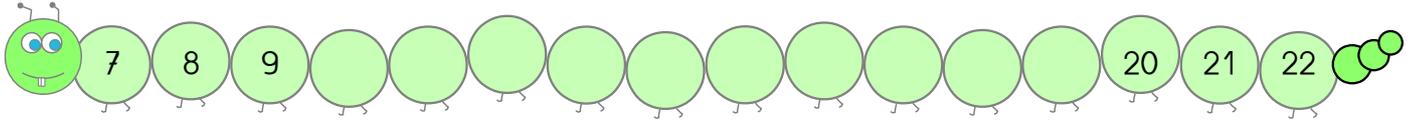
.....



.....



- En réussite
- À corriger
- À revoir



Recherche

MANIPULATION Associe le plus rapidement possible les étiquettes-nombres et les jetons correspondants.

Complète ou relie.

$10 + \dots$									
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

$5 + 5$

$6 + 6$

1 dizaine et 7 unités

$7 + 7$

$8 + 8$

$9 + 9$

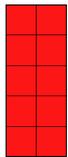
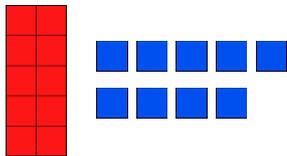
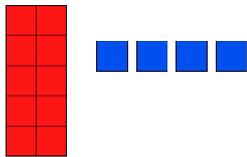
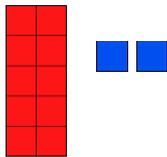
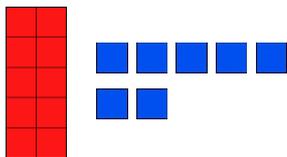
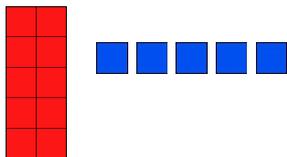
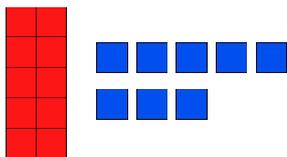
Entraînement

1 Colorie les étiquettes en respectant le code couleur.

11	12	13	14	15	16	17	18	19
----	----	----	----	----	----	----	----	----

$10 + 2$	$10 + 1$	$10 + 4$	$10 + 9$	$10 + 8$	$10 + 7$	$10 + 5$	$10 + 3$	$10 + 6$
$8 + 8$	$6 + 6$	$5 + 5 + 1$	$7 + 7$	$9 + 9 + 1$	$9 + 9$	$8 + 8 + 1$	$7 + 7 + 1$	$6 + 6 + 1$
1d 3u	1d 6u	1d 2u	1d 1u	1d 4u	1d 9u	1d 8u	1d 7u	1d 5u

2 Complète le tableau

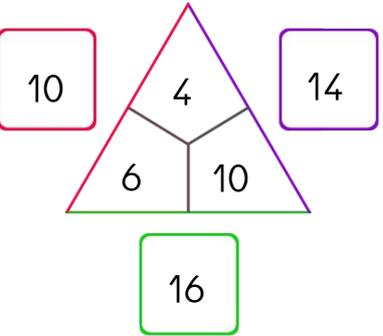
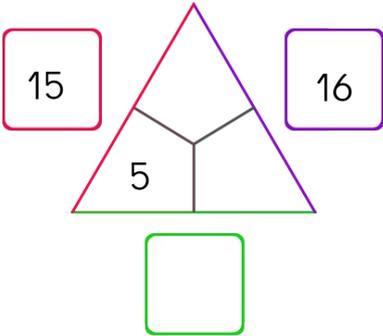
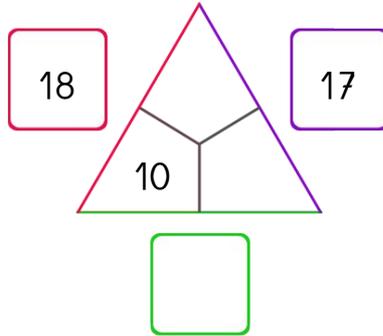
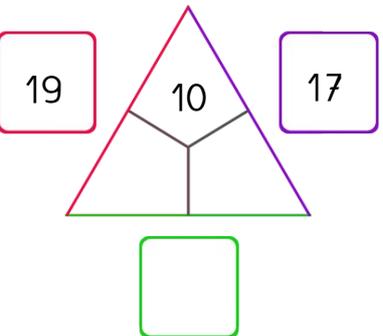
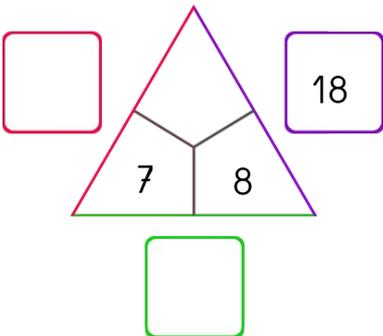
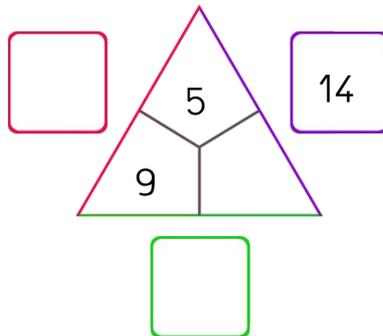
10		1 dizaine et 0 unité	$10 + 0$	dix
		1 dizaine et 9 unités		dix-neuf
11		1 dizaine et 1 unité		onze
14			$10 + 4$	quatorze
		1 dizaine et 6 unités		seize
		1 dizaine et 2 unités	$10 + 2$	
		1 dizaine et 7 unités		dix-sept
15		1 dizaine et 5 unités	$10 + 5$	quinze
13		1 dizaine et 3 unités		treize
18			$10 + 8$	

Réinvestissement

3 Dessine les pièces manquantes ou entoure l'argent nécessaire pour obtenir la somme souhaitée.

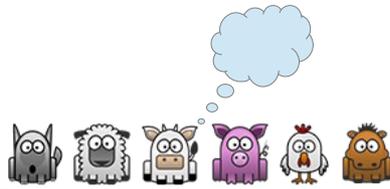
	18 €	  
	13 €	
	12 €	  
	17 €	
	15 €	  

4 Complète les triolos comme dans l'exemple.

Se déplacer sur la piste numérique

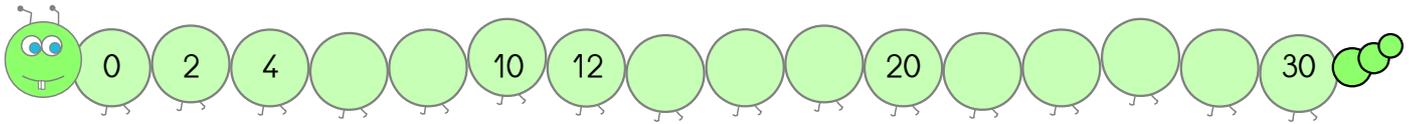
Procédures personnelles



En réussite

À corriger

À revoir



Recherche

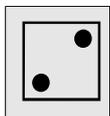
MANIPULATION

Sur la piste numérique, déplace ton pion en respectant les consignes du maître (se déplacer de 2 en 2, de 3 en 3, commencer sur une case différente de la case départ, etc.). Sur ton ardoise, note les cases sur lesquelles ton pion s'est arrêté.

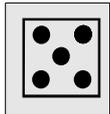
0 Départ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
													13
27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14
28													
29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42
													43
Arrivée	55	54	53	52	51	50	49	48	47	46	45	44	

Entraînement

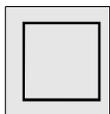
1 Complète les suites numériques et/ou écris la règle de déplacement.



0	2	4										
---	---	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



0	5											
---	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



3	6	9										
---	---	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

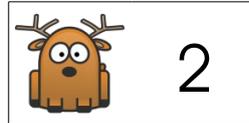
Compétences : Déterminer une position après un déplacement sur la piste numérique.

Entraînement

2 Nos quatre amis ont trouvé une carte au trésor. Ils décident alors de partir à l'aventure mais tous ne se déplacent pas à la même vitesse. Lequel parviendra à découvrir le fameux trésor du terrible Pistos le Sanguinaire et à regagner le bateau sans tomber dans les nombreux pièges ?



Réponds aux questions.



	1	2	3	4		6	7	8	9	
									10	
21	20		18	17	16	15	14	13	12	11
22										
23		25	26	27		29	30	31	32	

Quelles sont les cases sur lesquelles le rhinocéros s'est arrêté ?

Quel animal est passé sur la case 15 ?



Quels animaux sont passés sur la case 20 ?



Quels animaux sont tombés sur  ?



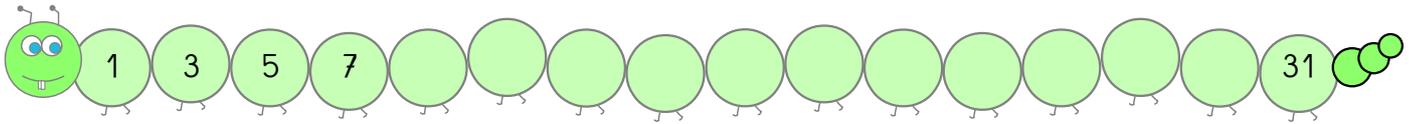
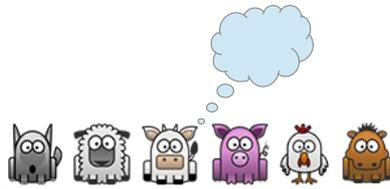
Quels animaux sont tombés sur  ?



Quel animal a découvert le trésor et a pu rejoindre le bateau ?



Rien ne sert de courir, il faut partir à point.

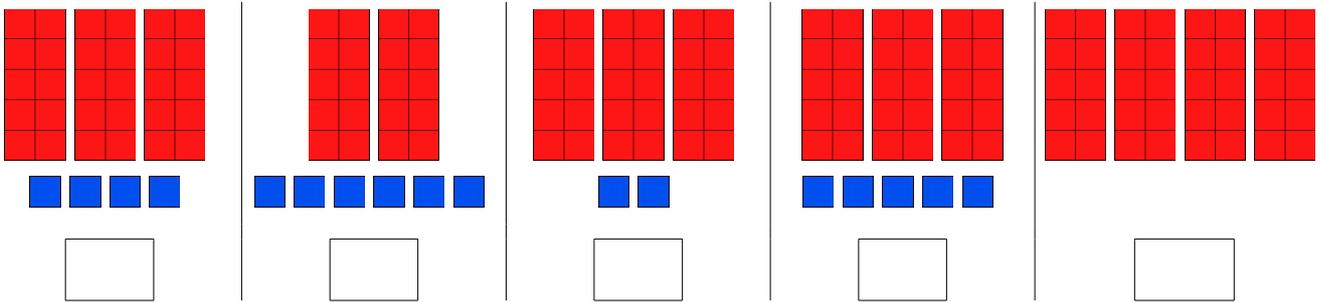


Recherche

MANIPULATION

Le maître met quatre étiquettes au tableau. Un élève vient les ranger dans l'ordre croissant. Un autre élève vient piocher une carte-nombre et l'intercale.

Écris le nombre de jetons.



Range ces nombres du plus petit au plus grand.

--	--	--	--	--

Entraînement

1 Entoure le nombre le plus grand en violet et le plus petit en orange.

29
38 37

6
18 28

36
17 9

7
13 22

3
18 26

34
40 33

Structuration

Pour ranger des nombres du plus petit au plus grand :

- 1 Je commence par comparer les chiffres des dizaines.

- 2a J'écris celui qui a le plus petit chiffre des dizaines puis je le barre.

- 2b Si les chiffres des dizaines sont égaux, je compare alors les chiffres des unités.

- 4 J'écris alors le nombre qui a le plus petit chiffre des unités.

Entraînement

2 Range les nombres du plus petit au plus grand.

34	37	31	29	18	→					
----	----	----	----	----	---	--	--	--	--	--

40	25	35	26	15	→					
----	----	----	----	----	---	--	--	--	--	--

12	17	21	16	18	→					
----	----	----	----	----	---	--	--	--	--	--

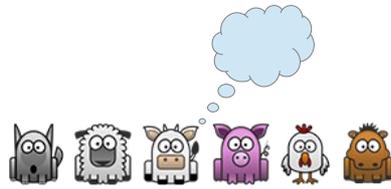
35	31	26	24	29	→					
----	----	----	----	----	---	--	--	--	--	--

15	17	19	26	5	→					
----	----	----	----	---	---	--	--	--	--	--

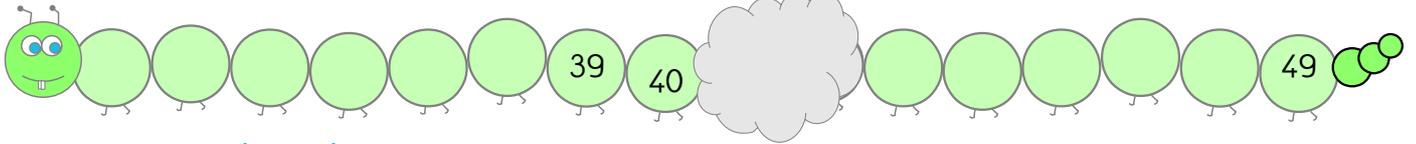
0	20	29	40	30	→					
---	----	----	----	----	---	--	--	--	--	--

26	36	46	16	28	→					
----	----	----	----	----	---	--	--	--	--	--

40	39	32	19	35	→					
----	----	----	----	----	---	--	--	--	--	--



- En réussite
- À corriger
- À revoir



Recherche

MANIPULATION Chaque élève prend une étiquette-calcul et la range dans la bonne case sur le tableau (= 20 ou ≠ 20).

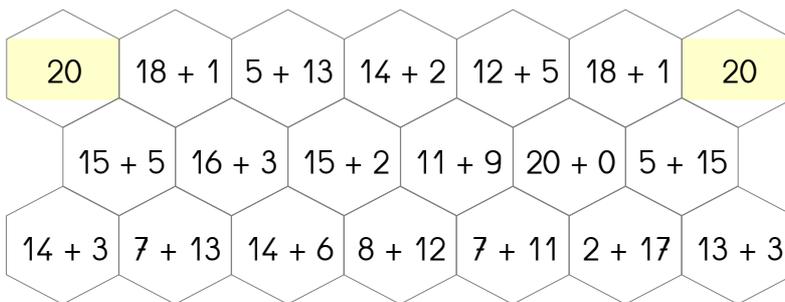
Colorie les étiquettes dont le résultat est égal à 20 puis complète la maison du 20.

8 + 12		5 + 15	
	7 + 11		2 dizaines
10 + 10		15 + 2	
	17 + 3		14 + 5

20 - vingt	
20 + 0	16 + ...
19 + ...	15 + ...
18 + ...	14 + ...
17 + ...	13 + ...
10 + ...	

Entraînement

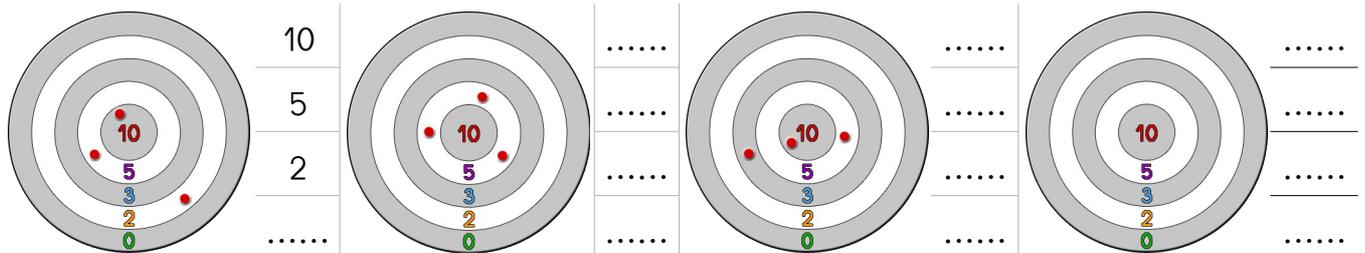
1 Colorie le chemin du 20.



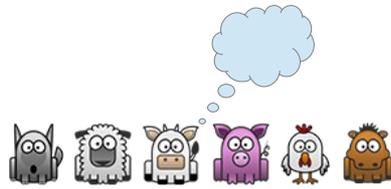
2 Calcule et complète.

20 = 2 + + 19 = 20
20 = 5 + + 17 = 20
20 = 4 + + 15 = 20
20 = 10 + + 11 = 20

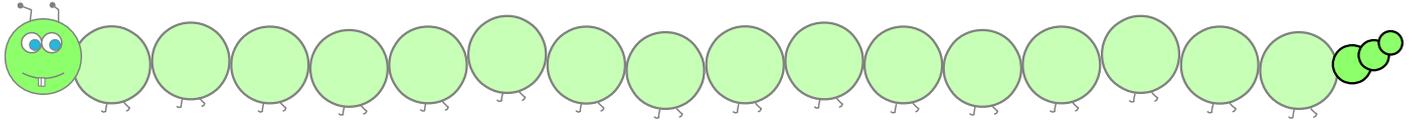
3 Complète les cibles pour obtenir 20 points.



Ajouter des dizaines entières



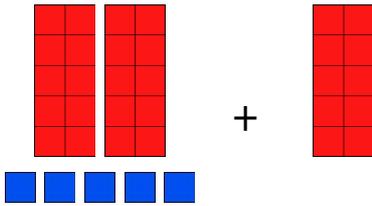
- En réussite
- À corriger
- À revoir



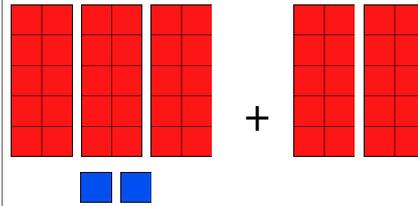
Recherche

MANIPULATION

Le maître dispose des jetons et des plaquettes au tableau. Les élèves écrivent le nombre correspondant puis ajoutent des plaquettes (de 1 à 3).



..... + =



..... + =

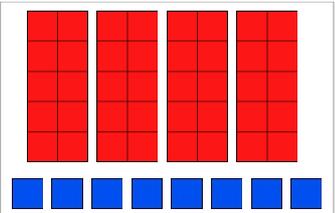
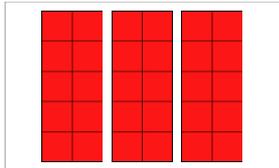
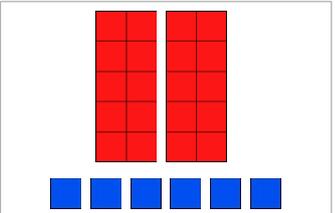
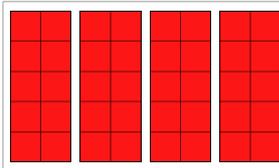
Entraînement

1 Dessine les plaquettes et les jetons obtenus après ajout puis complète les calculs.

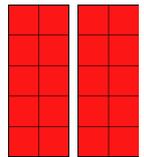
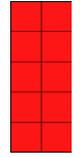
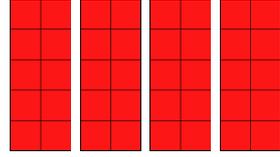
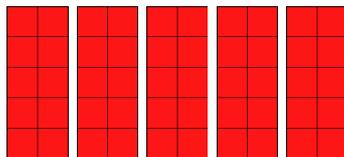
	+		=	
	+		=	

	+		=	
	+		=	

Entraînement

	+		=	
.....	+	=
	+		=	
.....	+	=

2 Complète les calculs (tu peux « dessiner » les jetons dans ta tête).

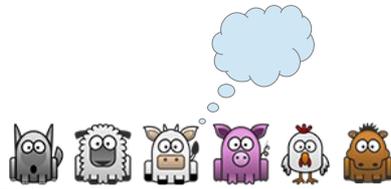
23	+		23 + 20 =
47	+	 + =
32	+	 + =
18	+	 + =

3 Complète les calculs.

21 + 10 =	42 + 10 =	19 + 30 =	45 + 20 =
17 + 20 =	33 + 20 =	21 + 50 =	36 + 40 =
14 + 10 =	16 + 30 =	44 + 20 =	54 + 30 =
28 + 20 =	18 + 30 =	30 + 30 =	29 + 40 =

Passage à la dizaine

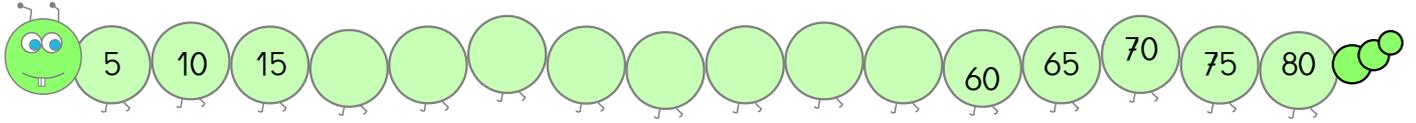
Ajouter 1, retrancher 1



En réussite

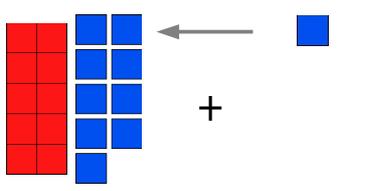
À corriger

À revoir



Recherche

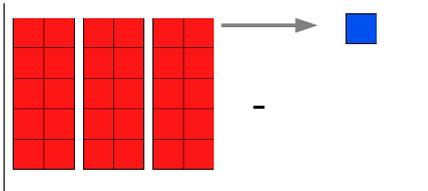
MANIPULATION Le maître dispose des jetons et des plaquettes au tableau. Les élèves écrivent le nombre correspondant puis ajoutent ou enlèvent un jeton (attention à l'échange).



+

1

=



-

1

=

----- + 1 = ----- ----- - 1 = -----

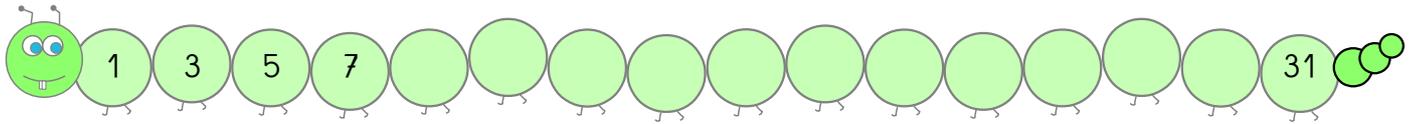
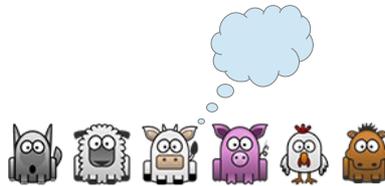
Entraînement

1 Complète les égalités.

$19 + 1 = \dots\dots$	$39 + 1 = \dots\dots$	$49 + 1 = \dots\dots$	$29 + 1 = \dots\dots$
$9 + 1 = \dots\dots$	$69 + 1 = \dots\dots$	$59 + 1 = \dots\dots$	$99 + 1 = \dots\dots$
$10 - 1 = \dots\dots$	$40 - 1 = \dots\dots$	$50 - 1 = \dots\dots$	$20 - 1 = \dots\dots$
$30 - 1 = \dots\dots$	$70 - 1 = \dots\dots$	$60 - 1 = \dots\dots$	$100 - 1 = \dots\dots$

2 Écris les nombres précédents et suivants.

.....	29	40	19
.....	30	39	49
.....	50	20	10

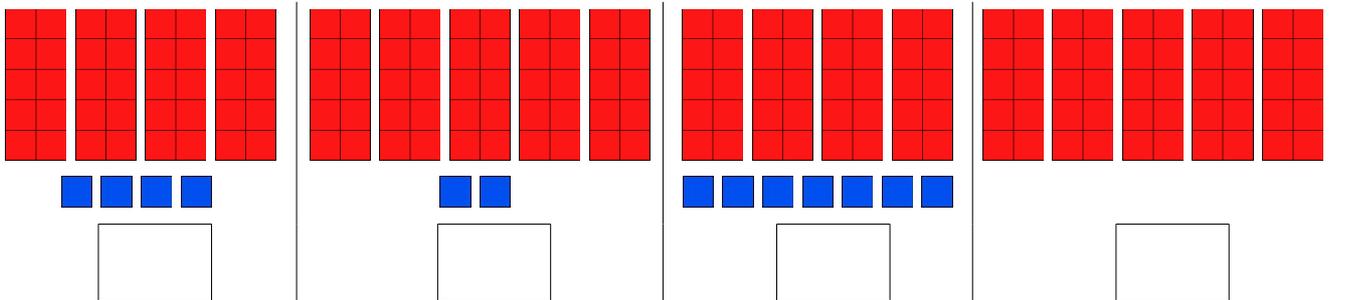


Recherche

MANIPULATION

Le maître affiche des étiquettes-nombres au tableau. Les élèves viennent les remettre dans l'ordre en rappelant la procédure.

Écris le nombre de jetons.



Range ces nombres du plus petit au plus grand.

--	--	--	--

Entraînement

1 Entoure le nombre le plus grand en violet et le plus petit en orange.

49	6	36	26	38	34
58 57	52 53	47 37	33 42	28 48	59 50

Structuration

Pour ranger des nombres du plus petit au plus grand :

- 1 Je commence par comparer les chiffres des dizaines.

- 2a J'écris celui qui a le plus petit chiffre des dizaines puis je le barre.

- 2b Si les chiffres des dizaines sont égaux, je compare alors les chiffres des unités.

- 4 J'écris alors le nombre qui a le plus petit chiffre des unités.

Entraînement

2 Range les nombres du plus petit au plus grand.

54	57	51	49	38	→					
----	----	----	----	----	---	--	--	--	--	--

40	55	35	56	45	→					
----	----	----	----	----	---	--	--	--	--	--

32	17	41	26	48	→					
----	----	----	----	----	---	--	--	--	--	--

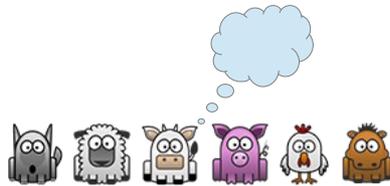
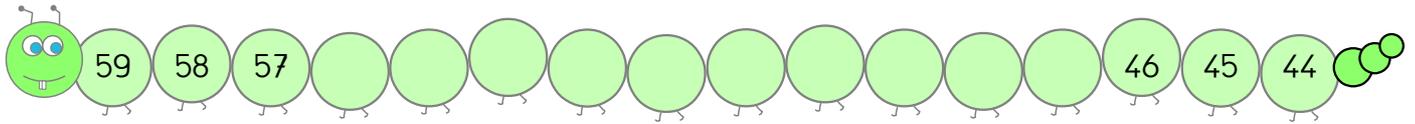
35	41	56	34	59	→					
----	----	----	----	----	---	--	--	--	--	--

35	37	59	6	5	→					
----	----	----	---	---	---	--	--	--	--	--

0	30	29	40	50	→					
---	----	----	----	----	---	--	--	--	--	--

46	39	26	36	48	→					
----	----	----	----	----	---	--	--	--	--	--

40	49	52	59	55	→					
----	----	----	----	----	---	--	--	--	--	--

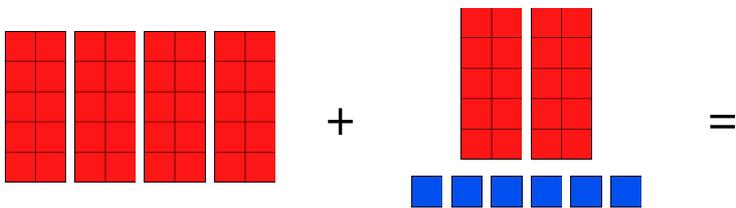
En réussite À corriger À revoir 

Recherche

MANIPULATION

Le maître propose un calcul au tableau (Ex : $30 + 17$). Les élèves ont à leur disposition des plaquettes et des jetons pour trouver le résultat.

Écris les nombres correspondants puis dessine les plaquettes et les jetons obtenus après le calcul. Quel est le résultat du calcul ?



..... + =

Effectue le calcul suivant en indiquant les différentes étapes : $30 + 14$
Propose une autre méthode pour effectuer le calcul.

$30 + 14 = \dots\dots\dots$

Entraînement

1 Effectue les calculs suivants en utilisant la méthode de ton choix.

$20 + 12 = \dots\dots\dots$

$40 + 25 = \dots\dots\dots$

$20 + 12 = \dots\dots\dots$

$40 + 25 = \dots\dots\dots$

$20 + 12 = \dots\dots\dots$

$40 + 25 = \dots\dots\dots$

Entraînement

$20 + 17 =$

$30 + 28 =$

$20 + 17 =$

$30 + 28 =$

$20 + 17 =$

$30 + 28 =$

$50 + 12 =$

$34 + 30 =$

$50 + 12 =$

$34 + 30 =$

$50 + 12 =$

$34 + 30 =$

2 Effectue les calculs suivants (n'écris pas les étapes intermédiaires).

$30 + 12 =$

$40 + 36 =$

$20 + 47 =$

$10 + 24 =$

$40 + 13 =$

$30 + 27 =$

$39 + 20 =$

$9 + 50 =$

$38 + 40 =$

Réinvestissement

3 Problème

Il y a déjà 30 voyageurs dans un train. A la gare de Metz, 28 autres personnes montent encore. Combien y a-t-il désormais de voyageurs dans le train ?

.....

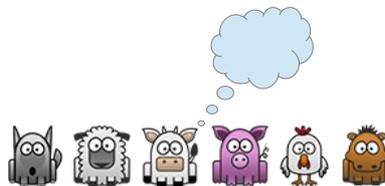
.....

.....



Phrase réponse

Il y a voyageurs dans le train.



- En réussite
- À corriger
- À revoir

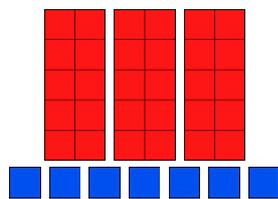
Recherche

MANIPULATION

Chaque élève dispose de plaquettes et de jetons. Le maître donne un nombre.. L'élève pose le nombre de plaquettes et de jetons correspondants. Ensuite, l'élève sépare les plaquettes et les jetons afin de découvrir la décomposition du nombre sous la forme dizaines entières + unités.

Ex : $24 = 20 + 4$ | $68 = 60 + 8$ | $14 = 10 + 4$

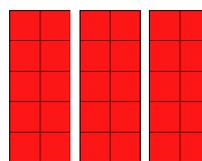
Regarde l'exemple avec 37 puis complète le second calcul.



37

Je sépare les plaquettes et les jetons.

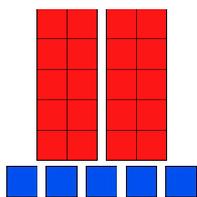
=



30



7



.....

Je sépare les plaquettes et les jetons.

=

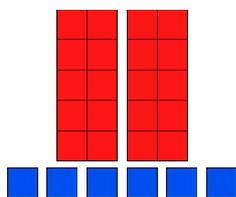
.....



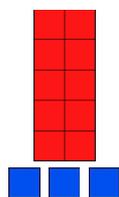
.....

Entraînement

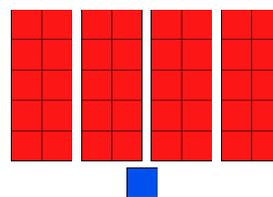
1 Décompose les nombres suivants en t'aidant des plaquettes et des jetons.



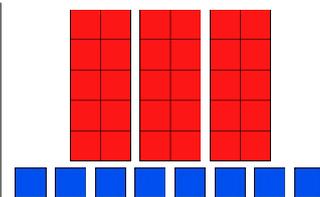
..... = +



..... = +



..... = +



..... = +

Entraînement

2 Complète les calculs.

$23 = \dots + \dots$

$32 = \dots + \dots$

$42 = \dots + \dots$

$16 = \dots + \dots$

$57 = \dots + \dots$

$39 = \dots + \dots$

$69 = \dots + \dots$

$64 = \dots + \dots$

$72 = \dots + \dots$

$76 = \dots + \dots$

3 Complète les calculs en décomposant chacun des nombres.

$32 + 21 = \dots + \dots + \dots + \dots$

$43 + 26 = \dots + \dots + \dots + \dots$

$16 + 31 = \dots + \dots + \dots + \dots$

$15 + 23 = \dots + \dots + \dots + \dots$

Pour aller plus loin

Et si nous rangions les dizaines et les unités entre elles ?

4 Propose une décomposition pour chacun des nombres suivants. Il peut y avoir plusieurs solutions.

$60 = 20 + 20 + 20$

$60 = 10 + 20 + 30$

$60 = 30 + 30$

$60 = 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10$

$50 = \dots$

$30 = \dots$

$20 = \dots$

$70 = \dots$

$28 = \dots$

$67 = \dots$

5 Propose des décompositions en respectant les nombres que tu peux utiliser.

$10 - 20 \quad 50 = \dots$

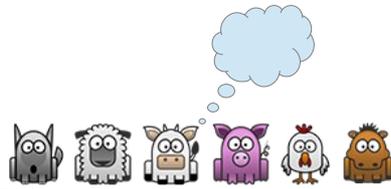
$10 - 30 \text{ unités} \quad 67 = \dots$

$10 - 30 \quad 70 = \dots$

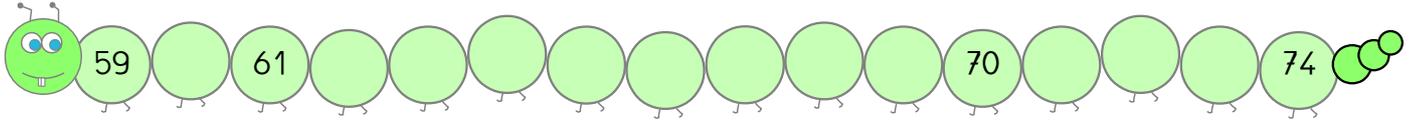
$10 \quad 40 = \dots$

$30 - 20 \text{ unités} \quad 67 = \dots$

$10 \text{ unités} \quad 38 = \dots$



- En réussite
- À corriger
- À revoir



Recherche

MANIPULATION Compléter un tableau des nombres.

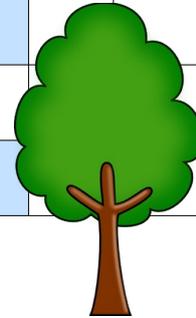
Complète les cases bleues.
Écris les numéros des logements des animaux :

Dessine un visage aux appartements suivants :

- soixante-quatorze.
- soixante-neuf.
- soixante-dix-huit.

70	71						77		
60									
		52		54				58	
40									49
30									39
							27		



Entraînement

1 Complète les pistes numériques.

	55	56	57						76	77			
	65	66							68	69			

2 Relie les étiquettes qui correspondent.

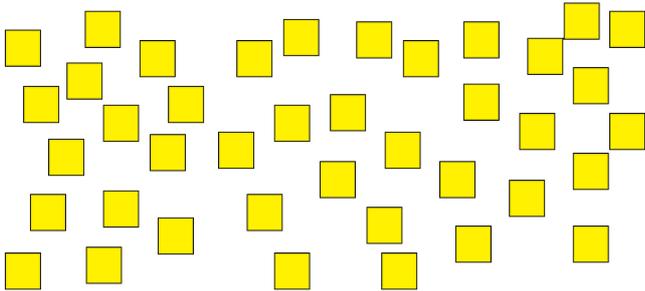
soixante-et-un <input type="radio"/>	<input type="radio"/>	63	soixante-quinze <input type="radio"/>	<input type="radio"/>	65
soixante-dix <input type="radio"/>	<input type="radio"/>	61	soixante-deux <input type="radio"/>	<input type="radio"/>	62
soixante-trois <input type="radio"/>	<input type="radio"/>	70	soixante-cinq <input type="radio"/>	<input type="radio"/>	75
soixante-dix-sept <input type="radio"/>	<input type="radio"/>	71	soixante-dix-neuf <input type="radio"/>	<input type="radio"/>	69
soixante-treize <input type="radio"/>	<input type="radio"/>	77	soixante-neuf <input type="radio"/>	<input type="radio"/>	79
soixante-et-onze <input type="radio"/>	<input type="radio"/>	73	soixante-douze <input type="radio"/>	<input type="radio"/>	72



Compétences	N°d'exercice	OUI	NON
Dénombrer une grande quantité.	1		
Effectuer des calculs simples en ligne.	2 - 9		
Écrire une suite de nombre dans l'ordre croissant.	3		
Connaître l'écriture littérale des nombres.	4		
Comparer et ordonner les nombres jusqu'à 79.	5		
Effectuer des calculs avec changement de dizaine.	6		
Ajouter des dizaines entières.	6		
Proposer des décompositions additives de nombres à 2 chiffres.	7		
Écrire les nombres jusqu'à 79.	8		

Réinvestissement

1 Compter le nombre de jetons.



Il y a jetons.

2 Calcule.

$9 - 3 = \dots\dots$

$12 + 7 = \dots\dots$

$6 - 2 = \dots\dots$

$13 + 9 = \dots\dots$

$12 - 5 = \dots\dots$

$15 + 8 = \dots\dots$

$20 - 10 = \dots\dots$

$21 + 6 = \dots\dots$

3 Complète les bandes numériques.

2	4	6
---	---	---	-------	-------	-------	-------	-------

4	7	10
---	---	----	-------	-------	-------	-------	-------

5	10	15
---	----	----	-------	-------	-------	-------	-------

0	10	20
---	----	----	-------	-------	-------	-------	-------

4 Écris les nombres en lettres.

7

10

18

26

39

5 Range les nombres du plus petit au plus grand.

54	57	51	49	38	→					
40	55	35	56	45	→					
62	77	51	66	78	→					

6 Effectue les calculs suivants.

$29 + 1 = \dots\dots$	$30 - 1 = \dots\dots$	$30 + 10 = \dots\dots$	$27 + 10 = \dots\dots$
$49 + 1 = \dots\dots$	$60 - 1 = \dots\dots$	$20 + 10 = \dots\dots$	$34 + 20 = \dots\dots$
$19 + 1 = \dots\dots$	$10 - 1 = \dots\dots$	$20 + 20 = \dots\dots$	$41 + 30 = \dots\dots$
$69 + 1 = \dots\dots$	$40 - 1 = \dots\dots$	$40 + 30 = \dots\dots$	$26 + 20 = \dots\dots$
$9 + 1 = \dots\dots$	$20 - 1 = \dots\dots$	$20 + 50 = \dots\dots$	$58 + 10 = \dots\dots$

7 Décompose les nombres.

$27 = \dots\dots + \dots\dots$	$78 = \dots\dots + \dots\dots$
$36 = \dots\dots + \dots\dots$	$64 = \dots\dots + \dots\dots$
$13 = \dots\dots + \dots\dots$	$55 = \dots\dots + \dots\dots$

8 Écris les nombres dictés.

.....
.....

9 Résous le problème suivant.

Bongo a cueilli 30 bananes. Mais il en a déjà mangées 4.

Combien de bananes lui reste-t-il ?

Il lui reste bananes.

