

Représenter des nombres avec le calepin des nombres.

Dire un nombre oralement.

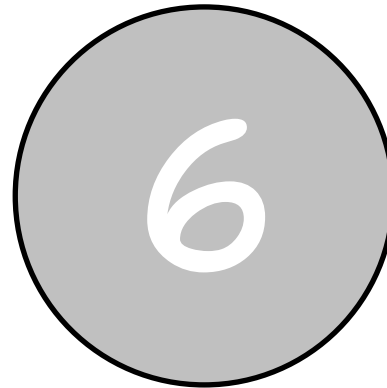
Les élèves le représentent avec le calepin des nombres ou un abaque.

Cinquante-neuf; soixante-deux.

Donner deux décompositions du nombre demandé.

Les élèves produisent sur l'ardoise deux décompositions du nombre demandé.

6.



Calculer le plus rapidement possible.

En binôme avec le matériel à disposition (abaques ou matériel de numération), les élèves calculent le plus vite possible.

On dépasse le champ connu. Dans ce cas, on leur demande comment s'écrit le nombre, car on connaît le nombre de dizaines et on donne le nom.

Synthèse : « Comment faire sans le matériel pour aller vite ? »

Écouter leurs procédures puis on leur montre que calculer $20 + 50$, c'est calculer 2 dizaines et 5 dizaines.

$$10 + 30$$

$$20 + 20$$

$$20 + 50$$

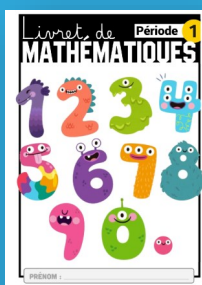
Résoudre un problème.

Résoudre collectivement un problème inventé (au regard des besoins des élèves sur leurs difficultés).

Lecture oral de l'énoncé, recherche individuelle courte, aide à la schématisation, étayage puis correction collective.

Réaliser un des ateliers.

A



- Exercices :
2 et 3 p.10
- Jeu « La marchande et le marchand »

B

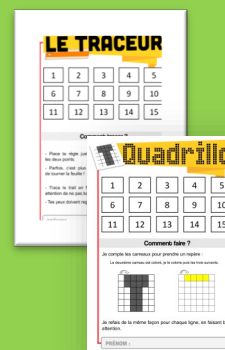
Résoudre un problème

C



- Exercice :
4 p.11
- Jeu « La guerre du potager »

D



Mini-fichiers :
Quadrillo
Le traceur

Comparer des nombres et soustraire.**2**

< ou > ?

$17 \dots 14$

$27 \dots 31$

$24 \dots 19$

$37 \dots 49$

3

Calcule.

$4 - 1 = \dots$

$7 - 1 = \dots$

$13 - 1 = \dots$

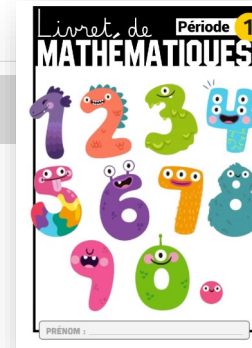
$5 - 2 = \dots$

$9 - 2 = \dots$

$14 - 2 = \dots$



Jouer au jeu de « La marchande et du marchand ».



2 p.10

3 p.10



Compléter le tableau des nombres.

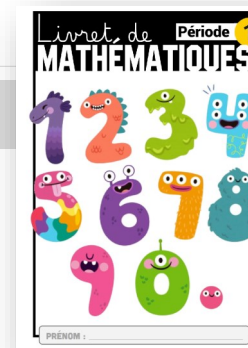
4

Complète.

...	...	37	...	39	...
45	...	47	48	...	50
...	56	59	60
...	...	67	70
75	78	79	80



Jouer au jeu de « La guerre du potager ».



4 p. 11



Avancer dans les mini-fichiers « Le traceur » et « Quadrillo ».

LE TRACEUR

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15

Comment tracer ?

- Place ta règle juste sur les deux points.

- Parfois, c'est plus facile de tourner la feuille !

- Trace le trait en faisant attention de ne pas bouger.

- Tes yeux doivent regarder le point d'arrivée.



PRÉNOM :

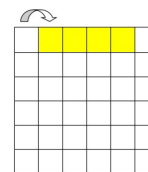
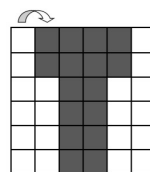
Quadrillo

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15

Comment faire ?

Je compte les carreaux pour prendre un repère :

Le deuxième carreau est coloré, je le colorie puis les trois suivants.



Je refais de la même façon pour chaque ligne, en faisant bien attention.

PRÉNOM :

