

Utiliser le calepin des nombres.

Donner un nombre à l'oral.

L'élève le fabrique avec le calepin des nombres.

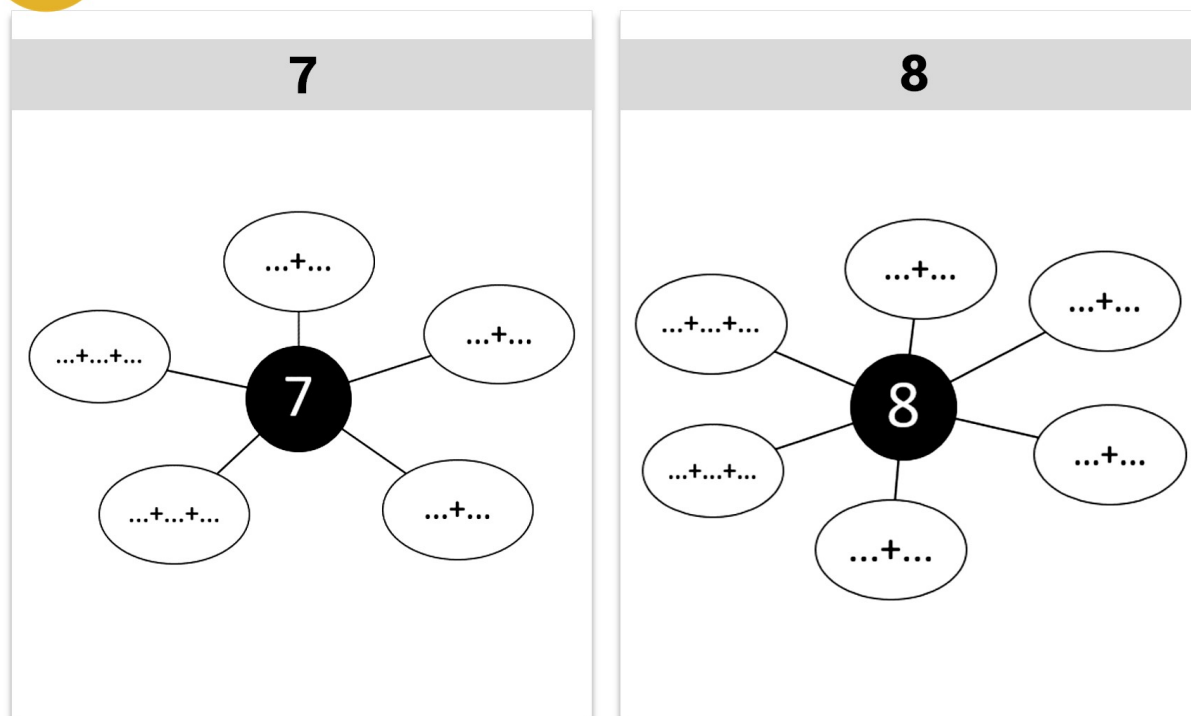
Puis, il l'écrit sous sa forme décomposée ($12 = 10 + 2$)
soixante-huit; cinquante-cinq.



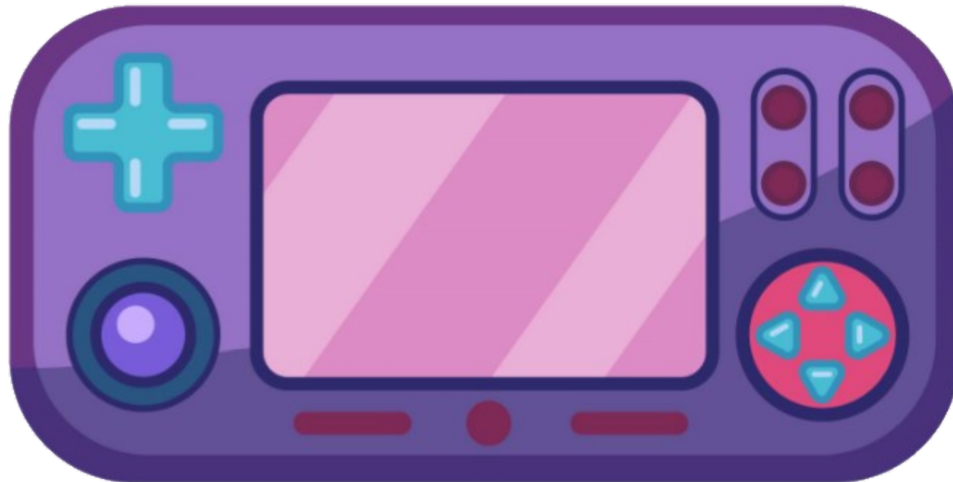
Donner deux décompositions du nombre demandé.

Et construire collectivement la carte mentale.

10 LES DÉCOMPOSITIONS DE 7 ET 8



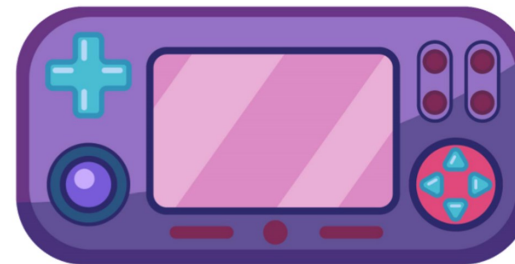
Acheter un objet.



51 €

Acheter un objet.

Demander aux élèves de préparer la somme exacte pour payer l'objet en la dessinant à l'ardoise.
Ils ne doivent utiliser que la monnaie présente dans le porte-monnaie.



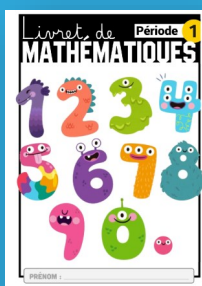
Résoudre un problème.

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

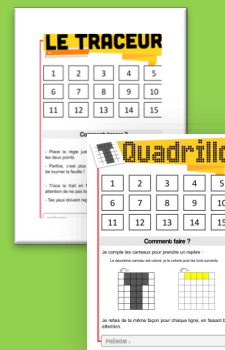
Résoudre un problème

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.

$4 - 1 = \dots$

$7 - 1 = \dots$

$13 - 1 = \dots$

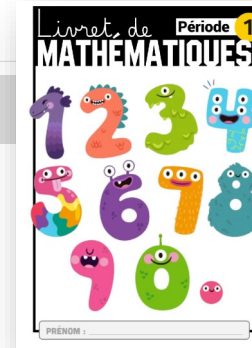
$5 - 2 = \dots$

$9 - 2 = \dots$

$14 - 2 = \dots$



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



2 p.10

3 p.10



Compléter le tableau des nombres.

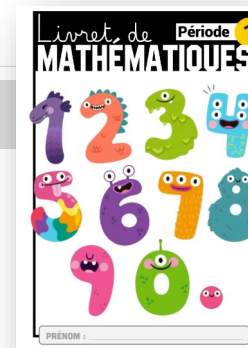
4

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 :

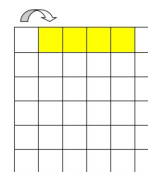
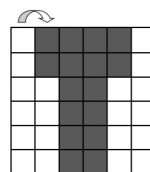
Quadrillo

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 :

