

### Compter de 10 en 10.

En partant de 5.

x1.

### **Soustraire.**

Chercher par binômes : 23 - 19.

Comparaison en collectif des stratégies (compter à rebours, bande numérique, droite graduée...).

Remontrer au tableau avec le matériel de numération, les abaques ou le calepin des nombres.

Confrontation et synthèse : « Pour ce calcul, il est fastidieux d'utiliser des jetons.

Utiliser la droite graduée en faisant de 19 pour aller à 23 et mesurer l'écart est le plus efficace.

Recommencer avec 29-26 puis 31-25.


## Résoudre un problème.

# PROBLÈMES

Fichier 1


1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28		

**1**



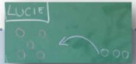
Je lis d'abord la question (en noir).  
Je lis le texte du problème.  
Le texte c'est comme une histoire.

**2**



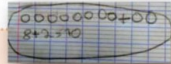
Je me raconte l'histoire et j'essaie de comprendre ce qui se passe.  
Je peux m'aider de la boîte à problèmes.

**3**



Quand j'ai bien compris ce qui se passe, je peux faire un dessin, écrire... pour trouver la réponse à la question.

**4**



Je peux alors écrire l'opération qui correspond à mon dessin puis répondre à la question en faisant une phrase.

PRÉNOM :

### Dénombrer rapidement en équipe.

Donner par groupes de quatre élèves une grande quantité d'objets à dénombrer (à vous de compter en amont pour que chaque collection compte entre 80 et 99 objets : jetons, bouchons, etc.)

Leur demander de ne pas toucher au matériel, de discuter deux minutes ensemble pour trouver la meilleure façon de trouver le nombre d'objets, car ensuite ils auront un temps limité pour dénombrer. Il faut qu'ils favorisent le travail d'équipe.

Puis leur donner 3 minutes pour trouver le résultat et l'écrire sur l'ardoise.

Faire une correction collective : revenir à la nécessité de faire des paquets de 10 qui représentent des dizaines et les objets qui restent seuls sont des unités.



**Avancer dans le mini-fichier « Code-Décode ».**