

Écrire des mots-nombres.

Entre 1 et 20.

x3.



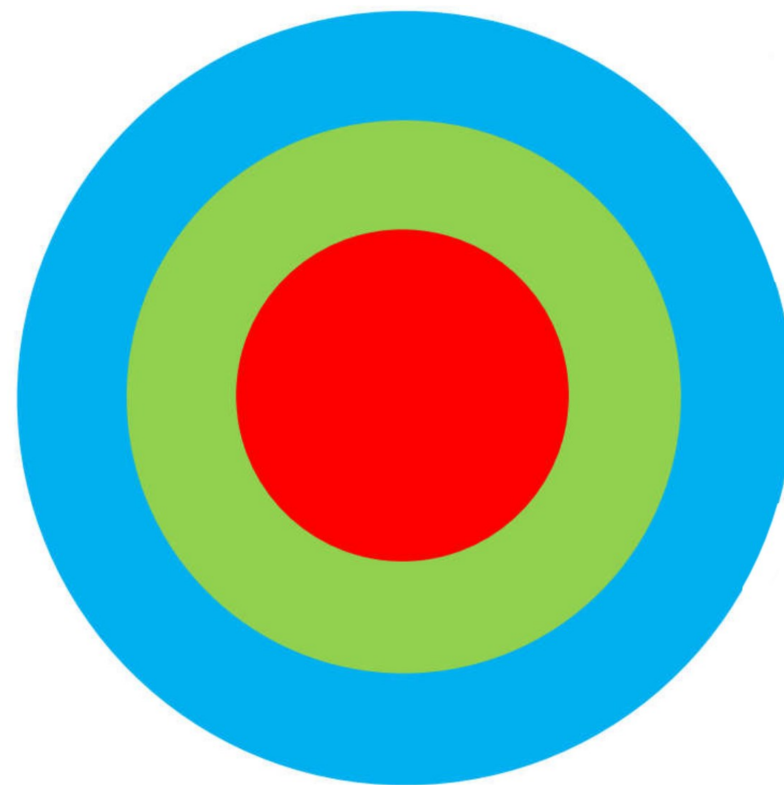
Jouer au jeu de la cible.

Rouge = 10; Vert = 5; Bleu = 1.

Mettre trois marques simples pour comprendre le principe : une marque dans la zone bleue, une marque dans la zone rouge, une marque dans la zone verte, ça fait $1 + 5 + 10 = 16$.

Leur demander de faire 15 avec deux marques.

Puis leur mettre les scores à viser au tableau et le nombre de marques possible.
x2.



Résoudre un problème.

Afficher un problème au tableau et le lire (vous choisissez un énoncé et une typologie selon les besoins des élèves).

Puis vous affichez une solution à ce problème sous la forme d'un schéma, qui donne un calcul et une réponse.

Vous leur demandez de chercher en binômes si la réponse est bonne et pourquoi (5 minutes).

Correction collective.

Compléter le tableau des nombres.

Les élèves doivent compléter le tableau au crayon dans un premier temps.

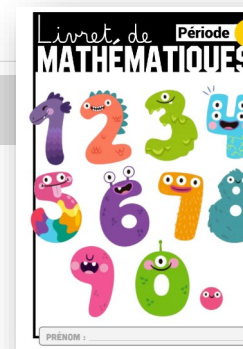
Recherche individuelle, avec l'aide qu'ils souhaitent (bande numérique par exemple).

Correction collective. Quand le tableau est complété, faire colorier les familles au crayon de couleur :

la famille de dix en rouge, la famille de vingt en bleu, etc..., jusqu'à 60.

Montrer les régularités : en ligne, on retrouve toute une famille (famille de trente),

en colonne, on retrouve toutes les familles avec x unités (par exemple avec 5 unités).



5 p.11

5

Complète.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17		19
20	21	22	23	24	25	26	27		29
	31	32		34	35	36	37	38	39
	41	42		44	45	46	47	48	49
	51	52		54					59
	61	62		64	65	66	67	68	69
	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81				85	86	87	88	89
90	91	92	93	94				98	99

Jouer au jeu du banquier.

Séance 4.

