

MODULE 28

Les nombres de 80 à 99 : lire, décomposer, calculer – Technique de la division – Mots nombres – Mesures : calculer le pourtour

OBJECTIFS

- **Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer :** *regrouper les unités puis les dizaines pour calculer plus vite ; utiliser ses connaissances en numération pour calculer*
- **Nommer, lire, écrire, représenter :** *de 80 à 99*
- **Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul :** *problèmes additifs, soustractifs, multiplicatifs et de partage ; utiliser la numération de position*
- **Calculer avec des nombres entiers :** *poser des divisions ; utiliser le calcul pour comprendre le nom des nombres de 80 à 99.*
- **Mesures :** *Calculer le pourtour d'un carré.*
- **(Se) repérer, (se) déplacer en utilisant des repères :** *recopier depuis la feuille ou le tableau sur le cahier*

ACT. MOTRICES

- **Du plus petit au plus grand**

Matériel : étiquettes nombres de 1 à 99.

Déroulement :

- Les élèves sont répartis en équipes de 5 à 8 membres
- On distribue dans chaque équipe 1 étiquette à chaque enfant
- Ceux-ci doivent s'organiser pour se ranger dans l'ordre croissant, de gauche à droite

- **Les marelles :**

Matériel : Marelles des modules 25 et 26

Déroulement :

- Voir Ateliers Mathématiques M25.

Nota bene : Ce jeu peut aussi être pratiqué en classe, avec des jetons, sur des marelles de taille réduite (A5).

- **Le pendu :**

Matériel : Cartes « mots-nombres » à tirer au sort ; un tableau (ou toute autre surface d'affichage).

- Un élève tire au sort une carte et annonce le nombre de lettres du mot à trouver et les signale chacune par une lettre au tableau (Exemple pour SEIZE : _ _ _ _ _)

- Un élève annonce une lettre. Si celle-ci fait partie du mot, le meneur de jeu l'inscrit à la bonne place sur le tableau. Sinon, il la marque à part, dans une « poubelle », et donne un gage à tous les élèves : se tenir accroupi ; lever la main droite ; mettre un genou à terre ; etc.

- Un deuxième élève annonce une lettre. Si celle-ci fait partie du mot, le meneur de jeu l'inscrit à la bonne place sur le tableau et lève le gage. Sinon, il l'inscrit dans la « poubelle » et ajoute un second gage au premier.

- On continue jusqu'à ce que le mot entier ait été trouvé.

- **La commande de doigts :**

Alterner de manière aléatoire les nombres de 0 à 60, 10 à 19, le nombre 20 et le nombre 80, les nombres de 80 à 89 et les nombres de 90 à 99.

- **Variante : Le dix caché :**

Déroulement :

- Partager la classe en 2 groupes.

- Chaque groupe sera chargé d'une « commande de doigts » différente.

- Il s'agira ensuite de prévoir (et donc de calculer) le nombre de doigts levés si les deux groupes se rejoignent.

	<p>- Les deux élèves montrant les unités seront chargés de la « découverte du dix caché ». Cette découverte donnera lieu à un dialogue du type : « <i>J'ai 7 doigts. – Et moi 8. – Il y a un « dix caché ».</i> – <i>Oui donne-moi 2 doigts, j'en aurai 10 et il t'en restera 5.</i> »</p> <p>- Il restera donc un seul élève montrant les unités et l'élève ayant récupéré le « dix caché » rejoindra le groupe de ceux qui montrent les dizaines.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Rythmes chantés : Révision</u> Comptages par 2 , 3, 4, 5 et 10. - En chœur, puis un nombre pour chacun.
<p>ACT. SENSORIELLES</p> <p>- <i>groupe classe</i></p> <p><i>ou</i></p> <p>- <i>ateliers en petits groupes</i></p> <p><i>ou</i></p> <p>- <i>ateliers individuels</i></p>	<p><u>Jeu de la Banque :</u> <i>Matériel :</i> Enveloppes contenant des sommes allant de 1 à 90 euros. <i>Déroulement :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Chaque élève prend deux enveloppes et compte l'argent contenu dans chacune d'elles et écrit ces deux nombres, l'un en-dessous de l'autre sur son ardoise. • Il doit réunir ces deux sommes en gardant le moins de pièces et de billets possibles. • Il doit donc demander au banquier de lui échanger certaines de ses pièces et de ses billets contre d'autres. À cette occasion, il aura l'occasion de réemployer la technique du « dix caché » qu'il a rencontrée en EPS. • La somme totale est alors écrite sur l'ardoise et vérifiée par tous les élèves de l'équipe. <p><u>Les déménageurs :</u> <i>Matériel :</i> 9 « <i>caisses de 10 livres</i> » ; 9 « <i>livres</i> » ; 10 « <i>livres</i> » en réserve pour procéder aux échanges ; 1 boîte vide servant de camion de déménagement ; 2 dé à 10 faces. <i>Déroulement :</i> Jeu coopératif dont le but est d'arriver à emporter tout le stock de livres de la bibliothèque de 99 livres.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le premier joueur lance le dé. Il enlève alors le nombre de <i>livres</i> que ce dé indique et les donne au <i>camionneur</i> qui gère le rangement du camion. • Le second joueur envoie le dé à son tour et enlève le nombre de <i>caisses de 10 livres</i> que le dé indique et les donne au <i>camionneur</i> qui gère le rangement du camion.

- Le joueur suivant enlèvera à son tour des unités. S'il n'y a pas assez de *livres*, il prend une *caisse* du stock, la place dans la réserve où il l'échange contre *10 livres* qu'il placera dans le stock avant de soustraire le nombre de *livres* demandé par le dé.
- Le *camionneur* pourra quant à lui rééchanger *10 livres* contre la caisse qui a été placée dans la réserve.
- Le joueur suivant lance le dé et enlève le nombre de *caisses* demandé. Si le tirage du dé est trop grand, il rejoue jusqu'à avoir un tirage possible.
- Les joueurs continueront ainsi jusqu'à avoir placé tout le stock de livres dans le camion. À la fin du jeu, la réserve doit contenir *10 livres* comme au début du jeu.

Les marelles :

Matériel : anciennes marelles.

Déroulement :

- Voir Ateliers Mathématiques M25 et M26.

Scrabble :

Matériel : Grilles de scrabble à compléter ; lettres à plastifier

Déroulement (jeu coopératif) :

Chaque élève tire une carte-lettre à son tour et il la place sur une case pour compléter le nom du nombre écrit.

Le pendu :

La règle sera la même que pendant les séances d'activités motrices. Les gages seront remplacés par la potence dont on dessine un élément après chaque erreur.

Calcul :

Matériel : fiches « problèmes en image » (séries 28A, 28B, 28C, 28D) ; ardoises ou fiches plastifiées ; tables à compléter plastifiées

- *Problèmes en images :* Les enfants jouent seuls ou à deux. Ils choisissent un problème et complètent en-dessous la ou les phrase(s) mathématique(s) qui raconte(nt) l'histoire.

	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Table : Multiplier par 5 - 2</u> • <u>La machine à additionner - 4</u> • <u>La machine à soustraire - 4</u> • <u>La machine à diviser - 1</u> • <u>La machine à multiplier - 2</u> • <u>Le dictionnaire - 4</u> <p>Mesures : La course des escargots</p> <p><i>Matériel : pistes ; jetons ; réglettes Cuisenaire ; dé normal et dé 0, 1, 2, 3, 4 ; diplômes.</i></p> <p><i>Déroulement (2 à 4 joueurs) :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Chaque élève choisit un jeton. - Il lance les deux dés : le dé normal donne le nombre de cm et le dé de 1 à 4 le multiplicateur. - Il avance alors son jeton sur la piste de son choix. <p><i>Exemples :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>S'il a eu un tirage 1 cm x 4, il avance son jeton 4 fois sur la piste n° 1 dont il remporte le diplôme.</i> - <i>S'il a eu le tirage 2 cm x 2, il peut avancer 2 fois son jeton sur la piste n°2 ou 1 fois son jeton sur la piste n°4 (ou même encore 4 fois son jeton sur la piste n°1 qu'il remporte) ; en revanche, il ne peut s'arrêter au milieu d'un côté, donc il ne peut choisir de commencer les pistes n°3, 5 ou 6.</i> <ul style="list-style-type: none"> - Il remporte le diplôme correspondant à la piste qu'il parcourt lorsqu'il est revenu au point de départ.
<p>EXP. ORALE RÉGULATION</p>	<p>Dialogue autour : des nombres de 0 à 100 ; des dizaines et des unités ; des 4 opérations ; des tables de 2, 3, 4, 5 et 10</p> <p>a) <u>Durant les activités motrices et sensorielles, dialoguer avec le groupe-classe, les groupes d'élèves ou les individus :</u></p> <p>Voir Module 1.</p>

b) Lors d'un ou plusieurs regroupements « spécial maths » :

Quatre-vingts.

Matériel : bouliers ; bâchettes ; monnaie.

Rituel avec les bâchettes : - « Sur la table, posez **79 bâchettes**, combien de dizaines, combien d'unités ? Ajoutez **1 bâchette**, que pouvons-nous faire ? Combien de dizaines maintenant et combien d'unités ? Quel est le nom de ce nombre, qui sait l'écrire avec des chiffres ? avec des lettres ? Pourquoi écrit-on **quatre-vingts** de cette manière ? Ajoutez **1 bâchette** et écrivez le nombre sur l'ardoise en chiffres et en lettres... ». Continuer à l'oral et au tableau.

Rituel avec le boulier : - « Je veux déplacer **50 boules** sur le boulier. Combien de **lignes de 10** dois-je déplacer ? En **50**, combien de **fois 10** ? Et **50 divisé par 5** ? » Écrire les calculs en lignes au tableau sous la dictée des élèves. Recommencer avec toutes les dizaines de **10 à 100**.

Rituel avec la monnaie : - « Comment payer **80 euros** avec seulement **des billets de 10 euros** ? seulement des billets de **20 euros** ? » Faire rappeler la raison de ce nom **quatre-vingts** et signaler que d'autres pays francophones disent **octante** ou **huitante**. « Comment payer **80 euros** seulement des billets de **5 euros** ? »

Écrire les divisions en ligne en même temps en utilisant l'expression **divisé par ... (80 : 4 = 20 ; 80 : 10 = 8 ; 80 : 5 = 16)**.

Château des nombres :

- Jeu « *Je pense à un nombre* » : Le meneur de jeu pense à un nombre que les joueurs doivent trouver à partir de questions auxquelles il ne répondra que par oui ou non.

- Progressivement, interdire les questions posées sous la forme : « *Est-ce que c'est... tel nombre ?* » en soumettant à un gage mathématiques les élèves qui les poseraient au hasard.

Exemples de gages :

- Compter à l'envers de ... à ...

- Compter de 5 en 5 de ... à ...

- Calculer 5 additions/soustractions/multiplications posées en moins de ... minutes

- Réciter tous les doubles depuis le double de 1 jusqu'au double de 10
- L'élève qui a trouvé le nombre auquel le meneur de jeu pensait le remplace (on peut lui faire écrire ce nombre à l'envers de son ardoise pour éviter qu'il l'oublie, qu'il triche, qu'il change de nombre en cours de jeu).

Partages :

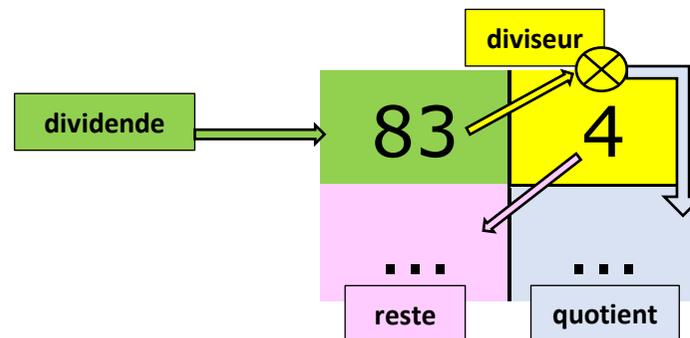
Matériel : boulier, bâchettes, monnaie ; plusieurs jeux de 32 cartes.

Rituel avec le boulier : - « Choisir un nombre pour chaque ligne, le représenter avec les bâchettes, le décomposer en dizaines et unités et dire son nom. Écrivez-le sur l'ardoise. »

Insister sur les nombres entre **80 et 99**.

Rituel avec la monnaie : - « Prenez 83 euros. Peut-on les partager entre 4 personnes ? Combien pour chacune ? Combien reste-t-il ? » Écrire au tableau avec l'aide des élèves la **division posée** correspondante, en utilisant les 4 couleurs proposées dans les exercices.

Explique : « Nous rangeons les pièces et les billets dans la boîte verte, c'est le **dividende**. Nous indiquons sur la machine qui se nomme **le diviseur** le nombre de part que nous voulons faire. Puis nous aidons le diviseur à faire son travail : dans la boîte bleue, il indiquera **le quotient** qui est la part de chacun, et il placera **le reste** dans la boîte rose qui se trouve sous la boîte verte. Utiliser l'expression **divisé par...** ou même **partagé en**



- Recommencer au tableau avec **12 € : 2 ; 26 € : 4 ; 31 € : 2 ; 55 € : 5 ; 81 € : 8**. Utiliser des secrétaires et des banquiers qui, avec l'aide de leurs camarades, utiliseront les billets et les pièces permettant de réaliser facilement ces partages.

Langage :

« Vous allez travailler par groupes de 2 à 6 élèves. Chaque groupe devra distribuer les 32 cartes de son paquet. Chaque élève devra recevoir le même nombre de cartes que ses camarades. Les cartes restantes seront mises de côté. »

- Laisser les élèves effectuer la distribution. Passer dans les groupes pour leur demander d'expliquer comment ils procèdent.

- Laisser les élèves jouer un moment avec les cartes ou leur proposer de les garder jusqu'à ce qu'ils aient l'occasion de faire une partie de bataille, par exemple (récréation, temps libre, ...).

- « Vous devez maintenant écrire sur votre ardoise la division posée qui correspond à votre partage et noter le quotient, c'est-à-dire le nombre de cartes que chacun a reçu et le reste, c'est-à-dire le nombre de cartes que vous n'avez pas pu répartir. »

- Afficher les ardoises au tableau, chaque groupe expliquant son calcul. Fermer ou cacher le tableau sans l'effacer pendant le travail sur le fichier.

Quatre-vingt-dix :

Château des nombres :

Matériel : 5 caches en papier de la taille d'une case du quadrillage ; pâte à fixer

- Faire relire le château des nombres, en chœur, à l'endroit et à l'envers.

- Jeu des ogres : « Ce château est peuplé par des ogres qui dorment chacun dans une des chambres numérotées. Vous allez cacher vos yeux et je placerai 5 volets pour montrer que 5 ogres dorment encore. Quand vous les rouvrirez, vous devrez me dire le numéro de la chambre de chacun de ces ogres. »

- Placer les 5 caches sur les lignes 1 et 2 (nombres de 0 à 9 et nombres de 10 à 19) et sur les lignes 9 et 10 (nombres de 80 à 89 et de 90 à 99).

Rituel avec les bâchettes : - « Sur la table, posez **89 bâchettes**, combien de dizaines, combien d'unités ? Ajoutez **1 bâchette**, que pouvons-nous faire ? Combien de dizaines maintenant et combien d'unités ? Quel est le nom de ce nombre, qui sait l'écrire avec des chiffres ? avec des lettres ? Pourquoi écrit-on **quatre-vingt-dix** de cette manière ? Ajoutez **1 bâchette** et écrivez le nombre sur l'ardoise en chiffres et en lettres... ». Continuer à l'oral et au tableau.

Rituel avec le boulier : - « Choisir un nombre pour chaque ligne, le représenter avec les bâchettes, le décomposer en dizaines et unités et dire son nom. Écrivez-le sur l'ardoise. Écrivez le nombre qui le précède et celui qui le suit. » Insister sur les nombres entre **60 et 99**.

Rangement de nombres ¹: - Demander aux élèves d'écrire chacun un nombre compris **entre 1 et 99** sur son ardoise.

- Faire venir **3 élèves** au tableau avec leur ardoise. Leurs camarades doivent les aider à ranger leurs nombres du plus petit au plus grand.

- Recommencer avec **4**, puis **5**, puis **6**, puis **7 nombres**, jusqu'à épuisement des nombres écrits.

¹Pour certains élèves, à la vision très pointilliste, cet exercice qui nous paraît très simple est très difficile. C'est pourquoi il convient d'y aller très progressivement en restant le temps qu'il faut sur des situations simples où l'on ne compare que 2, 3 ou 4 nombres.

Parcours ; distances :

Matériel : bâchettes ; bouliers ; plusieurs pelotons de ficelle ou ruban de 1, 2, 3 et 4 m (on peut choisir de donner une couleur particulière pour chacune des longueurs mais les élèves ne doivent pas le savoir).

Rituel avec la monnaie : - « Sur la table, posez **4 fois 1 €**... combien d'euros ? Maintenant, **4 fois 2 €**... Combien d'euros ? » Continuer avec : **4 fois 5**, puis **10** et **20 €**.

Château des nombres :

- Faire relire le château des nombres, en chœur, à l'endroit et à l'envers.
- Jeu « Je pense à un nombre » (voir séance **Quatre-vingts**)

	<p><u>Langage :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Répartir les élèves de la classe en groupes de 4 élèves. - Distribuer dans chaque groupe 4 pelotons de ficelle, les mêmes. - Chaque groupe doit alors réaliser un carré dont ils seront les sommets. - Demander aux élèves de rappeler les caractéristiques du carré. Distribuer un gabarit d'angle droit dans chaque équipe. - Après un moment de jeu, regrouper les élèves et leur demander de calculer la longueur du pourtour de leur figure. Passer dans les groupes pour coordonner et diriger la réflexion. - Le cas échéant, faire remarquer aux élèves que le calcul du pourtour du carré peut se calculer grâce à une multiplication. « Pourquoi peut-on calculer le pourtour du carré grâce à une multiplication ?... L'année prochaine, vous apprendrez que l'on dit pourtour ou alors périmètre. » <p>Les maths sur le cahier : Le travail du jour, commenté et expliqué, est transcrit au tableau ou sur une fiche. Les élèves participent aux commentaires et explications, avec l'aide de l'enseignant.</p>
<p>TRACE ÉCRITE</p>	<p style="text-align: center;">Sur le cahier :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quatre-vingts : les élèves auront accès à leurs dictionnaires des nombres et à l'affichage de la classe. • Partages : Si on utilise les couleurs pour aider les élèves à se rappeler la technique, imprimer un quart de feuille par élève. • Quatre-vingt-dix : les élèves auront accès à leurs dictionnaires des nombres et à l'affichage de la classe. • Parcours - Distances : Le modèle de présentation sera recopié pour chacun des deux problèmes.

Calendrier

Ces calendriers sont indicatifs. La séance d'éducation physique compte dans l'horaire de sport de la classe, dont elle occupera un tiers du temps environ. Les trois autres séances sont affectées à l'horaire de Mathématiques : le langage oral occupera un quart du temps quotidien, les activités sensorielles la moitié et la trace écrite le quart restant.

Semaine de 4 jours :

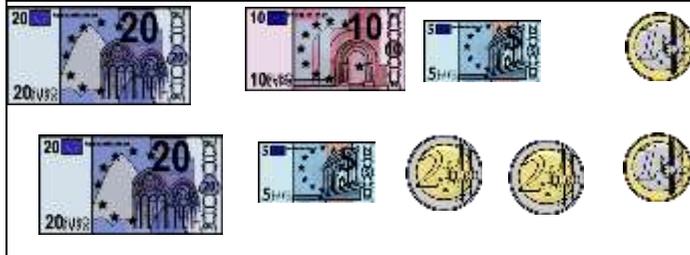
	Jour 1	Jour 2	Jour 3	Jour 4
Éducation Physique	<ul style="list-style-type: none"> • Du plus petit au plus grand • Pendu • Rythmes chantés du 10 	<ul style="list-style-type: none"> • Comm. de doigts • Dix caché • Rythmes chantés du 2 	<ul style="list-style-type: none"> • Du plus petit au plus grand • Marelles • Rythmes chantés du 3 	<ul style="list-style-type: none"> • Comm. de doigts • Dix caché • Rythmes chantés du 4 et du 5
Langage oral	<ul style="list-style-type: none"> • Quatre-vingts • Les maths sur le cahier 	<ul style="list-style-type: none"> • Partages • Les maths sur le cahier 	<ul style="list-style-type: none"> • Quatre-vingt-dix • Les maths sur le cahier 	<ul style="list-style-type: none"> • Parcours - Distances • Les maths sur le cahier
Activités sensorielles	<ul style="list-style-type: none"> • Les déménageurs • Machine à addition - 4 • Jeu de la Banque • Problèmes S28A 	<ul style="list-style-type: none"> • Marelles • Machine à diviser – 1 • Machine à soustraction – 4 • Problèmes S28B 	<ul style="list-style-type: none"> • Scrabble • Machine à multiplier – 2 • Problèmes S28C • Table de 5 – 2 	<ul style="list-style-type: none"> • Dictionnaire – 4 • Course d'escargots • Pendu • Problèmes en images S28D
Trace écrite	<ul style="list-style-type: none"> • Quatre-vingts 	<ul style="list-style-type: none"> • Partages 	<ul style="list-style-type: none"> • Quatre-vingt-dix 	<ul style="list-style-type: none"> • Parcours – Distance

Semaine de 5 jours :

	Jour 1	Jour 2	Jour 3	Jour 4	Jour 5
Éducation Physique	<ul style="list-style-type: none"> • Du plus petit au plus grand • Pendu • Rythmes chantés du 2 	<ul style="list-style-type: none"> • Comm. de doigts • Dix caché • Rythmes chantés du 3 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendu • Rythmes chantés du 4 	<ul style="list-style-type: none"> • Du plus petit au plus grand • Marelles • Rythmes chantés du 5 	<ul style="list-style-type: none"> • Comm. de doigts • Dix caché • Rythmes chantés du 10
Langage oral	<ul style="list-style-type: none"> • Quatre-vingts • Les maths sur le cahier 	<ul style="list-style-type: none"> • Partages • Les maths sur le cahier 		<ul style="list-style-type: none"> • Quatre-vingt-dix • Les maths sur le cahier 	<ul style="list-style-type: none"> • Parcours - Distances • Les maths sur le cahier
Activités sensorielles	<ul style="list-style-type: none"> • Les déménageurs • Machine à addition – 4 • Jeu de la Banque 	<ul style="list-style-type: none"> • Problèmes S28A • Marelles • Machine à diviser - 1 	<ul style="list-style-type: none"> • Machine à soustraction – 4 • Problèmes S28B • Scrabble • Pendu 	<ul style="list-style-type: none"> • Machine à multiplier – 2 • Problèmes S28C • Table de 5 – 2 	<ul style="list-style-type: none"> • Dictionnaire – 4 • Course d'escargots • Problèmes en images S28D
Trace écrite	<ul style="list-style-type: none"> • Quatre-vingts 	<ul style="list-style-type: none"> • Partages 		<ul style="list-style-type: none"> • Quatre-vingt-dix 	<ul style="list-style-type: none"> • Parcours – Distance

Matériel à reproduire

Problèmes en images : Série 28A

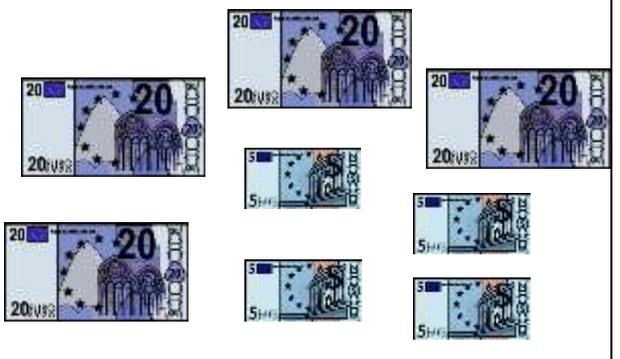


On partage ?

Ils auront



Nous aussi ?



Problèmes en images : Série 28B



J'ai 6 billets de 10 €, 1 billet de 5 € et 3 pièces de 1 €.



Et moi, j'ai 20 € de plus que toi.

Ama a

Nino a



Je n'ai que des billets de 10 € et des pièces de 2 €. Quand je compte le tout, j'ai 88 €.

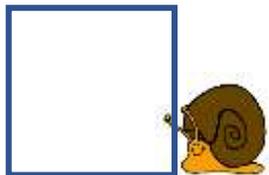
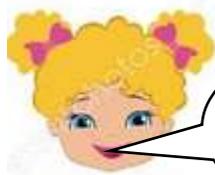
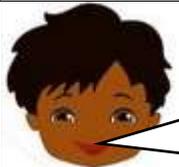
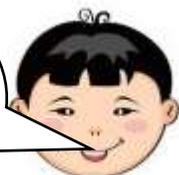
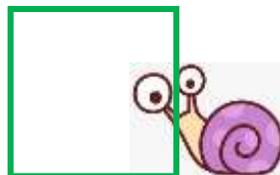
Léa

J'ai la même somme que toi, mais j'ai seulement 4 billets et 2 pièces.



Alima

Problèmes en images : Série 28C

<div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; width: 150px; height: 100px; display: flex; flex-direction: column; justify-content: center; align-items: center;"> <p style="margin: 0;">Un côté de mon carré mesure 10 cm.</p> </div> <div style="margin-left: 20px;"> <p>Loan</p>  </div> </div>	<div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; width: 150px; height: 100px; display: flex; flex-direction: column; justify-content: center; align-items: center;"> <p style="margin: 0;">Un côté de mon carré mesure 9 cm.</p> </div> <div style="margin-left: 20px;"> <p>Naïma</p>  </div> </div>
<p style="color: blue; font-family: cursive;">L'escargot de Loan va parcourir</p> <p style="color: blue; font-family: cursive;">≡≡≡ cm.</p>	<p style="color: blue; font-family: cursive;">L'escargot de Naïma va parcourir</p> <p style="color: blue; font-family: cursive;">≡≡≡ cm.</p>
<div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; width: 150px; height: 100px; display: flex; flex-direction: column; justify-content: center; align-items: center;"> <p style="margin: 0;">Un côté de mon carré mesure 20 cm.</p> </div> <div style="margin-left: 20px;"> <p>Maël</p>  </div> </div>	<div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; width: 150px; height: 100px; display: flex; flex-direction: column; justify-content: center; align-items: center;"> <p style="margin: 0;">Un côté de mon carré mesure 20 cm.</p> </div> <div style="margin-left: 20px;"> <p>Rémi</p>  </div> </div>
<p style="color: blue; font-family: cursive;">L'escargot de Maël va parcourir</p> <p style="color: blue; font-family: cursive;">≡≡≡ cm.</p>	<p style="color: blue; font-family: cursive;">L'escargot de Rémi va parcourir</p> <p style="color: blue; font-family: cursive;">≡≡≡ cm.</p>

Des images dans la tête : Série 28D

Les enfants de la maternelle ont fait 5 tas de 7 cubes.

Combien ont-ils utilisé de cubes ?

_____ &

_____ &

&

_____ &

_____ &

&

Il y avait 26 cochons d'Inde dans un enclos. Le soigneur en ajoute 8.

Combien y en a-t-il maintenant ?

_____ &

_____ &

&

_____ &

_____ &

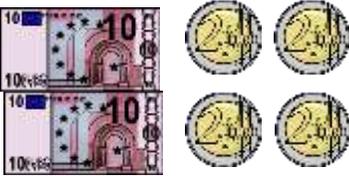
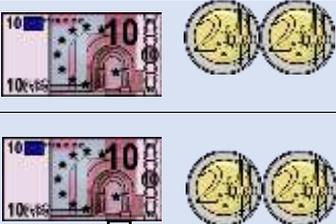
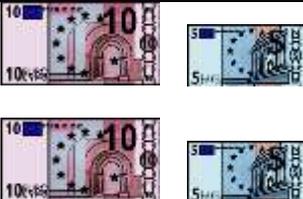
&

Dans la cour, je déroule une corde de 36 dm puis une autre de 8 dm.

Quelle est la longueur totale ?

23 + 52	45 + 7	21 + 8	82 + 9	42 + 10	44 + 52

La machine à diviser – 1

	<div style="background-color: #90EE90; padding: 10px; border: 1px solid black;">2 9</div>	<div style="background-color: #FFFF00; padding: 10px; border: 1px solid black;">2</div>	
	<div style="border-bottom: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black; width: 100%;"></div>	<div style="border-bottom: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black; width: 100%;"></div>	
	<div style="background-color: #90EE90; padding: 10px; border: 1px solid black;"> <div style="border-bottom: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black; width: 100%;"></div> </div>	<div style="background-color: #FFFF00; padding: 10px; border: 1px solid black;">2</div>	
	<div style="border-bottom: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black; width: 100%;"></div>	<div style="border-bottom: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black; width: 100%;"></div>	
	<div style="background-color: #90EE90; padding: 10px; border: 1px solid black;">2 6</div>	<div style="background-color: #FFFF00; padding: 10px; border: 1px solid black;">2</div>	
	<div style="border-bottom: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black; width: 100%;"></div>	<div style="border-bottom: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black; border-bottom: 1px solid black; width: 100%;"></div>	

La machine à multiplier - 2

La machine multiplie le nombre d'objets qu'on lui donne par le nombre indiqué.

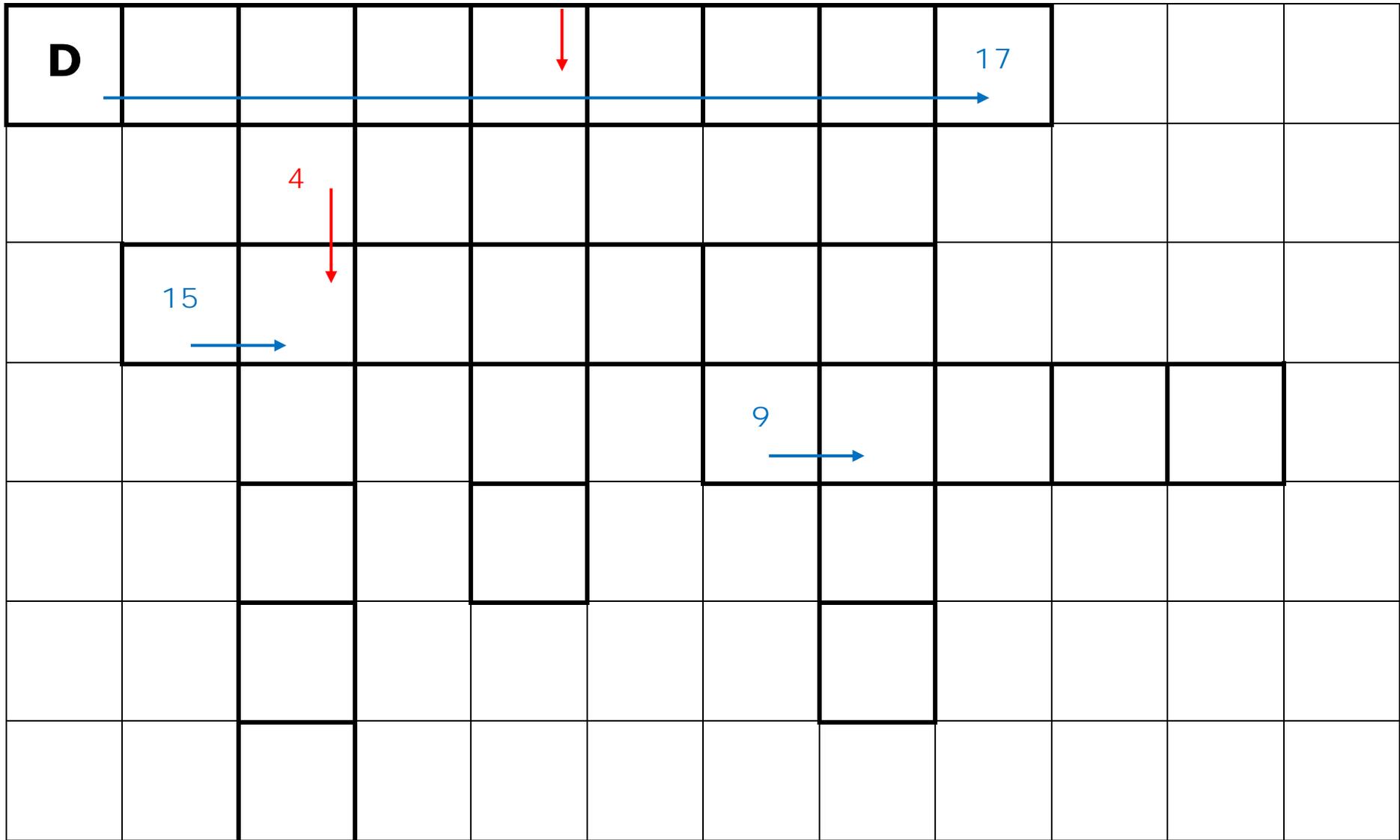
	$\begin{array}{r l} \text{diz.} & \text{un.} \\ \hline \square & 4 \ 5 \\ \times & 2 \\ \hline \hline \hline \hline \end{array}$		$\begin{array}{r l} \text{diz.} & \text{un.} \\ \hline \square & 2 \ 1 \\ \times & 3 \\ \hline \hline \hline \hline \end{array}$		$\begin{array}{r l} \text{diz.} & \text{un.} \\ \hline \square & 3 \ 4 \\ \times & 2 \\ \hline \hline \hline \hline \end{array}$
	$\begin{array}{r l} \text{diz.} & \text{un.} \\ \hline \square & 1 \ 3 \\ \times & 3 \\ \hline \hline \hline \hline \end{array}$		$\begin{array}{r l} \text{diz.} & \text{un.} \\ \hline \square & 4 \ 0 \\ \times & 2 \\ \hline \hline \hline \hline \end{array}$		$\begin{array}{r l} \text{diz.} & \text{un.} \\ \hline \square & 2 \ 6 \\ \times & 3 \\ \hline \hline \hline \hline \end{array}$

Table de 5 - 2

1 fois 5 = 	2 fois 5 = 	5 fois 1 = 	5 fois 2 = 
3 fois 5 = 	4 fois 5 = 	5 fois 3 = 	5 fois 4 = 
5 fois 5 = 	6 fois 5 = 	5 fois 5 = 	5 fois 6 = 
7 fois 5 = 	8 fois 5 = 	5 fois 7 = 	5 fois 8 = 
9 fois 5 = 	10 fois 5 = 	5 fois 9 = 	5 fois 10 = 

Scrabble – Grille 2

								20			
					10					8	
		6									
	60										
				16			30				



		E									
--	--	----------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Scrabble – Grille 2 – lettres à découper

A	A	D	D	E							
F	G	H	I	I	I	I	I	I	N	N	N
N	O	P	Q	R	R	S	S	T	T	T	T
T	U	U	U	U	V	X	X	Z	Z	-	

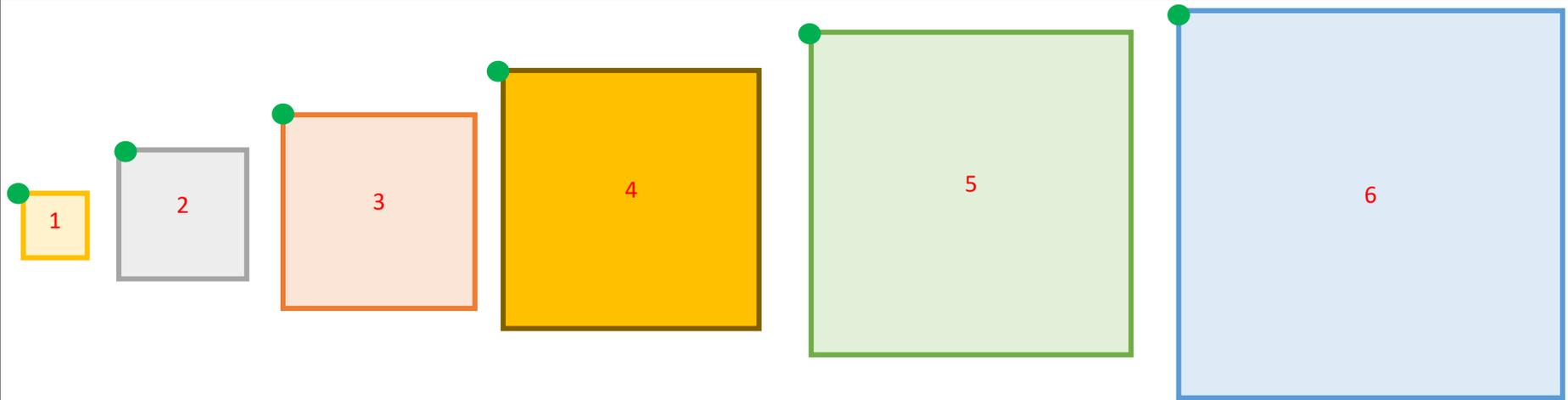
Le pendu – 5

QUATRE-VINGTS	QUATRE-VINGT-UN	QUATRE-VINGT-DEUX	QUATRE-VINGT-TROIS
QUATRE-VINGT-QUATRE	QUATRE-VINGT-CINQ	QUATRE-VINGT-SIX	QUATRE-VINGT-SEPT
QUATRE-VINGT-HUIT	QUATRE-VINGT-NEUF	QUATRE-VINGT-DIX	QUATRE-VINGT-ONZE

Le pendu – 5

QUATRE-VINGT- DOUZE	QUATRE-VINGT- TREIZE	QUATRE-VINGT- QUATORZE	QUATRE-VINGT- QUINZE
QUATRE-VINGT- SEIZE	QUATRE-VINGT- DIX-SEPT	QUATRE-VINGT- DIX-HUIT	QUATRE-VINGT- DIX-NEUF

La course des escargots



Champion piste n°1	Champion piste n°2	Champion piste n°3
Champion piste n°4	Champion piste n°5	Champion piste n°6