

# DÉCOUVRIR LA CENTAINE ET LE NOMBRE 100

## Cycle 2

### **Compétence travaillée :**

*Chercher :*

- S'engager dans une démarche de résolution de problèmes en observant, en posant des questions, en manipulant, en expérimentant, en émettant des hypothèses, si besoin avec l'accompagnement du professeur après un temps de recherche autonome.
- Tester, essayer plusieurs pistes proposées par soi-même, les autres élèves ou le professeur.

**Socle commun de connaissances, de compétences et de culture.**

### **Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer.**

- Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques.

	Mise en projet	Temps d'apprentissage	
Séances	Séance 1	Séance 2	Séance 3
Intitulé de la séance	La centaine	Le jeu du banquier	Découvrir la régularité de la comptine numérique
Objectifs(s)	Amener les élèves à découvrir la centaine en réalisant des groupements par 10.	Amener les élèves à découvrir la centaine en faisant des échanges et des groupements par 10, 100.	Amener les élèves à découvrir la régularité de la comptine numérique.

Déroulement (non détaillé, il sera plus dans les fiches de préparation des séances)

## Séance 1 : La centaine

### 1) Rappel et présentation de l'objectif.

- Rappel de la séquence précédente sur les nombres jusqu'à 99.
- Jeu du furet : compter de 10 en 10, compter à partir de 60.
- Aujourd'hui, nous allons découvrir ce qui vient après 99.

### 2) Situation problème.

- Sur la table j'ai mis cent objets (élastiques, crayons, perles...).
- Vous allez devoir chercher combien il y a d'objets sur cette table.
- Laisser les élèves tâtonner dans un premier temps puis, effectuer un premier bilan : quelles stratégies avez-vous mis en place ? Comment faites-vous ?
- Laisser les élèves chercher
- Mise en commun / Bilan : pour dénombrer plus facilement, on peut faire des groupements par 10.  
100 c'est 10 groupements de 10 perles :  $10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10$
- 100 c'est une centaine.
- Ajouter la centaine dans le tableau des nombres.

Prolongement : Exercices d'application : faire des paquets de 10.

## Séance 2 : Le jeu du banquier.

### 1) Rappel et présentation de l'objectif.

- Rappel de la séance précédente.
- Aujourd'hui, nous allons faire un jeu qui s'appelle le jeu du banquier.

### 2) Faire des groupements par 10.

- Présentation du matériel : 2 dés, des planches unités, des planches dizaines, des planches centaines.
- Je suis le banquier. Vous devez lancer les deux dés. Je vous donne le nombre de perles correspondant au chiffre indiqué sur les dés. Lorsque vous avez un paquet de 10, vous devez me demander un échange. Celui qui gagne est le premier qui atteint 10 paquets de 10 perles et qui peut demander un échange avec 1 plaque de 100.
- Faire une première partie.
- Reprendre une seconde partie avec l'un des élèves du groupe en banquier.

Prolongement : Exercices d'application / Atelier à la chasse aux 100 de bout de gomme.

## Séance 3 : Découvrir la régularité de la comptine numérique

### 1) Rappel et présentation de l'objectif.

- Rappel de la séance précédente.
- Aujourd'hui, nous allons travailler sur la suite écrite des nombres.

### 2) Recherche.

- Sur votre cahier, vous allez essayer d'écrire tous les nombres en commençant à 95 et en vous arrêtant à 125.
- Laisser les élèves chercher.
- Mettre en commun les différentes réponses.

### 3) Bilan

- Attirer l'attention des élèves sur différents points : après 99, c'est 100. C'est le premier nombre à 3 chiffres. Ensuite, la suite des nombres est assez régulière.
- Trace écrite.

Prolongement : Exercices d'application et séquence suivante sur les nombres de 100 à 199.