

MODULE 23

Les nombres de 16 à 19 : décomposer, calculer – Mesures : longueurs, monnaie – Doubles

OBJECTIFS

- **Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer :** *passer par la dizaine pour calculer*
- **Nommer, lire, écrire, représenter :** 16 ; 17 ; 18 ; 19
- **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 :** *décompositions de 16 à 19 ; partages et produits : la table de 2.*
- **(Se) repérer, (se) déplacer en utilisant des repères :** *symétrie axiale ; se repérer sur un cahier, utiliser l'espace de la page ; recopier depuis la feuille ou le tableau sur le cahier*

ACT. MOTRICES

- **Du plus petit au plus grand**

Matériel : étiquettes nombres de 1 à 20

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

- **Jeu du miroir :**

Déroulement :

- Les élèves sont en doublettes ; face à face. L'un est le miroir de l'autre et doit copier le plus exactement possible les postures que prend son camarade.

- Échanger les rôles au bout d'un moment puis réunir les élèves pour un moment de langage. Les laisser s'exprimer. Favoriser les remarques portant sur la similitude exacte des deux parties et la présence d'une *ligne imaginaire* qui tient lieu de glace du miroir de part et d'autre de laquelle se tiennent les deux joueurs (= **axe de symétrie**). Il se peut que des élèves remarquent l'inversion de direction des gestes de part et d'autre de l'axe. Approuver mais ne pas attendre cette réflexion si elle ne vient pas.

- Jeu de mains : En joignant leurs deux mains face à face, les élèves doivent **écarter les deux pouces, les rapprocher, écarter tous les doigts, les rapprocher, etc.** Laisser les élèves s'exprimer. À nouveau favoriser les remarques portant sur la similitude exacte des deux parties. Employer les termes **se superposer, superposition exacte.**

- Recommencer en mettant les deux mains côte à côte, avec un léger espace central. Écouter à nouveau les remarques de chacun. Encore une fois des réflexions peuvent surgir sur l'inversion des directions : « *Le pouce de la main gauche s'écarte vers la droite, alors que le pouce de la main droite s'écarte vers la gauche.* » Les accueillir avec bienveillance mais ne pas pousser les élèves à aller jusque-là dans leur abstraction. Donner le terme **symétrie** et montrer comment la **superposition** peut être obtenue seulement en rapprochant et joignant les deux mains.

- Recommencer en mettant les deux mains l'une derrière l'autre : « *Est-ce cette fois, c'est exactement semblable ? Qu'est-ce qui ne va pas ?... La **superposition** n'est pas exacte. Les pouces ne sont pas face à face mais à l'opposé. Ce n'est pas une symétrie comme avec un miroir* ».

- **Maîtresse folle :**

Reprendre le jeu de la Maîtresse folle (voir Module 1) en le prolongeant :

- Après l'étape « *Mettez-vous par 2 (3, 4, 5 ou 6)* » ajouter : « *Ah non, finalement, sans lâcher les mains de vos camarades, mettez-vous par 16 !... par 17 !... 18 !... 19 !...* »

	<ul style="list-style-type: none"> - Faire verbaliser leurs actions aux élèves. - Faire repérer toutes les décompositions multiplicatives des nombres de 16 à 19... <ul style="list-style-type: none"> • Jeu des paires : <i>Matériel : Foulards, balles de jonglage, anneaux, quilles de jonglage, ...</i> <i>Déroulement :</i> <ul style="list-style-type: none"> - Répartir les élèves en équipes de 2 à 9 membres. - Chaque équipe doit choisir son matériel de jonglage et passer une commande sachant que chaque membre de l'équipe devra avoir une paire d'objets identiques pour s'entraîner au jonglage. - Une fois les objets répartis entre eux, les laisser s'entraîner quelques minutes. • La commande de doigts : Les élèves sont debout dans la salle. Au signal, ils doivent s'associer avec un camarade pour « dégainer » plus vite que leur ombre le nombre de doigts demandé par le meneur de jeu. Travailler les nombres de 10 à 90. Les enfants doivent désormais être capables de dire : « Dix... vingt... trente... etc. » en montrant directement leurs dix doigts déployés devant eux. De temps en temps, proposer le travail inverse : « Je veux 3 fois 10 doigts, plus encore 4 doigts... Combien de doigts ? » ou encore : « Je veux 10 + 10 + 10 + 10 doigts, combien de fois 10 doigts ? Combien de doigts ? » • Rythmes chantés : par 4 (1) Comptage par 4, en chœur, en variant l'intensité vocale : un, deux, trois, quatre... cinq, six, sept, huit... etc.
<p>ACT. SENSORIELLES</p> <ul style="list-style-type: none"> - groupe classe ou - ateliers en petits groupes ou - ateliers individuels 	<p>Jeu de la Banque : <i>Matériel :</i> Enveloppes contenant des sommes allant de 1 à 10 € dont certaines avec une contrainte (que des pièces de 1 € - le plus possible de pièces de 2 € - 1 seul billet de 5 € - 2 billets de 5 €) ; une banque. <i>Déroulement :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Chaque élève prend une enveloppe, compte l'argent et lit éventuellement la « contrainte »

- Il doit demander au banquier la somme nécessaire pour avoir de 16 € à 19 €, en respectant la « contrainte » s'il y en a une.
- La somme totale est alors vérifiée par tous les élèves de l'équipe.

Les cartes à jouer :

Matériel : cartes à jouer sans les figures posées à l'envers sur la table.

Déroulement : Jeu coopératif dont le but est d'arriver à atteindre 16, 17, 18 ou 19 points avec 2 cartes.

- Le premier élève retourne 2 cartes et en compte le total.
- Le deuxième choisit d'en replacer 1 ou 2 à l'envers selon leur valeur.
- Il peut aussi choisir d'en retourner une 3^e.
- Continuer jusqu'à avoir quatre sommes de points respectivement égales à 16, 17, 18 et 19 : celles constituées de 2 cartes vaudront 3 points à l'équipe alors que celles constituées de 3 cartes n'en vaudront que 2.

Calcul :

Matériel : fiches « problèmes en image » (séries 23A, 23B, 23C, 23D) ; 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.
- *La machine à ranger - 1*
- *La machine à bonbons - 13*
- *La machine à dizaine - 3*
- *La machine à produits - 7*
- *La machine à partages - 4*
- *La machine à moitiés - 5*

Mesures : Utiliser le double décimètre

Matériel : dé à 10 faces ; bande lignée en gris clair sur feuille A3, départ marqué d'un tiret vertical ; crayons de couleur

	<p><i>Déroulement : Jeu coopératif</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Chaque élève lance le dé à son tour. - Il trace alors d'une première couleur un segment partant du point 0 et s'arrêtant au point correspondant au tirage du dé qu'il signale par un tiret vertical. - Le suivant, avec une autre couleur, prend la suite. - Le but est d'atteindre exactement le bord opposé de la feuille. <p>Géométrie : Symétries axiales</p> <p><i>Matériel : Feuilles de découpage.</i></p> <p><i>Déroulement :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Les élèves plient la feuille le long du trait rouge, en faisant en sorte que le dessin soit à l'extérieur, puis ils découpent selon le tracé du dessin avant de déplier leur travail. • <i>Variante 1 :</i> Ils découpent la partie dessinée, plient la feuille le long du trait rouge et se servent de leur découpage comme « gabarit » pour réaliser son symétrique par rapport au trait. • <i>Variante 2 :</i> ils peuvent aussi se servir de peinture au doigt dont ils badigeonneront la partie découpée avant de l'utiliser comme pochoir (penser à marquer le pli sur le trait avant de badigeonner de peinture).
<p>EXP. ORALE RÉGULATION</p>	<p>Dialogue autour : des nombres de 16 à 19 ; des nombres pairs et impairs ; des 4 opérations ; de la table de 3</p> <p>a) <u>Durant les activités motrices et sensorielles, dialoguer avec le groupe-classe, les groupes d'élèves ou les individus :</u> Voir Module 1.</p> <p>b) <u>Lors d'un ou plusieurs regroupements « spécial maths » :</u></p> <p>Calculs : <i>Matériel : bouliers ; bâchettes ; monnaie.</i></p> <p><u>Rituel avec le boulier :</u> « Sur le boulier, compter de 1 à 100, de 1 en 1, de 2 en 2, de 5 en 5, de 10 en 10. »</p>

Langage : - Reprendre les exercices visant à passer par la dizaine pour calculer une somme de 3 nombres ($8 + 4 + 2 = 8 + 2 + 4 = 10 + 4 = 14$)

- Recommencer à partir de calculs du type : $16 - 6 - 3 = 10 - 3 = 7$

- Demander aux élèves d'expliquer l'intérêt de la technique.

Seize :

Matériel : boulier ; monnaie.

Rituel avec le boulier : « Sur le boulier, placez **10, 18, 12, 13, 11, 14, 19, 17, 15, 16** billes... Combien de dizaines ? ... Combien d'unités ? »

Langage :

- Jeu de dés : Chaque élève lance **quatre dés**. Il doit faire le total de ses points et écrire le nombre sur l'ardoise. À l'issue de la partie, on rangera les scores dans l'ordre décroissant. Faire d'abord une partie collective au tableau (choisir quatre élèves parmi les moins à l'aise) puis organiser un jeu par table. Au cours du jeu, faire remarquer la décomposition multiplicative **4 dés portant 4 points = 16 points**.
- Jeu de la marchande : « Comment payer **16 euros** avec le moins de billets et de pièces possible ?... » Enlever les billets de 10 euros. « Comment payer **16 euros** avec le moins de billets et de pièces possible ?... » Enlever les billets de 5 euros. « Comment payer **16 euros** avec le moins de billets et de pièces possible ?... » Enlever les pièces de 2 euros. « Comment payer **16 euros** avec le moins de billets et de pièces possible ?... ».

Symétrie :

Matériel : gants, moufles, chaussures, miroir ; quadrillage au tableau.

Langage :

- Poser un gant droit, une moufle gauche, une chaussure droite au sol. Demander de venir poser les deuxièmes éléments de chaque paire de façon **symétrique** par rapport à l'autre. Faire rappeler le jeu du miroir. Laisser les élèves poser par exemple un gant sur l'autre mais montrer ensuite que, pour vérifier, il est plus simple de les poser côte à côte de part et d'autre d'un **miroir** représenté par un trait au sol.

- Vérifier en posant le miroir verticalement **sur l'axe de symétrie** que les deux objets ont bien été posés **symétriquement** l'un par rapport à l'autre.
- Sur le quadrillage au tableau, réaliser un dessin simple à gauche d'un trait vertical (voir exemples sur fiche d'exercices) et aider les élèves à réaliser carreaux par carreaux la partie droite de façon symétrique.
- Même chose avec un axe de symétrie horizontal.

Dix-sept ; dix-huit ; dix-neuf :

Matériel : Boulier ; Petit matériel ; boîte opaque ; monnaie (billets de 5 et 10 euros et pièces de 2 et 1 euro).

Rituel avec le boulier : - « Sur le boulier, placez **10** billes... Combien faut-il en ajouter pour en avoir **12 ?... 16 ?... 13 ?... 11 ?... 15 ?... 14 ?... 17 ?... 18 ?... 19 ?...** »

Langage :

- Avec les bâchettes : « Je mets **5 bâchettes** dans la boîte... J'en ajoute **2**... Combien y a-t-il de bâchettes dans la boîte ?... J'en ajoute **1 dizaine**. Combien de bâchettes maintenant ?... » Laisser les élèves en difficulté résoudre le calcul avec leur matériel en les aidant à se baser sur le calcul intermédiaire : $5 + 2 = 7$ alors $10 + 5 + 2 = 10 + 7$ et $10 + 7 = 17$. Recommencer plusieurs fois. Noter les calculs au tableau.
- Faire ensuite quelques exemples où on placera **7 bâchettes** puis on ôtera **2 bâchettes** avant d'ajouter **10 bâchettes**.
- Avec la monnaie : « Je prends 10 euros. J'ajoute 5 euros. Combien ai-je d'argent ?... J'ajoute 2 euros. Combien ai-je d'argent en tout ?... » Au tableau noter en 2 colonnes : $10 + 5 + 2 = 15 + 2$ et $15 + 2 = 17$.
- Faire ensuite quelques exemples où on placera **7 euros** puis on ôtera **2 euros** avant d'ajouter **10 euros**.
- Avec le boulier : « Je place 5 billes et 2 billes sur la première ligne. Combien ai-je de billes ?... Je place 10 billes sur la deuxième ligne ?... Combien ai-je de billes maintenant ?... » Noter les trois colonnes comme sur le fichier : $5 + 2 = 7... 10 + 5 + 2 = 17... 15 + 2 = 17$. Dans la colonne centrale, on peut entourer $10 + 5$ pour que les élèves prennent tous conscience de l'origine du nombre **15** dans l'opération de la colonne de droite.

	<ul style="list-style-type: none"> • Faire ensuite quelques exemples où on placera 7 billes puis on ôtera 2 billes avant d'ajouter 10 billes. Noter les résultats comme sur le fichier. <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>
TRACE ÉCRITE	<p style="text-align: center;">Sur le cahier :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Calculs • Seize : Faire recopier les dés au besoin. • Symétrie : La feuille est indispensable à la réalisation de l'exercice. Aider les élèves en difficulté en les autorisant : - à plier la feuille selon le trait rouge ; - à se servir d'une fenêtre pour visualiser l'empreinte symétrique par transparence. • Dix-sept ; dix-huit ; dix-neuf : Vérifier que les élèves travaillent bien par lignes et non pas par colonnes.

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 • Maîtresse folle (16 / 17) • Rythmes chantés (1) 	<ul style="list-style-type: none"> • Maîtresse folle (18 /19) • Jeu du miroir • Comm. de doigts (→ 90) 	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu des paires • Jeu du miroir • Rythmes chantés (1) 	<ul style="list-style-type: none"> • Comm. de doigts (→ 90) • Jeu du miroir
Langage oral	<ul style="list-style-type: none"> • Calculs • Les maths sur le cahier 	<ul style="list-style-type: none"> • Seize • Les maths sur le cahier 	<ul style="list-style-type: none"> • Symétrie 	<ul style="list-style-type: none"> • 17 ; 18 ; 19 • Les maths sur le cahier
Activités sensorielles	<ul style="list-style-type: none"> • Cartes à jouer • Machine à dizaine - 3 • Jeu de la Banque (16 / 17) • Problèmes S23A 	<ul style="list-style-type: none"> • Machine à bonbons - 13 • Symétrie - 1 • Machine à produits - 7 • Problèmes S23B 	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu de la banque (18 / 19) • Utiliser le double-dm • Problèmes S23C 	<ul style="list-style-type: none"> • Machine à moitiés – 5 • Machine à partages – 4 • Problèmes en images S23D • Machine à ranger – 1
Trace écrite	<ul style="list-style-type: none"> • Calculs 	<ul style="list-style-type: none"> • Seize 	<ul style="list-style-type: none"> • Symétrie 	<ul style="list-style-type: none"> • 17 ; 18 ; 19

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 • Maîtresse folle (16 / 17) • Rythmes chantés (1) 	<ul style="list-style-type: none"> • Maîtresse folle (18 /19) • Jeu du miroir • Comm. de doigts (→ 90) 	<ul style="list-style-type: none"> • Rythmes chantés (1) • Comm. de doigts (→ 90) 	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu des paires • Jeu du miroir • Rythmes chantés (1) 	<ul style="list-style-type: none"> • Comm. de doigts (→ 90) • Jeu du miroir
Langage oral	<ul style="list-style-type: none"> • Calculs • Les maths sur le cahier 	<ul style="list-style-type: none"> • Seize • Les maths sur le cahier 		<ul style="list-style-type: none"> • Symétrie 	<ul style="list-style-type: none"> • 17 ; 18 ; 19 • Les maths sur le cahier
Activités sensorielles	<ul style="list-style-type: none"> • Les trois dés • Machine à dizaine - 2 • Jeu de la Banque (14) 	<ul style="list-style-type: none"> • Problèmes S23A • Machine à bonbons - 13 • Symétrie - 1 	<ul style="list-style-type: none"> • Machine à produits - 7 • Problèmes S23B • Jeu de la banque (18/19) 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser le double-dm • Problèmes S23C • Machine à moitiés – 5 	<ul style="list-style-type: none"> • Machine à partages – 4 • Problèmes en images S23D • Machine à ranger – 1
Trace écrite	<ul style="list-style-type: none"> • Calculs 	<ul style="list-style-type: none"> • Seize 		<ul style="list-style-type: none"> • Symétrie 	<ul style="list-style-type: none"> • 17 ; 18 ; 19

Matériel à reproduire

Problèmes en images : Série 23A



$8 + 2 + \equiv = 10 + \equiv = \equiv$

Lino a \equiv cubes.

Alima



Lama

Assim

$\equiv < \equiv < \equiv < \equiv$ C'est \equiv le 1^{er}, \equiv la 2^e, \equiv le 3^e et \equiv la 4^e.

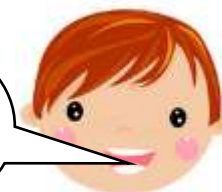
Problèmes en images : Série 23B



**J'ai perdu
3 €.**



**J'ai gagné
5 €.**



Ama avait

Nimo avait



**J'ai perdu
10 €.**



Léa



**J'ai gagné
10 €.**



Alima

≡ € < ≡ € < ≡ € < ≡ €

Problèmes en images : Série 23C



Loan

**J'ai mis bout à bout 1
réglette orange, une jaune,
une rouge et une blanche.**



Naïma

**J'ai mis bout à bout 1
réglette orange, une jaune,
une rose.**

Le segment de Loan mesure \equiv cm.

Le segment de Naïma mesure \equiv cm.



Maël

**J'ai mis bout à bout 1
réglette orange, une jaune
et une blanche.**

Rémi

**J'ai mis bout à bout 1
réglette orange, une jaune
et une rouge.**



Le segment de Maël mesure \equiv cm.

Le segment de Rémi mesure \equiv cm.

\equiv cm < \equiv cm < \equiv cm < \equiv cm

Problèmes en images : Série 23D

18 enfants se partagent en 3 équipes.

Combien d'enfants joueront dans chaque équipe ?



Alma a 12 œufs dans son panier. Elle en trouve 4 dans un nid.

Combien d'œufs a-t-elle maintenant ?



Pour un jeu, le maître fait 4 équipes de 4 enfants.

1) Combien d'enfants joueront ?



Dans la classe, il y a 19 enfants.

2) Combien seront arbitres ?



La machine à bonbons - 13

$$\begin{array}{r} 9 \\ + 1 \\ + 7 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 19 \\ - 1 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 4 \\ + 6 \\ + 6 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 17 \\ - 10 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 6 \\ + 8 \\ + 4 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 16 \\ - 2 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \\ + 7 \\ + 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 18 \\ - 10 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 9 \\ + 1 \\ + 8 \\ \hline \end{array}$$

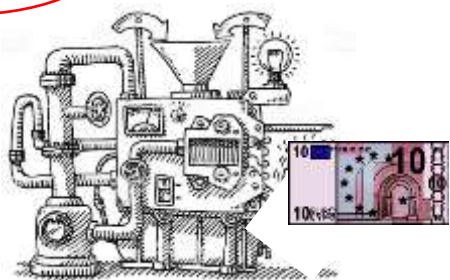
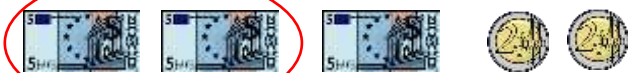
$$\begin{array}{r} 16 \\ - 6 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \\ + 5 \\ + 5 \\ + 1 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 4 \\ + 6 \\ \hline 19 \end{array}$$

La machine à dizaine - 3

La machine échange pièces et billets de 5 € contre un billet de 10 €.



La machine a donné 1 billet de 10 € et il reste
 _____ €.



Elle a donné 1 billet de 10 € et il reste _____ €.



Elle a donné 1 billet de 10 € et il reste _____ €.



Elle a donné 1 billet de 10 € et il reste _____ €.



Elle a donné 1 billet de 10 € et il reste _____ €.



Elle a donné 1 billet de 10 € et il reste _____ €.



Elle a donné 1 billet de 10 € et il reste _____ €.

La machine à produits - 7

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

$\begin{array}{r} 9 \\ \times 2 \\ \hline \equiv \\ \equiv \\ \equiv \end{array}$	$\begin{array}{r} 3 \\ \times 2 \\ \hline \equiv \\ \equiv \\ \equiv \end{array}$	$\begin{array}{r} 6 \\ \times 2 \\ \hline \equiv \\ \equiv \\ \equiv \end{array}$	$\begin{array}{r} 8 \\ \times 2 \\ \hline \equiv \\ \equiv \\ \equiv \end{array}$	$\begin{array}{r} 4 \\ \times 2 \\ \hline \equiv \\ \equiv \\ \equiv \end{array}$	$\begin{array}{r} 2 \\ \times 2 \\ \hline \equiv \\ \equiv \\ \equiv \end{array}$
$\begin{array}{r} 7 \\ \times 2 \\ \hline \equiv \\ \equiv \\ \equiv \end{array}$	$\begin{array}{r} 5 \\ \times 2 \\ \hline \equiv \\ \equiv \\ \equiv \end{array}$	$\begin{array}{r} 5 \\ \times 3 \\ \hline \equiv \\ \equiv \\ \equiv \end{array}$	$\begin{array}{r} 3 \\ \times 3 \\ \hline \equiv \\ \equiv \\ \equiv \end{array}$	$\begin{array}{r} 2 \\ \times 3 \\ \hline \equiv \\ \equiv \\ \equiv \end{array}$	$\begin{array}{r} 1 \\ \times 4 \\ \hline \equiv \\ \equiv \\ \equiv \end{array}$
$\begin{array}{r} 6 \\ \times 3 \\ \hline \equiv \\ \equiv \\ \equiv \end{array}$	$\begin{array}{r} 2 \\ \times 4 \\ \hline \equiv \\ \equiv \\ \equiv \end{array}$	$\begin{array}{r} 4 \\ \times 4 \\ \hline \equiv \\ \equiv \\ \equiv \end{array}$	$\begin{array}{r} 3 \\ \times 4 \\ \hline \equiv \\ \equiv \\ \equiv \end{array}$	$\begin{array}{r} 2 \\ \times 5 \\ \hline \equiv \\ \equiv \\ \equiv \end{array}$	$\begin{array}{r} 3 \\ \times 5 \\ \hline \equiv \\ \equiv \\ \equiv \end{array}$

La machine à partages – 4

16 enfants forment des équipes.



18 enfants forment des équipes.



16 enfants répartis en 2 équipes ?

$$16 : 2 = \equiv$$

Il y aura \equiv enfants dans chaque équipe.

18 enfants répartis en 2 équipes ?

$$18 : \equiv = \equiv \text{ et il reste } \equiv \text{ enfants.}$$

Il y aura \equiv enfants dans chaque équipe.

16 enfants répartis en 4 équipes ?

$$16 : \equiv = \equiv \text{ et il reste } \equiv \text{ enfants.}$$

Il y aura \equiv enfants dans chaque équipe.

18 enfants répartis en 3 équipes ?

$$18 : \equiv = \equiv \text{ et il reste } \equiv \text{ enfants.}$$

Il y aura \equiv enfants dans chaque équipe.

16 enfants répartis en 8 équipes ?

$$16 : \equiv = \equiv \text{ et il reste } \equiv \text{ enfants.}$$

Il y aura \equiv enfants dans chaque équipe.

18 enfants répartis en 6 équipes ?

$$18 : \equiv = \equiv \text{ enfants.}$$

Il y aura \equiv enfants dans chaque équipe.

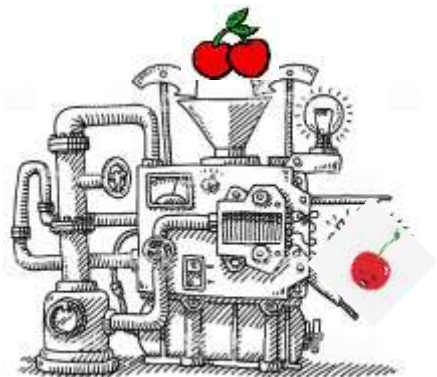
18 enfants répartis en 9 équipes ?

$$18 : \equiv = \equiv \text{ enfants.}$$

Il y aura \equiv enfants dans chaque équipe.

La machine à moitiés - 4

La machine rend la moitié de ce qu'on lui a donné.



J'avais mis **16 cerises**



La moitié de 16, c'est \equiv .

Lana a reçu \equiv cerises.

Si elle met 14 billes.

La moitié de 14, c'est \equiv .

Elle recevra \equiv .

Si elle met 12 balles.

La moitié de \equiv , c'est \equiv .

Elle recevra \equiv .

Si elle met 18 sucettes.

La moitié de \equiv , c'est \equiv .

Elle recevra \equiv .

Si elle met 10 images.

La moitié de \equiv , c'est \equiv .

Elle recevra \equiv .

Si elle met 6 bonbons.

La moitié de \equiv , c'est \equiv .

Elle recevra \equiv .

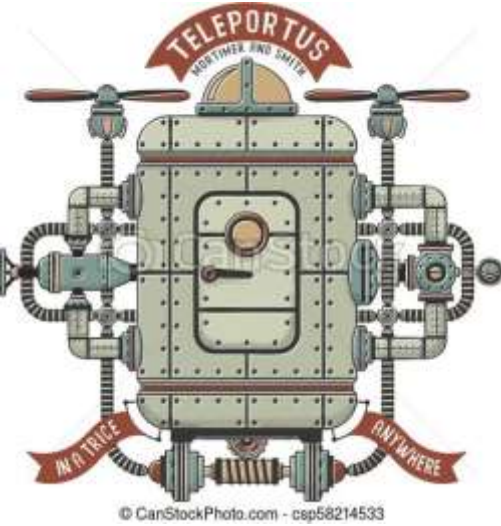
Si elle met 8 stylos.

La moitié de \equiv , c'est \equiv .

Elle recevra \equiv .

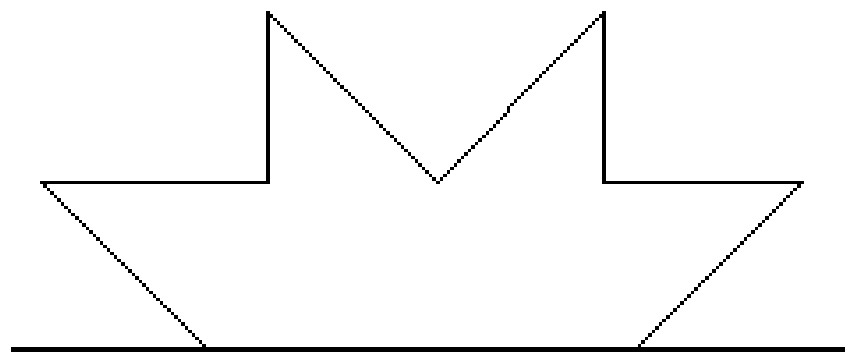
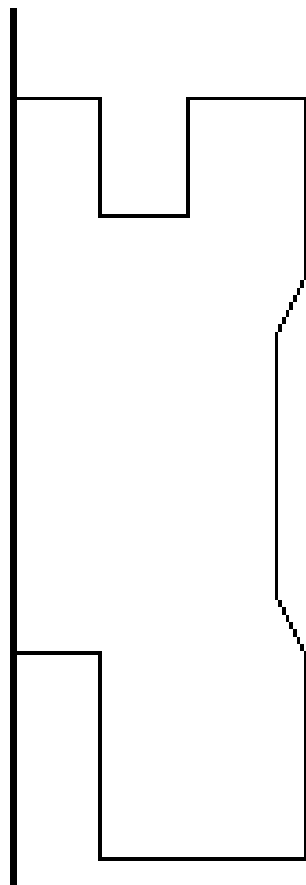
La machine à ranger - 1

La machine range les nombres du plus petit au plus grand.

17	9	3	12	16		3 < _____
12	16	8	10	19		_____ < _____
4	14	2	9	19		_____ < _____
13	16	1	11	5		_____ < _____
8	12	4	10	16		_____ < _____
3	18	12	9	6		_____ < _____
15	5	10	19	8		_____ < _____

Symétrie - 1

Plie la feuille selon le trait noir puis découpe les deux épaisseurs en suivant le contour. Colorie les deux parties de la même façon.



Utiliser le double-décimètre

À agrandir format A3 (longueur de la ligne ≈ 40 cm)

0

0

0

0

0