

MODULE 29

Les nombres de 60 à 99 : lire, décomposer, calculer – Quatre opérations – 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 60 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 :** *quatre opérations*
- **Mesures :** *Calculer le pourtour d'un rectangle.*
- **(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).

On jouera avec les séries précédentes, de manière à avoir tous les mots nombres à réviser.

- **La commande de doigts :**

Alterner de manière aléatoire les nombres de 60 à 69, de 70 à 79, de 80 à 89 et 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.

- Les deux élèves montrant les unités seront chargés de la « découverte du dix caché ». Cette découverte donnera lieu à un dialogue du type : « *J'ai 7 doigts. – Et moi 8. – Il y a un « dix caché ».* – *Oui donne-moi 2 doigts, j'en aurai 10 et il t'en restera 5.* »

- 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.

- **Variante 2 : Dix caché multiplicatif**

Déroulement :

- Proposer une commande de doigts

- Demander ensuite de regrouper 2, 3, 4 ou 5 groupes d'élèves montrant chacun ce nombre de doigts

	<p>- Les élèves prévoiront (et donc calculeront) le nombre de doigts levés sur les 2, 3, 4 ou 5 groupes se rejoignent en anticipant les « dix cachés »</p> <p>- Les discussions entre élèves pour réduire tous les dix cachés sont encore difficiles, on pourra les aider en regroupant toute la classe autour d'un seul cas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rythmes chantés : Révision <p>Comptages par 2, 3, 4, 5 et 10.</p> <p>- En chœur, puis un nombre pour chacun.</p>
<p>ACT. SENSORIELLES</p> <p>- groupe classe</p> <p>ou</p> <p>- ateliers en petits groupes</p> <p>ou</p> <p>- ateliers individuels</p>	<p>Jeu de la Banque :</p> <p><i>Matériel :</i> Enveloppes contenant des sommes allant de 1 à 90 euros.</p> <p><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>Les déménageurs :</p> <p><i>Matériel :</i> 9 « caisses de 10 livres » ; 9 « livres » ; 10 « livres » en réserve pour procéder aux échanges ; 1 boîte vide servant de camion de déménagement ; 2 dé à 10 faces.</p> <p><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 livres 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 caisses de 10 livres 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 :

On jouera avec les séries précédentes, de manière à avoir tous les mots nombres à réviser.

Calcul :

Matériel : fiches « problèmes en image » (séries 29A, 29B, 29C, 29D) ; 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.
- *Table :* Multiplier par 5 - 3

	<ul style="list-style-type: none"> • <u>La machine à additionner – 5</u> • <u>La machine à soustraire – 5</u> • <u>La machine à diviser – 2</u> • <u>La machine à multiplier – 3</u> • <u>Le dictionnaire – 5</u> <p>Mesures : Les bâtisseurs de piscines</p> <p><i>Matériel : réglettes Cuisenaire ; cartes-nombres.</i></p> <p><i>Déroulement (2 à 4 joueurs ; jeu coopératif) :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Un élève tire une carte-nombre. - Les élèves doivent alors sélectionner 4 réglettes Cuisenaire qui permettront aux bâtisseurs de construire une piscine rectangulaire dont le pourtour mesurera exactement le nombre de cm écrit sur la carte. <p style="padding-left: 40px;"><i>Exemple : Les élèves tirent la carte indiquant 24 cm. Ils peuvent bâtir une piscine de :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - 5 cm de long sur 1 cm de large - 4 cm de long sur 2 cm de large - 3 cm de long sur 3 cm de large¹ <ul style="list-style-type: none"> - Ils procéderont par essais/erreurs, aucune formulation ne sera exigée.
<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 style="padding-left: 40px;">Voir Module 1.</p> <p>b) <u>Lors d'un ou plusieurs regroupements « spécial maths » :</u></p>

¹ Certains groupes refuseront cette solution car la piscine est carrée. On pourra alors, si on le souhaite, leur faire vérifier les propriétés du rectangle : « Cette piscine a-t-elle quatre angles droits ? A-t-elle les côtés face à face égaux ? Peut-on dire que c'est un rectangle, un peu particulier mais rectangle quand même ? » Ne pas chercher à aller plus loin.

Quatre opérations.

Matériel : bouliers ; bâchettes ; monnaie.

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 : - 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.

Quatre opérations : - Résoudre ensemble quatre opérations (**1 addition, 1 soustraction** sans retenue, **1 multiplication** à 1 chiffre au multiplicateur, **1 division** à 1 chiffre au dividende et 1 chiffre au quotient) en envoyant un élève différent au tableau pour chaque action. Répéter invariablement les mêmes paroles pour que les élèves intègrent **la ritournelle** qui les aidera à mémoriser les techniques. Exemples : **$48 + 25$; $74 - 34$; 27×3 ; $32 : 5$**

De 0 à 99 :

Matériel : boulier, bâchettes, monnaie.

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. »

Château des nombres :

A) 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).

B) Jeu « *Les ogres endormis* » :

Matériel : 5 à 10 caches en papier de la taille d'une case ; pâte à fixer

- Demander aux élèves de fermer les yeux pendant qu'on placera chacun des caches sur une des cases du château.
- Expliquer que des ogres se sont réunis pour une grande fête et que chacun a dormi dans une des cases du château. Certains dorment encore et le réceptionniste doit leur téléphoner pour qu'ils se réveillent.
- Les élèves vont l'aider en lui donnant le numéro des chambres à avertir.
- Faire écrire les numéros de chambres sur l'ardoise ou les faire donner à voix haute.

Problèmes :

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 : - 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.

	<p><u>Quatre opérations</u> : - Résoudre ensemble quatre opérations (1 addition, 1 soustraction sans retenue, 1 multiplication à 1 chiffre au multiplicateur, 1 division à 1 chiffre au dividende et 1 chiffre au quotient) en envoyant un élève différent au tableau pour chaque action. Répéter invariablement les mêmes paroles pour que les élèves intègrent la ritournelle qui les aidera à mémoriser les techniques. Exemples : 52 + 44 ; 57 - 36 ; 18 x 5 ; 24 : 3. Faire inventer un problème pour chacune d'entre elle.</p> <p>Parcours ; distances :</p> <p><i>Matériel : matériel du jeu des bâtisseurs de piscine</i></p> <p><u>Château des nombres</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire relire le château des nombres, en chœur, à l'endroit et à l'envers. - Jeu « <i>Je pense à un nombre</i> » <p><u>Langage</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Au tableau, jouer au jeu des bâtisseurs de piscine ensemble. - Pour les premières parties, laisser les élèves procéder par essais/erreurs et obtenir une écriture mathématique lorsqu'ils sont arrivés à un résultat (écriture du type : 5 cm + 4 cm + 5 cm + 4 cm = 18 ou 2 fois (5 cm + 4 cm) ou encore (5 cm + 4 cm) x 2 = 18 cm, selon le degré d'avancement des élèves) - Pour les parties suivantes, garder la structure de l'écriture mathématique au tableau (... cm + ... cm + ... cm + ... cm ou 2 fois (... cm + ... cm) ou encore (... cm + ... cm) x 2) et chercher ensemble à la compléter en fonction du tirage obtenu ; vérifier ensuite avec les réglettes Cuisenaire. <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	Sur le cahier :

- | | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">• Quatre opérations : Si on utilise les couleurs pour aider les élèves à se rappeler la technique, imprimer un quart de feuille par élève.• De 0 à 99• Problèmes : Un modèle de présentation sera proposé pour chacun des quatre problèmes.• Parcours - Distances : Le modèle de présentation sera recopié pour chacun des rectangles. Le nom des couleurs sera écrit au tableau. |
|--|--|

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 5 	<ul style="list-style-type: none"> • Comm. de doigts • Dix caché additif • Rythmes chantés du 4 	<ul style="list-style-type: none"> • Du plus petit au plus grand • Marelles • Rythmes chantés du 2 	<ul style="list-style-type: none"> • Comm. de doigts • Dix caché multiplicatif • Rythmes chantés du 3 et du 10
Langage oral	<ul style="list-style-type: none"> • Quatre opérations • Les maths sur le cahier 	<ul style="list-style-type: none"> • De 0 à 99 • Les maths sur le cahier 	<ul style="list-style-type: none"> • Problèmes • 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 - 5 • Jeu de la Banque • Problèmes S29A 	<ul style="list-style-type: none"> • Marelles • Machine à diviser – 2 • Machine à soustraction – 5 • Problèmes S29B 	<ul style="list-style-type: none"> • Scrabble • Machine à multiplier – 3 • Problèmes S29C • Table de 5 – 3 	<ul style="list-style-type: none"> • Dictionnaire – 5 • Bâtisseurs de piscines • Pendu • Problèmes en images S29D
Trace écrite	<ul style="list-style-type: none"> • Quatre opérations 	<ul style="list-style-type: none"> • De 0 à 99 	<ul style="list-style-type: none"> • Problèmes 	<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 5 	<ul style="list-style-type: none"> • Comm. de doigts • Dix caché additif • Rythmes chantés du 4 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendu • 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 multiplicatif • Rythmes chantés du 10
Langage oral	<ul style="list-style-type: none"> • Quatre opérations • Les maths sur le cahier 	<ul style="list-style-type: none"> • De 0 à 99 • Les maths sur le cahier 		<ul style="list-style-type: none"> • Problèmes • 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 – 5 • Jeu de la Banque 	<ul style="list-style-type: none"> • Problèmes S29A • Marelles • Machine à diviser - 2 	<ul style="list-style-type: none"> • Machine à soustraction – 5 • Problèmes S29B • Scrabble • Pendu 	<ul style="list-style-type: none"> • Machine à multiplier – 3 • Problèmes S29C • Table de 5 – 3 	<ul style="list-style-type: none"> • Dictionnaire – 5 • Bâtisseurs de piscines • Problèmes en images S29D
Trace écrite	<ul style="list-style-type: none"> • Quatre opérations 	<ul style="list-style-type: none"> • De 0 à 99 		<ul style="list-style-type: none"> • Problèmes 	<ul style="list-style-type: none"> • Parcours – Distance

Matériel à reproduire

Problèmes en images : Série 29A

On partage ?

Ils auront

et il restera

Nous aussi ?

Problèmes en images : Série 29B



J'ai 7 billets de 10 €, 1 billet de 5 € et 3 pièces de 2 €.



Et moi, j'ai 20 € de moins que toi.

Ama a

Nino a



Je n'ai que des billets de 20 € et des pièces de 1 €. Quand je compte le tout, j'ai 68 €.









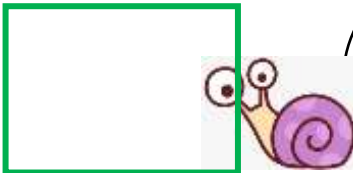



Léa

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



Alima

Problèmes en images : Série 29C

<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;">  <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; width: 150px;"> <p>Mon rectangle a 3 cm de long et 2 cm de large.</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Loan</p>  </div> </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;">  <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; width: 150px;"> <p>Mon rectangle a 5 cm de long et 2 cm de large.</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Naïma</p>  </div> </div>
<p>L'escargot de Loan va parcourir  cm.</p>	<p>L'escargot de Naïma va parcourir  cm.</p>
<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;">  <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; width: 150px;"> <p>Mon rectangle a 8 cm de long et 5 cm de large.</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Maël</p>  </div> </div>	<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>Rémi</p>  </div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; width: 150px;"> <p>Mon rectangle a 10 cm de long et 9 cm de large.</p> </div>  </div>
<p>L'escargot de Maël va parcourir  cm.</p>	<p>L'escargot de Rémi va parcourir  cm.</p>

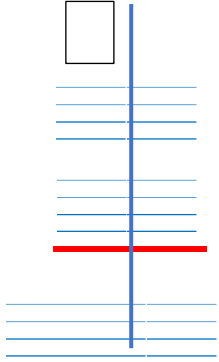
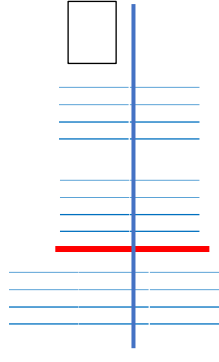
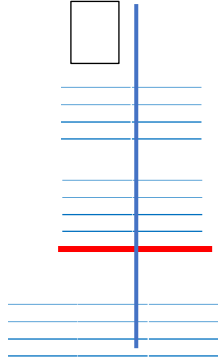
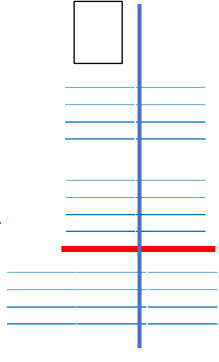
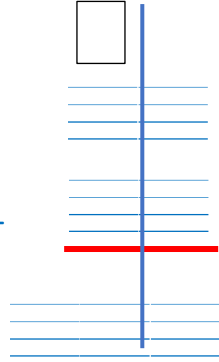
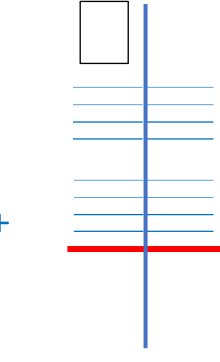
Des images dans la tête : Série 29D

<p>Pour gagner il faut avoir 40 points. Léo a déjà 20 points. <i>Combien doit-il encore gagner de points ?</i></p>	<p>_____ & _____ & _____ & _____ &</p>	<p>_____ _____ _____ _____ _____</p>
<p>Nous avons perdu une boîte de rangement. Nous devons ranger 12 cubes de plus dans les 6 boîtes qui nous restent. <i>Combien mettrons-nous de cubes dans chacune de ces boîtes ?</i></p>	<p>_____ & _____ & _____ & _____ &</p>	<p>_____ _____ _____ _____ _____</p>
<p>Nous sommes déjà 24 dans la cour de l'école ; 4 élèves arrivent. <i>Combien sommes-nous dans la cour de l'école ?</i></p>	<p>_____ _____ _____ _____ _____ _____</p>	

La fermière a rempli 4 plaques de 24 œufs.
Combien a-t-elle récolté d'œufs en tout ?

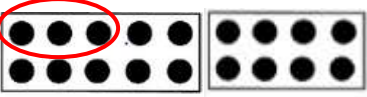

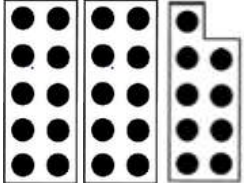

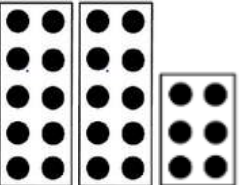

<p>_____ &</p> <p>_____ &</p> <p>_____ &</p> <p>_____ &</p>	<p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
---	--

La machine à additionner – 5

<p>54 + 27</p> <div style="text-align: center;"> <input style="width: 30px; height: 20px; border: 1px solid black;" type="text"/>  </div>	<p>39 + 52</p> <div style="text-align: center;"> <input style="width: 30px; height: 20px; border: 1px solid black;" type="text"/>  </div>	<p>43 + 22</p> <div style="text-align: center;"> <input style="width: 30px; height: 20px; border: 1px solid black;" type="text"/>  </div>	<p>86 + 12</p> <div style="text-align: center;"> <input style="width: 30px; height: 20px; border: 1px solid black;" type="text"/>  </div>	<p>74 + 24</p> <div style="text-align: center;"> <input style="width: 30px; height: 20px; border: 1px solid black;" type="text"/>  </div>	<p>57 + 37</p> <div style="text-align: center;"> <input style="width: 30px; height: 20px; border: 1px solid black;" type="text"/>  </div>
---	---	--	---	---	---

<p>38 + 22</p>	<p>75 + 7</p>	<p>46 + 8</p>	<p>29 + 30</p>	<p>47 + 7</p>	<p>60 + 15</p>
-----------------------	----------------------	----------------------	-----------------------	----------------------	-----------------------

La machine à diviser - 2





















	<p>18</p>	<p>3</p> 	
	<p>29</p>	<p>3</p> 	
	<p>26</p>	<p>3</p> 	

La machine à multiplier – 3

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

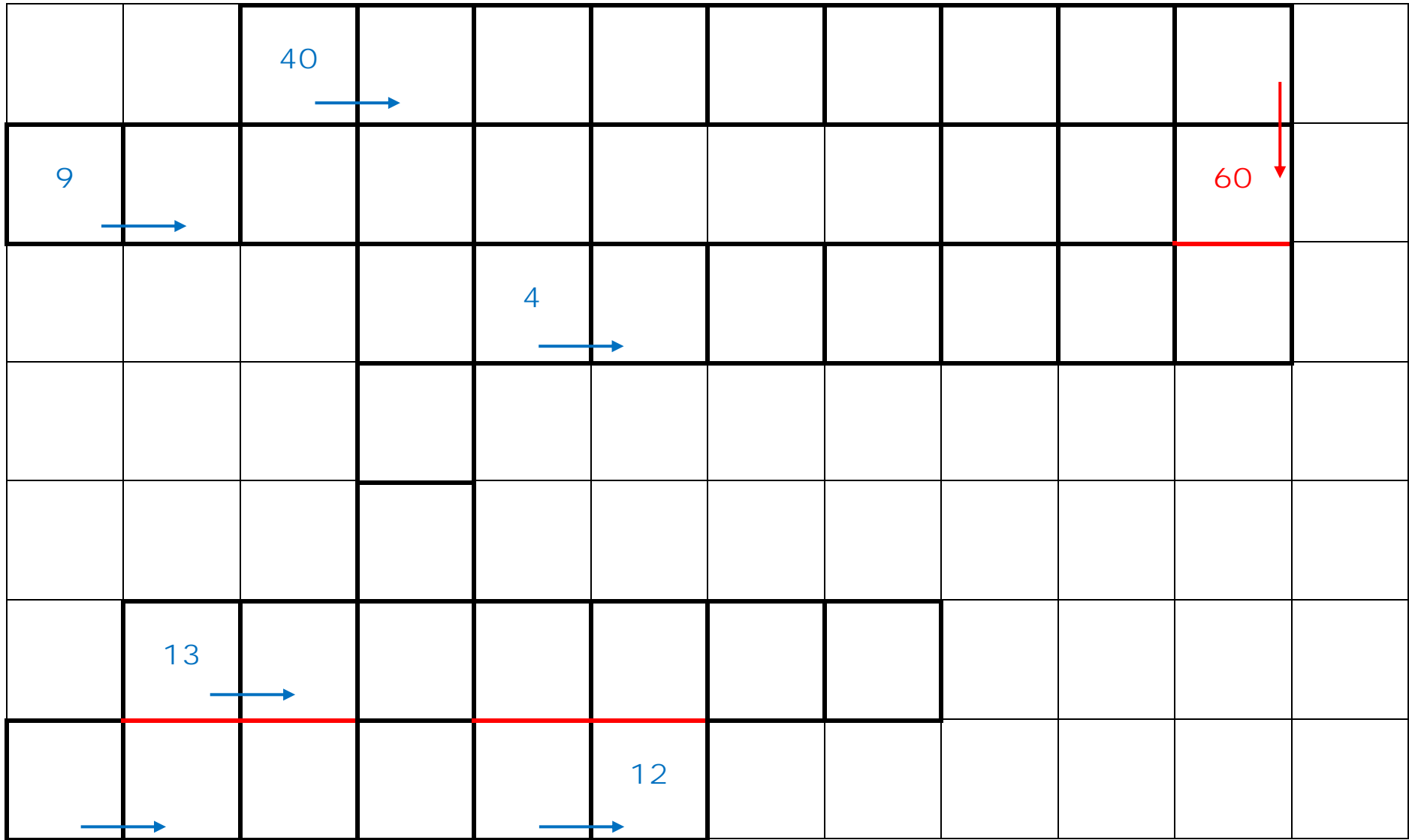
	<div style="display: flex; justify-content: space-between; font-size: small;"> diz. un. </div> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; margin-right: 5px;"></div> <div style="text-align: right; margin-right: 5px;">2</div> <div style="border-left: 1px solid black; padding-left: 5px; text-align: center;">6</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center; margin-top: 10px;"> x <div style="margin-left: 20px; text-align: right;">2</div> </div> <hr style="width: 50%; margin: 5px auto;"/> <div style="margin-top: 10px;"> <hr/><hr/><hr/> </div>		<div style="display: flex; justify-content: space-between; font-size: small;"> diz. un. </div> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; margin-right: 5px;"></div> <div style="text-align: right; margin-right: 5px;">3</div> <div style="border-left: 1px solid black; padding-left: 5px; text-align: center;">2</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center; margin-top: 10px;"> x <div style="margin-left: 20px; text-align: right;">3</div> </div> <hr style="width: 50%; margin: 5px auto;"/> <div style="margin-top: 10px;"> <hr/><hr/><hr/> </div>
	<div style="display: flex; justify-content: space-between; font-size: small;"> diz. un. </div> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; margin-right: 5px;"></div> <div style="text-align: right; margin-right: 5px;">2</div> <div style="border-left: 1px solid black; padding-left: 5px; text-align: center;">6</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center; margin-top: 10px;"> x <div style="margin-left: 20px; text-align: right;">3</div> </div> <hr style="width: 50%; margin: 5px auto;"/> <div style="margin-top: 10px;"> <hr/><hr/><hr/> </div>		<div style="display: flex; justify-content: space-between; font-size: small;"> diz. un. </div> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; margin-right: 5px;"></div> <div style="text-align: right; margin-right: 5px;">3</div> <div style="border-left: 1px solid black; padding-left: 5px; text-align: center;">0</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center; margin-top: 10px;"> x <div style="margin-left: 20px; text-align: right;">2</div> </div> <hr style="width: 50%; margin: 5px auto;"/> <div style="margin-top: 10px;"> <hr/><hr/><hr/> </div>
			<div style="display: flex; justify-content: space-between; font-size: small;"> diz. un. </div> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; margin-right: 5px;"></div> <div style="text-align: right; margin-right: 5px;">4</div> <div style="border-left: 1px solid black; padding-left: 5px; text-align: center;">8</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center; margin-top: 10px;"> x <div style="margin-left: 20px; text-align: right;">2</div> </div> <hr style="width: 50%; margin: 5px auto;"/> <div style="margin-top: 10px;"> <hr/><hr/><hr/> </div>
			<div style="display: flex; justify-content: space-between; font-size: small;"> diz. un. </div> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; margin-right: 5px;"></div> <div style="text-align: right; margin-right: 5px;">1</div> <div style="border-left: 1px solid black; padding-left: 5px; text-align: center;">8</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center; margin-top: 10px;"> x <div style="margin-left: 20px; text-align: right;">3</div> </div> <hr style="width: 50%; margin: 5px auto;"/> <div style="margin-top: 10px;"> <hr/><hr/><hr/> </div>

Table de 5 - 3

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

Scrabble – Grille 3

Scrabble – Grille 3											
5	D									S	
C									50		
						3					
	10										
				9				20			
30											
				14							



--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Scrabble – Grille 3 – lettres à découper

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

Dictionnaire - 5

80 : quatre-vingts

81 : _____

82 : _____

83 : _____

84 : _____

85 : _____

86 : _____

87 : _____

88 : _____

89 : _____ 9

90 : _____

91 : _____

92 : _____

93 : _____

94 : _____

95 : _____

96 : _____

97 : _____

98 : _____

99 : _____ 10

Réservoir de mots

Tous les mots sont écrits dans ton dictionnaire, cherche-les !

As-tu pensé aux traits d'union ?

Les bâtisseurs de piscines

24 cm	20 cm	14 cm	10 cm
12 cm	16 cm	28 cm	32 cm
22 cm	26 cm	18 cm	22 cm