

## MODULE 22

### Les nombres 14 et 15 : décomposer, calculer – Mesures : longueurs, monnaie – Doubles

#### OBJECTIFS

- **Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer** : *nombres pairs et impairs ; passer par la dizaine pour calculer*
- **Nommer, lire, écrire, représenter** : *14 et 15*
- **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 14 et 15 ; partages et produits : la table de 2.*
- **(Se) repérer, (se) déplacer en utilisant des repères** : *se repérer sur un cahier, utiliser l'espace de la page ; recopier depuis la feuille ou le tableau sur le cahier*

#### ACT. MOTRICES

- **Topé là ! xx**
  - Avec le nombre 10 (voir module 17)
  - **Jeu sportifs : cible et autres jeux « à points » :**  
Voir Module 21.  
**Variante :**
    - On pourra aussi, pour entraîner les élèves au comptage de nombre pair en nombre pair, décider que chaque essai réussi compte 2 points.
    - De même, on pourra ajouter à cette règle, la possibilité d'1 point supplémentaire pour l'équipe si tous les membres de l'équipe ont réussi l'épreuve sportive (Exemple : *Les 4 élèves de l'équipe ont atteint la cible. Ils ont 2 points x 4, soit 8 points, plus 1 point pour l'équipe, soit 9 points.*)
- **Maitresse folle : xx**

	<p>Reprendre le jeu de la Maîtresse folle (voir Module 1) en le prolongeant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Après l'étape « <i>Mettez-vous par 2 (3, 4, 5 ou 6)</i> » ajouter : « <i>Ah non, finalement, sans lâcher les mains de vos camarades, mettez-vous par 14 !... par 15 !</i> »</li> <li>- Faire verbaliser leurs actions aux élèves.</li> <li>- Faire repérer toutes les décompositions multiplicatives de 14... de 15...</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Jeu des paires : xx</b></li> </ul> <p><i>Matériel : Foulards, balles de jonglage, anneaux, quilles de jonglage, ...</i></p> <p><i>Déroulement :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Répartir les élèves en équipes de 2 à 7 membres.</li> <li>- 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.</li> <li>- Une fois les objets répartis entre eux, les laisser s'entraîner quelques minutes.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>La commande de doigts : xx</b></li> </ul> <p>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 80. 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 : « <i>Je veux 3 fois 10 doigts, plus encore 4 doigts... Combien de doigts ?</i> » ou encore : « <i>Je veux 10 + 10 + 10 + 10 doigts, combien de fois 10 doigts ? Combien de doigts ?</i> »</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Rythmes chantés : Révision xx</b></li> </ul> <p>Comptages par 2 , 3, 5 et 10.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- En chœur, puis un nombre pour chacun.</li> </ul>
<p><b>ACT. SENSORIELLES</b></p> <p>- groupe classe</p> <p>ou</p>	<p><b>Jeu de la Banque :</b></p> <p><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.</p>

<p>- ateliers en petits groupes ou - ateliers individuels</p>	<p><i>Déroulement :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Chaque élève prend une enveloppe, compte l'argent et lit éventuellement la « contrainte »</li> <li>• Il doit demander au banquier la somme nécessaire pour avoir 14 € (ou 15 €), en respectant la « contrainte » s'il y en a une.</li> <li>• La somme totale est alors vérifiée par tous les élèves de l'équipe.</li> </ul> <p><b>Les trois dés :</b></p> <p><i>Matériel :</i> 3 dés ; bâchettes par 10 et à l'unité.</p> <p><i>Déroulement :</i> Jeu coopératif</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le premier élève lance les 3 dés.</li> <li>• Le deuxième choisit de relancer 1 ou 2 dés sachant que deux d'entre eux doivent obligatoirement compter exactement <b>un total de 10 points</b>.</li> <li>• Continuer jusqu'à avoir une somme de points constituée d'<b>une dizaine et ... unités</b>.</li> <li>• Les élèves remportent alors leur « trésor » en bâchettes.</li> </ul> <p><b>Calcul :</b></p> <p><i>Matériel :</i> fiches « problèmes en image » (séries 22A, 22B, 22C, 22D) ; ardoises ou fiches plastifiées ; tables à compléter plastifiées</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Problèmes en images :</i> 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.</li> <li>• <i>(Tables)</i></li> <li>• <i>La machine à bonbons - 12</i></li> <li>• <i>La machine à dizaine - 2</i></li> <li>• <i>La machine à produits - 6</i></li> <li>• <i>La machine à partages - 5</i></li> <li>• <i>La machine à moitiés - 4</i></li> </ul> <p><b>Mesures : Le jeu de l'oie des jours de l'année</b></p> <p><i>Matériel :</i> un grand calendrier ; un jeton par enfant ; 2 dés.</p> <p><i>Déroulement :</i></p>
---	--

	<p>- On jouera comme au jeu de l'oie : le joueur lance ses 2 dés, calcule son total, et avance du nombre de jours désiré en commençant au 1<sup>er</sup> janvier.</p> <p>- Lorsqu'un élève atteint le nombre 7, il avance directement de 2 semaines, soit 14 jours (ex : <i>s'il est sur un mardi, il avance directement au mardi suivant, puis au mardi d'après</i>).</p> <p>- Lorsqu'un élève atteint le nombre 12, il avance directement d'un mois et se place sur le jour du mois suivant (exemple : <i>s'il est sur le 6 janvier, il va directement au 6 février</i>).</p> <p>- Le premier arrivé au 31 décembre a gagné.</p> <p><b>Géométrie : Reproductions sur quadrillage</b>  <i>Matériel : Papier quadrillé avec repère orthonormé ; fiches « modèles »</i>  <i>Déroulement :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les élèves prennent une fiche modèle et colorient les cases demandées pour obtenir la figure désirée.</li> </ul>
<p><b>EXP. ORALE</b> <b>RÉGULATION</b></p>	<p><b>Dialogue autour : des nombres 14 et 15 ; des doubles et moitiés ; des nombres pairs et impairs</b></p> <p>a) <u>Durant les activités motrices et sensorielles, dialoguer avec le groupe-classe, les groupes d'élèves ou les individus :</u>  Voir <b>Module 1</b>.</p> <p>b) <u>Lors d'un ou plusieurs regroupements « spécial maths » :</u></p> <p><b>Le nombre 14 :</b>  <i>Matériel : bouliers ; bâchettes ; monnaie.</i></p> <p><u>Rituel avec le boulier :</u> « <i>Sur le boulier, placez <b>10, 13, 11, 12, 16, 19, 15, 18, 17, 14</b> billes... Combien de dizaines ? ... Combien d'unités ?</i> »</p> <p><u>Langage :</u> - Jeu de la marchande : Payer de 14 euros en utilisant le moins de pièces possible. Le nombre 14 est-il pair ou impair ?</p>

- Recommencer sans billet de 10 €, puis sans billets de 5 €, puis sans pièces de 2 €. Noter les résultats.

- Avec les bâchettes : « *Combien de fagots de 10 bâchettes et combien de bâchettes isolées pour avoir 14 bâchettes ?.. Et si on détache le fagot de 10 pour faire des paquets de 5 bâchettes ?...* » Noter les résultats obtenus.

### **Nombres pairs et impairs :**

*Matériel : boulier ; monnaie : pièces de 2 et 1 €.*

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

Langage :

- Jeu de la marchande : Payer de 2 à 13 euros, dans l'ordre, à l'aide de la monnaie disponible en utilisant le moins de pièces possible. Faire souligner l'alternance nombre pair/nombre impair par un ou plusieurs élèves.
- Aider les élèves à prendre conscience qu'ils n'ont pas besoin de tout recompter. Faire venir les élèves les moins à l'aise au tableau sur les plus petites sommes.

### **Le nombre 15 :**

*Matériel : Boulier ; monnaie*

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

Langage :

- Jeu de la marchande : Payer de **15 euros** en utilisant le moins de pièces possible.
- Recommencer **sans billet de 10 €**, puis **sans billets de 5 €**, puis **sans pièces de 2 €**. Noter les résultats. Faire remarquer les 3 billets de 5 € et les faire rapprocher des trois groupes de 5 billes du boulier ou des trois mains nécessaires pour montrer **15 doigts**. Lorsqu'on n'utilise que des pièces de **2 €** et **1 €**, demander à nouveau si **15** est un **nombre pair** ou **impair**.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avec les bâchettes : « <i>Combien de fagots de 10 bâchettes et combien de bâchettes isolées pour avoir 15 bâchettes ?.. Et si on détache le fagot de 10 pour faire des <b>paquets de 5 bâchettes</b> ?...</i> » Noter les résultats obtenus.</li> </ul> <p><b>Les maths sur le cahier :</b> 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>
<b>TRACE ÉCRITE</b>	<p style="text-align: center;"><b>Sur le cahier :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Grouper par 10</b></li> <li>• <b>Quatorze</b> : On peut faire recopier les pièces et les billets en les simplifiant au besoin.</li> <li>• <b>Nombres pairs et impairs</b> : Ne faire recopier que les opérations.</li> <li>• <b>Quinze</b> : On peut faire recopier les pièces et les billets en les simplifiant au besoin.</li> </ul>

## *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 :*

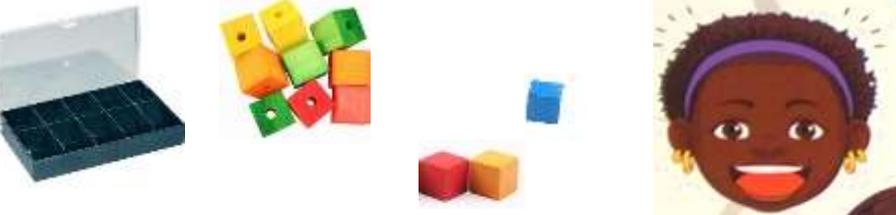
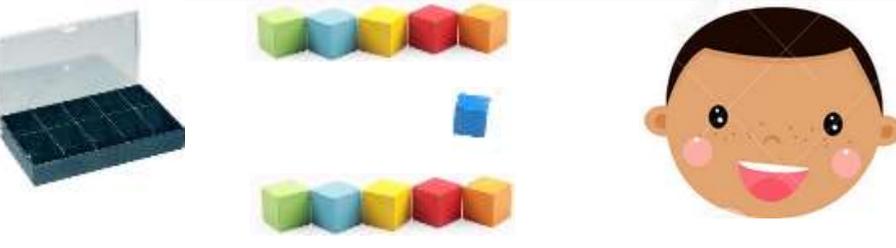
	<b>Jour 1</b>	<b>Jour 2</b>	<b>Jour 3</b>	<b>Jour 4</b>
<b>Éducation Physique</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tope là !</li> <li>• Jeux sportifs – M21</li> <li>• Rythmes chantés : par 10</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maîtresse folle (14)</li> <li>• Comm. de doigts (→ 80)</li> <li>• Rythmes chantés : par 5</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeu des paires</li> <li>• Jeu sportifs – variante</li> <li>• Rythmes chantés : par 2</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comm. de doigts (→ 80)</li> <li>• Maîtresse folle (15)</li> <li>• Rythmes chantés : par 3</li> </ul>
<b>Langage oral</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les maths sur le cahier</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Quatorze</li> <li>• Les maths sur le cahier</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pairs et impairs</li> <li>• Les maths sur le cahier</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Quinze</li> <li>• Les maths sur le cahier</li> </ul>
<b>Activités sensorielles</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les trois dés</li> <li>• Machine à dizaine - 2</li> <li>• Jeu de la Banque (14)</li> <li>• Problèmes S22A</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Machine à bonbons - 12</li> <li>• Jeu de l'oie du calendrier</li> <li>• Machine à produits - 6</li> <li>• Problèmes S22B</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeu de la banque (15)</li> <li>• Machine à moitiés – 4</li> <li>• Reproduction sur quad.</li> <li>• Problèmes S22C</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reproduction sur quad.</li> <li>• Machine à partages – 5</li> <li>• Problèmes en images S22D</li> <li>• Jeu de l'oie du calendrier</li> </ul>
<b>Trace écrite</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grouper par 10</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Quatorze</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pairs et impairs</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Quinze</li> </ul>

## Semaine de 5 jours :

	Jour 1	Jour 2	Jour 3	Jour 4	Jour 5
<b>Éducation Physique</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tope là !</li> <li>• Jeux sportifs – M21</li> <li>• Rythmes chantés : par 10</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maîtresse folle (14)</li> <li>• Comm. de doigts (→ 80)</li> <li>• Rythmes chantés : par 5</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tope là !</li> <li>• Rythmes chantés : par 10, par 5</li> <li>• Maîtresse folle (14)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jeu des paires</li> <li>• Jeux sportifs – variante</li> <li>• Rythmes chantés : par 2</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comm. de doigts (→ 80)</li> <li>• Maîtresse folle (15)</li> <li>• Rythmes chantés : par 3</li> </ul>
<b>Langage oral</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les maths sur le cahier</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Quatorze</li> <li>• Les maths sur le cahier</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pairs et impairs</li> <li>• Les maths sur le cahier</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Quinze</li> <li>• Les maths sur le cahier</li> </ul>
<b>Activités sensorielles</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les trois dés</li> <li>• Machine à dizaine - 2</li> <li>• Jeu de la Banque (14)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Problèmes S22A</li> <li>• Machine à bonbons - 12</li> <li>• Jeu de l'oie du calendrier</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Machine à produits - 6</li> <li>• Problèmes S22B</li> <li>• Jeu de la banque (15)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reproduction sur quad.</li> <li>• Problèmes S22C</li> <li>• Machine à moitiés – 4</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Machine à partages – 5</li> <li>• Problèmes en images S22D</li> <li>• Jeu de l'oie du calendrier</li> </ul>
<b>Trace écrite</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grouper par 10</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Quatorze</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pairs et impairs</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Quinze</li> </ul>

Matériel à reproduire

Problèmes en images : Série 22A  
Une boîte de 10 et ?

	
<p><math>8 + 2 + 3 = 10 + \equiv = \equiv</math></p> <p>Lino a <math>\equiv</math> cubes.</p>	<p>Alima</p>
	
<p>Lama</p>	<p>Assim</p>

## Problèmes en images : Série 22B

Une semaine = 7 jours



**J'ai été absente 1 semaine et 3 jours.**

Ama a été

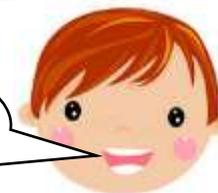
Handwriting practice lines for the name Ama.



**J'ai été absente 1 semaine et 5 jours.**

Léa

Handwriting practice lines for the name Léa.



**J'ai été absent pendant 2 semaines.**

Nimo

Handwriting practice lines for the name Nimo.



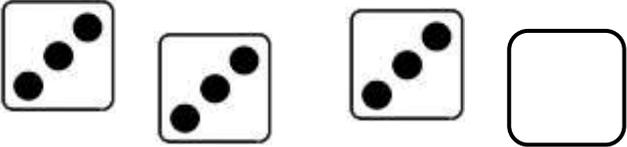
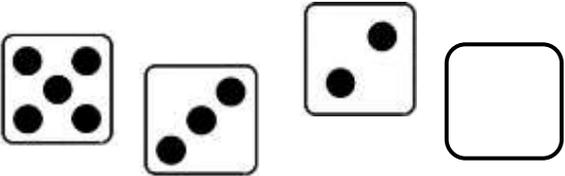
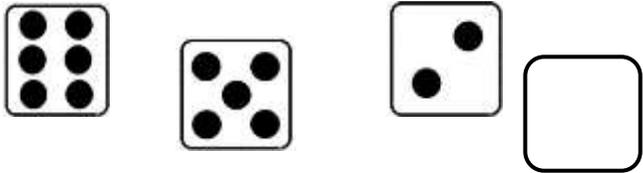
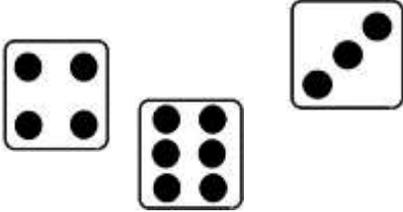
**J'ai été absente 1 semaine et 6 jours.**

Alima

10

Handwriting practice lines for the name Alima.

**Problèmes en images : Série 22C**  
**Les enfants veulent un nombre pair.**

 <p align="center">Loan</p> 	 <p align="center">Naïma</p> 
<p align="center">Le dernier dé a <math>\equiv</math> points.</p>	<p align="center">Le dernier dé a <math>\equiv</math> points.</p>
 <p align="center">Maël</p> 	<p align="center">Rémi</p>  
<p align="center">Le dernier dé a <math>\equiv</math> points.</p>	<p align="center">Le dernier dé a <math>\equiv</math> points.</p>

### Problèmes en images : Série 22D

Loan achète 2 sachets de 6 images. Il a déjà 2 images dans son album.

***Combien a-t-il d'images en tout ?***

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

En lançant 3 dés, Mélina a marqué 14 points. Le 1<sup>er</sup> dé avait 6 points ; le 2<sup>e</sup> dé avait 1 point de moins.

***Combien de points avait le 3<sup>e</sup> dé ?***

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

5 enfants vont faire du patin à glace ; ils louent des patins.

***1) Combien de patins le loueur va-t-il leur donner en tout ?***

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Le prix de la location est de 2 € par paire de patins.

***2) Combien vont-ils payer en tout ?***

---

---

---

---

---

---

---

---

---

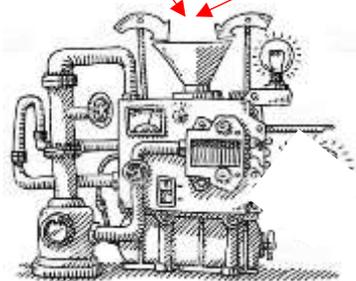
---

**La machine à bonbons - 12**

$\begin{array}{r} 8 \\ + 2 \\ + 4 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 14 \\ - 1 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 4 \\ + 6 \\ + 5 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 14 \\ - 10 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 6 \\ + 1 \\ + 4 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 14 \\ - 2 \\ \hline \end{array}$
$\begin{array}{r} 5 \\ + 4 \\ + 5 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 14 \\ - 10 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 9 \\ + 1 \\ + 5 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 14 \\ - 4 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 5 \\ + 5 \\ + 3 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 4 \\ + 6 \\ \hline 14 \end{array}$

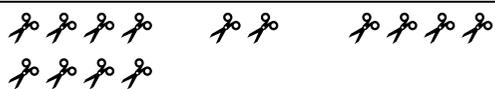
## La machine à dizaine - 2

La machine emballe les objets par 10.



$$\equiv + \equiv + \equiv = 10 + \equiv = \equiv$$

La machine a emballé  $\equiv$  dizaine et il reste  $\equiv$  unités.



Elle a emballé  $\equiv$  diz.  
et il reste  $\equiv$  unités.



Elle a emballé  $\equiv$  diz.  
et il reste  $\equiv$  unités.



Elle a emballé  $\equiv$  diz.  
et il reste  $\equiv$  unités.



Elle a emballé  $\equiv$  diz.  
et il reste  $\equiv$  unités.



Elle a emballé  $\equiv$  diz.  
et il reste  $\equiv$  unités.



Elle a emballé  $\equiv$  diz.  
et il reste  $\equiv$  unités.

## La machine à produits - 6

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

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

## La machine à partages – 4

14 enfants forment des équipes pour le défilé du Carnaval.



**14 enfants répartis en 2 équipes ?**

$$14 : 2 = \underline{\quad}$$

Il y aura  $\underline{\quad}$  enfants dans chaque équipe.

**14 enfants répartis en 3 équipes ?**

$$14 : \underline{\quad} = \underline{\quad} \text{ et il reste } \underline{\quad} \text{ enfants.}$$

Il y aura  $\underline{\quad}$  enfants dans chaque équipe et il restera  $\underline{\quad}$  enfants.

**14 enfants répartis en 4 équipes ?**

$$14 : \underline{\quad} = \underline{\quad} \text{ et il reste } \underline{\quad} \text{ enfants.}$$

Il y aura  $\underline{\quad}$  enfants dans chaque équipe et il restera  $\underline{\quad}$  enfants.

**14 enfants répartis en 5 équipes ?**

$$14 : \underline{\quad} = \underline{\quad} \text{ et il reste } \underline{\quad} \text{ enfants.}$$

Il y aura  $\underline{\quad}$  enfants dans chaque équipe et il restera  $\underline{\quad}$  enfants.

**14 enfants répartis en 6 équipes ?**

$$14 : \underline{\quad} = \underline{\quad} \text{ et il reste } \underline{\quad} \text{ enfants.}$$

Il y aura  $\underline{\quad}$  enfants dans chaque équipe et il restera  $\underline{\quad}$  enfants.

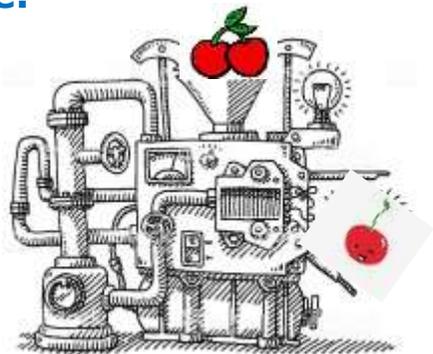
**14 enfants répartis en 7 équipes ?**

$$14 : \underline{\quad} = \underline{\quad} \text{ enfants.}$$

Il y aura  $\underline{\quad}$  enfants dans chaque équipe.

## La machine à moitiés - 4

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



J'avais  
mis 2  
cerises



La moitié de 2, c'est  $\frac{2}{2}$ .  
Lana a reçu  $\frac{2}{2}$  cerise.

**Si elle met 6 billes.**

La moitié de 6, c'est  $\frac{6}{2}$ .

Elle recevra  $\frac{6}{2}$ .

**Si elle met 12 balles.**

La moitié de  $\frac{12}{2}$ , c'est  $\frac{12}{2}$ .

Elle recevra  $\frac{12}{2}$ .

**Si elle met 8 sucettes.**

La moitié de  $\frac{8}{2}$ , c'est  $\frac{8}{2}$ .

Elle recevra  $\frac{8}{2}$ .

**Si elle met 14 images.**

La moitié de  $\frac{14}{2}$ , c'est  $\frac{14}{2}$ .

Elle recevra  $\frac{14}{2}$ .

**Si elle met 4 bonbons.**

La moitié de  $\frac{4}{2}$ , c'est  $\frac{4}{2}$ .

Elle recevra  $\frac{4}{2}$ .

**Si elle met 10 stylos.**

La moitié de  $\frac{10}{2}$ , c'est  $\frac{10}{2}$ .

Elle recevra  $\frac{10}{2}$ .

**Reproduction sur quadrillage - 3**  
**Je colorie la grille selon les consignes.**

<p><b>Vert :</b>  (E ; 4) (G ; 4) (H ; 4) (I ; 4)  (K ; 4) (L ; 4) (M ; 4)  (F ; 5) (G ; 5) (H ; 5) (J ; 5)  (K ; 5) (L ; 5)  (G ; 6) (I ; 6) (J ; 6) (K ; 6)  (F ; 7) (H ; 7) (I ; 7) (J ; 7) (L ; 7)  (G ; 8) (H ; 8) (I ; 8) (K ; 8)  (H ; 9) (J ; 9)  (G ; 10) (I ; 10) (J ; 10) (K ; 10)  (H ; 11) (I ; 11) (J ; 11) (I ; 12)</p> <p><b>Jaune : (I ; 13)</b></p> <p><b>Marron : (I ; 1) (I ; 2) (I ; 3)</b></p> <p><b>Rouge :</b>  (C ; 1) (D ; 1) (K ; 1) (L ; 1)  (C ; 2) (D ; 2) (K ; 2) (L ; 2)  (F ; 4) (K ; 7) (J ; 8) (I ; 9) (H ; 10)</p> <p><b>Violet :</b>  (F ; 1) (G ; 1) (M ; 1) (N ; 1)  (F ; 2) (G ; 2) (M ; 2) (N ; 2)  ((J ; 4) (I ; 5) (H ; 6) (G ; 7)</p>	<b>13</b>															
	<b>12</b>															
	<b>11</b>															
	<b>10</b>															
	<b>9</b>															
	<b>8</b>															
	<b>7</b>															
	<b>6</b>															
	<b>5</b>															
	<b>4</b>															
	<b>3</b>															
	<b>2</b>															
	<b>1</b>															
	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>F</b>	<b>G</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>J</b>	<b>K</b>	<b>L</b>	<b>M</b>	<b>N</b>	<b>O</b>	<b>P</b>

## Jeu de l'oie des jours de l'année

**But du jeu :** La partie commence au 1<sup>er</sup> janvier. Il faut arriver le premier au 31 décembre.

### Règle du jeu :

- 1) Le plus jeune commence.
- 2) Chaque joueur à son tour lance ses deux dés et avance du nombre de jours correspondant au total.
- 3) Si ce total est **7**, le joueur double ses points et avance directement de 2 semaines au lieu d'une seule.
- 4) Si le total des dés est **12**, le joueur avance directement d'un mois et se place sur le même jour du mois suivant (*Exemple : Si le joueur était sur le 18 février, il place son pion sur le 18 mars*).

### Variante :

- 5) Si un joueur tombe sur un jour férié, il passe un tour.