

Compétence CE1 : Révisions sur les nombres jusqu'à 1000

- Connaître (savoir écrire en lettres) les nombres entiers naturels inférieurs à 1 000.
- Savoir associer un nombre à sa décomposition en dizaines et unités.
- Associer un nombre à sa décomposition additive (jeu de la cible)

Activité 1 : Ecrire les nombres de 100 à 1000 en lettres

- **Composer avec les étiquettes**

Le M. distribue les boîtes par binôme avec les étiquettes mots-nombres.

Les élèves doivent composer avec les étiquettes les nombres suivants en lettres sur leur ardoise :

- trois-cent-quarante-huit
- six-cent-dix-neuf
- neuf-cent-quatre-vingt-sept
- quatre-cent-soixante et onze
- sept-cent-cinquante-quatre
- cinq-cent-trente-deux
- huit-cent-vingt et un
- cent-soixante-dix-huit

Correction au tableau par le maître avec les étiquettes géantes.

Préciser l'orthographe des mots *vingt(s)* et *cent* ainsi que l'usage du tiret.

- **Ecrire à la main**

Le M. donne ensuite un nombre en chiffre, il l'écrit en chiffre au tableau et les élèves doivent l'écrire en lettres sur leur ardoise. Toujours veiller à rendre présent le dictionnaire des mots-nombres (fiche 1 du classeur).

- **Défis sur le nombre de mots :**

Demander d'écrire (ou composer avec les étiquettes) un nombre avec un seul mot (Ex quarante) puis avec 2 mots (Ex cent-sept), puis avec 3 mots (Ex cent-cinquante-neuf), puis avec 4 mots (Ex cent-quatre-vingt-deux ; cent-cinquante et un).

Activité 2: Associer un nombre à sa décomposition en dizaines et unités

Matériel : étiquettes à appairer (en annexes).

Le M. partage la classe en 2 groupes puis distribue une étiquette à chaque élève. Le 1er groupe dispose des étiquettes nombres (Ex 563). Le 2eme groupe dispose des décompositions (Ex : 56 dizaines et 3 unités).

A tour de rôle, les E du 2eme groupe lisent leur étiquette. Et l'E du 1er groupe qui a le nombre correspondant doit se lever et dire très fort « J'ai + le nombre ».

Activité 3 : Nombres croisés

Affichage vierge et correction ci-dessous :

	a	b	c	d	e
1	3	2	4		1
2	4		6	3	4
3	8	7		7	5
4		2	3	0	
5	4	9	0		8

Horizontalement :

- 1) $2d+3c+4u$ / Moitié de 2
- 2) Double de 2 / $63d+4u$
- 3) $80+7$ / 3×25
- 4) 23 dizaines
- 5) $9d$ et $4u$ / Moitié de 16

Verticalement :

- a) $3c$ et $48u$ / 2×2
- b) 2 unités / avant 730
- c) Double de 23 / Double de 15
- d) 37 dizaines
- e) $(7 \times 20)+5$ / 4×2

	a	b	c	d	e
1					
2					
3					
4					
5					

DES NOMBRES CROISÉS

Compétence : Connaître les nombres jusqu'à 1000.

Réinvestir ses connaissances en numération : doubles moitiés, précédent, suivant, unités, dizaines, centaines

	a	b	c	d
1				
2				
3				
4				

HORIZONTALEMENT :

- 1) Moitié de 30 / double de 3
- 2) Juste avant 550
- 3) Moitié de 500
- 4) Moitié de 8 / 9×10

VERTICALEMENT :

- a) une unité / deux douzaines
- b) 5×111
- c) nombre juste avant 410
- d) $70 - 1$ / $56 - 56$

HORIZONTALEMENT :

- 1) Moitié de 24 / une unité
- 2) deux unités / Moitié de 90
- 3) 101×10
- 4) 3×25 / 2×1

VERTICALEMENT :

- a) juste après 1216
- b) moitié de 4 / moitié de 10
- c) 1 unité et 4 dizaines
- d) 15 centaines et 2 unités

	a	b	c	d
1				
2				
3				
4				

Dans le nombre 563 :

- Le nombre de dizaines est ; et le chiffre des dizaines est
- Le nombre de centaines est ; et le chiffre des centaines est
- Le nombre d'unités est ; et le chiffre des unités est

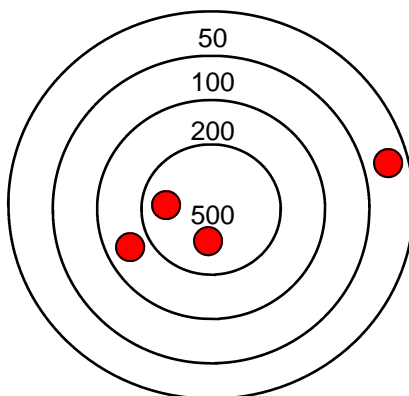
Activité 4: jeu de la cible

Matériel : projeter une des cibles ci-dessous + aimants

Le M. projette une des cibles ci-dessous. Un E doit se retourner et un autre vient positionner 4 ou 5 (ou davantage en fonction des capacités des E) aimants sur la cible. Le 1er E se retourne et dispose de 10 secondes (chronomètre) pour calculer le nombre qui correspond à la cible proposée. Il gagne s'il parvient à donner le nombre dans les 10 secondes.

Exemple :

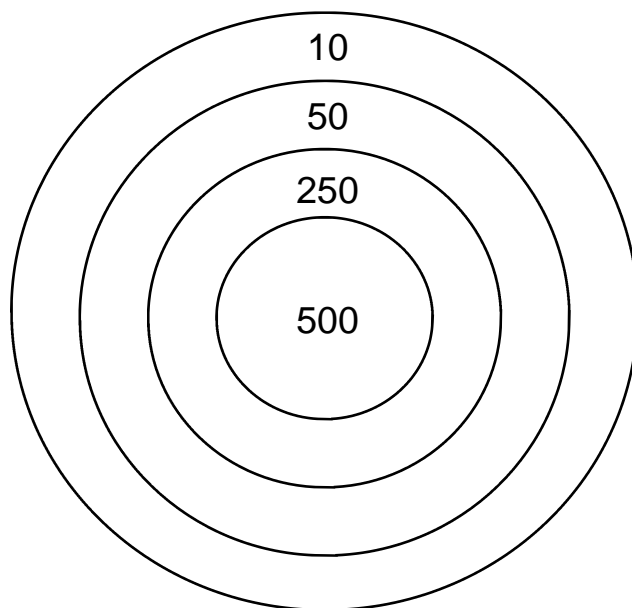
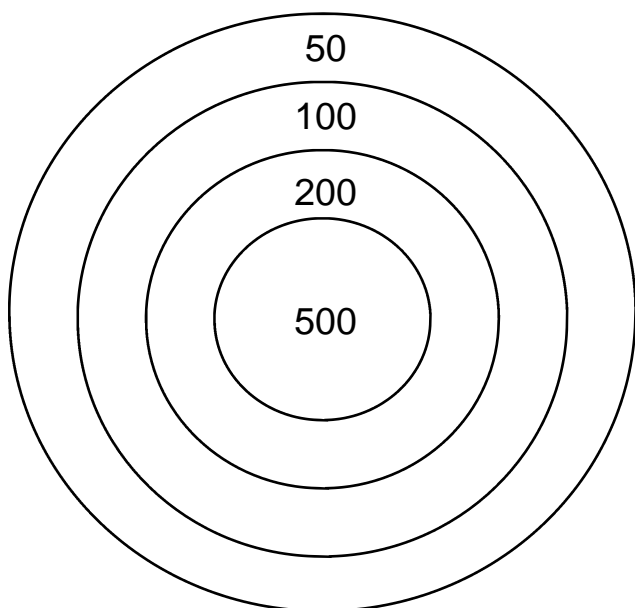
$$500+500+200+50 = 1250$$



L'E qui se retourne peut décider à l'avance combien il veut d'aimants. Ceci permet de différencier le jeu. On peut décider aussi que l'E gagne le nombre de points correspondant au nombre d'aimants à condition qu'il donne le résultat dans les 10 secondes.

Un E peut être chargé d'utiliser le chronomètre.

Ce jeu peut également se faire par équipe ce qui permet de cumuler les points gagnés par les membres d'une équipe.



3 unités
40 dizaines

403

2 unités
65 dizaines

652

6 unités
52 dizaines

526

30 dizaines
4 unités

304

43 dizaines

430

34 dizaines

340

99 dizaines

990

91 dizaines

910

19 dizaines

190

90 dizaines
1 unités

901

10 dizaines
1 unité

101

10 dizaines
9 unités

109