

MODULE 20

Dizaines et unités - Le nombre 12 : décomposer, calculer – Mesures : longueurs, monnaie

OBJECTIFS

- **Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer** : 1 dizaine et 2 unités = douze = 12 ; la numération de position.
- **Nommer, lire, écrire, représenter** : 12
- **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 additives et soustractives de 12 ; partages et produits : $12 = 6 \times 2 = 4 \times 3 = 3 \times 4 = 2 \times 6$.
- **(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

- **Jeu de la cible :**

Matériel : cible au sol marquée 10 au centre et 1 autour ; sacs de sable, balles lestées ou palets (1 par enfant dans chaque équipe) ; sacs transparents contenant 10 « pièces d'or » ; « pièces d'or » à l'unité.

Déroulement : Chaque équipe d'enfants (4 ou 5) tente de remporter le plus gros trésor possible en lançant ses projectiles sur la cible. Les projectiles qui manquent la cible sont remis en jeu.

- Les enfants calculent eux-mêmes leur gain en « pièces d'or » après l'avoir demandé sous la forme « ... dizaines et ... unités ».

- **Les cerceaux :**

Matériel : des cerceaux en nombre égal au nombre d'enfants de la classe (jeu d'autant plus intéressant que la classe est nombreuse... pour une fois !)

Déroulement : Les enfants se déplacent librement dans la pièce, pendant que l'enseignant pose des cerceaux au sol (il fera varier le nombre à chaque partie).

- Au signal, chaque enfant cherche à s'installer dans un cerceau. Ceux qui n'ont pas de place s'assoient au bord.
- Sans compter, les enfants de chacun des groupes (groupe des cerceaux et groupe du bord) doivent annoncer le nombre de cerceaux posés. Ces nombres sont écrits au tableau ou sur une feuille.
- On vérifie en faisant lever les enfants assis dans les cerceaux et en leur demandant de faire des rondes de 5 puis de 10.
- Le nombre est alors annoncé sous la forme « ... dizaines et ... unités », puis converti en nombre d'unités.
- L'équipe gagnante est celle qui avait évalué le nombre au plus près.

- **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 12 !* »
- Faire verbaliser leurs actions aux élèves : « *Nous étions par 2, alors nous avons regroupé 6 groupes de 2 pour nous grouper par 12... Nous étions par 3, alors nous avons regroupé 4 groupes de 3 pour nous grouper par 12... etc.* »
- Faire constater qu'on ne peut pas regrouper plusieurs groupes de 5 pour constituer un groupe de 12.

- **Les quilles**

Matériel : 12 quilles (par équipe ou pour la classe – bouteilles plastiques lestées, par exemple)

Déroulement :

- « *Nous allons jouer aux quilles. Qui sait jouer à ce jeu ?...* » Laisser les élèves s'exprimer. Leur demander **comment** nous pourrions ranger les quilles pour jouer.
- Essayer chacune des propositions. « *Lesquelles sont les plus pratiques pour abattre facilement le plus de quilles possible ?* »

- **La commande de doigts :**

	<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 70. Les enfants doivent désormais être capables de dire : « Dix... vingt... trente... etc. » en montrant directement leurs dix doigts déployés devant eux.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rythmes chantés (3) : Comptage par 10, étape 3 : - Montrer directement ses dix doigts en éventail devant soi, en chantant tous ensemble, les noms des dizaines successives : « Dix... vingt... trente...etc. ». Atteindre 100.
<p>ACT. SENSORIELLES</p> <p>- <i>groupe classe</i></p> <p>ou</p> <p>- <i>ateliers en petits groupes</i></p> <p>ou</p> <p>- <i>ateliers individuels</i></p>	<p>Riches ou pauvres :</p> <p><i>Matériel :</i> pièces de 1 € et billets de 10 € en grand nombre ; deux dés à 10 faces (ou deux jeux de cartes-nombres allant de 0 à 9) ; une étiquette marquée « le plus riche » et une marquée « le plus pauvre ».</p> <p><i>Déroulement :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • On tire une étiquette au sort. • Chaque élève lance ses deux dés. • Il choisit lequel de ses deux tirages concerne les pièces de 1 € et lequel concerne les billets de 10 €. • Il récupère alors la somme correspondante et compte sa valeur en dénombrant billets et pièces un à un : « 10... 20... 30... 31... 32... » ou directement s'il en est capable : « 3 billets de 10 €, c'est 3 dizaines, c'est 30 ; 2 pièces de 1 €, c'est 2 unités, c'est 2 €. J'ai 30 € + 2 €, j'ai 32 €. » • Les élèves rangent ensuite leurs trésors dans l'ordre croissant ou décroissant selon l'étiquette tirée au sort au départ. <p>La douzaine d'œufs :</p> <p><i>Matériel :</i> Jeu de cartes présentant chacune 2, 3, 4 ou 6 œufs.</p> <p><i>Déroulement :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Les cartes sont posées sur la table, face cachée. • Chaque élève à son tour retourne une carte et en compte les œufs.

- Il doit alors retourner une deuxième carte portant le même nombre d'œufs.
- S'il échoue, il replace les deux cartes, face cachée, à la même place.
- S'il atteint 12 (2 fois 6 œufs), il remporte les deux cartes.
- Si ces deux cartes sont bien les mêmes mais qu'il n'atteint pas 12, il retourne une troisième carte.
- Si cette troisième carte est différente des deux autres, il replace les trois cartes, face cachée, à la même place.
- S'il atteint 12 (3 fois 4 œufs), il remporte les trois cartes.
- Même chose pour atteindre 12 en quatre cartes (4 fois 3 œufs) ou en six cartes (6 fois 2 œufs).

Jeu de la Banque :

Matériel : 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.

Déroulement :

- Chaque élève prend une enveloppe, compte l'argent et lit éventuellement la « contrainte »
- Il doit demander au banquier la somme nécessaire pour avoir 12 €, en respectant la « contrainte » s'il y en a une.
- La somme totale est alors vérifiée par tous les élèves de l'équipe.

Calcul :

Matériel : fiches « problèmes en image » (séries 20A, 20B, 20C, 20D) ; 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.
- *Tables :* Chaque élève doit compléter les fiches de tables proposées (de M1 – M2 – M3)
- *La machine à partages – 4*
- *La machine à moitiés – 3*
- *La machine à tiers – 3*
- *La machine à quarts – 1*

	<p>Mesures : Tapis du 12 <i>Matériel</i> : Réglettes Cuisenaire <i>Déroulement</i> : Voir Module 12</p> <p>Mesures : Escaliers du 2, du 3, du 4 : <i>Matériel</i> : Réglettes Cuisenaire 2 cm, 3 cm et 4 cm ; double décimètre. Construire les tables de 2, 3 et 4 (jusqu'à 12) en reproduisant et mesurant les marches des « escaliers » proposés (marches de 2 cm, 3 cm et 4 cm de profondeur).</p> <p>La balance : 2 masses de 1 dag et des masses de 1 g ; un dé à 10 faces ou un jeu de cartes-nombres de 0 à 9. <i>Déroulement</i> : • Voir Ateliers mathématiques 18 – Variante 1</p>
<p>EXP. ORALE RÉGULATION</p>	<p>Dialogue autour de la numération de position ; du nombre 12</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>Dizaines et unités : <i>Matériel</i> : Bouliers (au moins 1 pour la classe + 10 bandelettes de 10 boules et un cache en carton pour chaque élève) ; pièces de 1 € et billets de 10 €.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avec le boulier : Comptage de 1 à 100 : boule par boule, de 5 en 5, de 10 en 10. • Langage : « <i>Comment payer les sommes suivantes à l'aide de la monnaie disponible : 20 €, 40 €, 60 €, 90 € ?</i> »

- Recommencer avec : **12 €, 31 €, 55 €, 62 €, 72 €, 88 €, 98 €**»

Douze :

Matériel : bouliers ; boîtes d'œufs de différents modèles (6, 10 et 12 alvéoles).

- Avec le boulier : *Sur l'ardoise, avec le boulier : « Combien de billes lorsqu'on déplace **1 dizaine ; 1 dizaine et 1 unité ; 1 dizaine et 2 unités ; ... ; 1 dizaine et 9 unités ?** »*
- Langage : Présenter les boîtes d'œufs. Laisser les élèves s'exprimer. Favoriser toutes les remarques portant sur le nombre d'alvéoles et leur disposition. Expliquer qu'autrefois seules les boîtes de 6 et 12 œufs existaient. Faire trouver le rapport existant entre 6 et 12. Expliquer alors qu'on parle de **douzaine** et de **demi-douzaine** comme on parle de **dizaine** lorsqu'on a **dix objets de même sorte**.
- Faire répéter les termes à plusieurs reprises en montrant successivement et dans le désordre les trois boîtes¹. Écrire le nombre d'œufs représenté par **1 dizaine, 1 douzaine, 1 demi-douzaine**.

¹Une explication de cette tradition [ici](#) . Cette explication pourra être exploitée lors de la leçon sur les décompositions multiplicatives du nombre 12.

Décompositions de 12 :

Matériel : 12 quilles (classe) ; bûchettes attachées en fagots de 10 et bûchettes isolées, ardoise (élèves).

- Placer 12 quilles face aux élèves. Leur demander de sortir une **douzaine de bûchettes** et de défaire le lien qui attache le fagot de 10.
- « *Nous allons ranger les bûchettes comme nous avons rangé les quilles pendant la séance d'EPS. Sur votre table, vous chercherez une disposition et vous la noterez sur votre ardoise. Puis nous récapitulerons toutes les solutions au tableau.* »

- Au cours de la récapitulation, placer d'un côté les écritures additives qu'on peut remplacer par une écriture multiplicative et de l'autre celles pour lesquelles c'est impossible.
- Sous chaque addition réitérée, écrire seul puis avec l'aide des élèves l'écriture multiplicative qui correspond.
- Pour chacune des autres écritures additives, faire expliquer par un élève chaque fois différent pourquoi on ne peut pas remplacer cette écriture par une multiplication.

Problèmes à étapes :

Déroulement : Proposer oralement les problèmes suivants. Les résoudre au tableau, avec la participation active des élèves qui dialoguent, débattent, représentent par le mime ou le schéma, ...

- *Malo joue aux quilles. Il a 12 quilles. La première fois, il fait tomber 5 quilles.*

1) Combien en reste-t-il à renverser ?

La deuxième fois, après son lancer, il fait encore tomber 5 quilles.

2) Combien en reste-t-il à renverser ?

La troisième fois, il renverse la moitié des quilles qui restaient.

3) Combien reste-t-il de quilles debout ?

- *Il y a 12 chocolats dans la boîte. Léna en offre la moitié à ses amies Léa, Ana et Maia.*

1) Combien ses amies ont-elles de chocolats en tout ?

Elles se les partagent également.

2) Combien en ont-elles chacune ?

Léna partage également ce qui lui reste entre elle et son petit frère.

3) Combien en ont-ils chacun ?

- *Paolo, Octave et Félix ont chacun 12 euros.*

Paolo a 1 billet et 1 pièce. Quelle est la valeur du billet ? de la pièce ?

Octave a 6 pièces les mêmes. Quelle est leur valeur ?

Félix a 1 billet et 7 pièces les mêmes. Quel est la valeur du billet ? de chacune des pièces ?

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.
TRACE ÉCRITE	<p style="text-align: center;">Sur le cahier :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dizaines et unités • Douze : On peut faire recopier les boîtes d'œufs (1 œuf par carreau). • Décompositions de 12 • Problème : Selon le niveau de la classe, travailler collectivement ou en autonomie <p>Attention ! Le problème continue sur une deuxième page.</p>

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 :

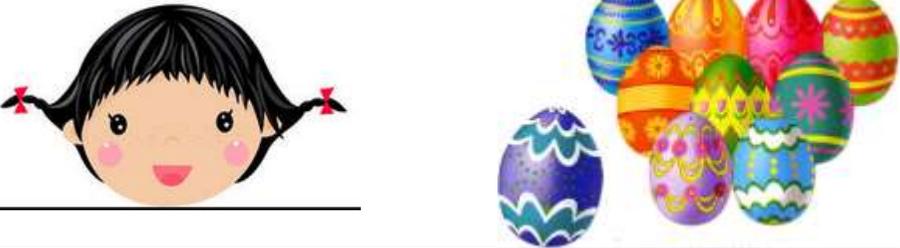
	Jour 1	Jour 2	Jour 3	Jour 4
Éducation Physique	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu de la cible • Rythmes chantés (3) 	<ul style="list-style-type: none"> • Les quilles • Comm. de doigts (→ 70) 	<ul style="list-style-type: none"> • Les quilles • Maîtresse folle 	<ul style="list-style-type: none"> • Les cerceaux • Comm. de doigts (→ 70)
Langage oral	<ul style="list-style-type: none"> • Dizaines et unités • Les maths sur le cahier 	<ul style="list-style-type: none"> • Douze • Les maths sur le cahier 	<ul style="list-style-type: none"> • Décomposer 12 • Les maths sur le cahier 	<ul style="list-style-type: none"> • Problèmes à étapes • Les maths sur le cahier
Activités sensorielles	<ul style="list-style-type: none"> • Riches et pauvres • Machine à partages - 4 • Table : M1 • Problèmes S20A 	<ul style="list-style-type: none"> • La douzaine d'œufs • Mesures : tapis du 12 • Tables : M2 • Problèmes S20B 	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu de la banque • Machine à moitiés - 3 • Tables : M3 • Problèmes S20C 	<ul style="list-style-type: none"> • Machine à tiers - 3 • Machine à quarts – 1 • Problèmes en images S20D • Mesures : Escaliers du 2, du 3, du 4
Trace écrite	<ul style="list-style-type: none"> • Dizaines et unités 	<ul style="list-style-type: none"> • Douze 	<ul style="list-style-type: none"> • Décomposer 12 	<ul style="list-style-type: none"> • Problème

Semaine de 5 jours :

	Jour 1	Jour 2	Jour 3	Jour 4	Jour 5
Éducation Physique	<ul style="list-style-type: none"> • Jeu de la cible • Rythmes chantés (3) 	<ul style="list-style-type: none"> • Les quilles • Comm. de doigts (→ 70) 	<ul style="list-style-type: none"> • Maîtresse folle • Rythmes chantés (3) 	<ul style="list-style-type: none"> • Les quilles • Maîtresse folle 	<ul style="list-style-type: none"> • Les cerceaux • Comm. de doigts (→ 70)
Langage oral	<ul style="list-style-type: none"> • Dizaines et unités • Les maths sur le cahier 	<ul style="list-style-type: none"> • Douze • Les maths sur le cahier 	<ul style="list-style-type: none"> • Mesures : Balance 	<ul style="list-style-type: none"> • Décomposer 12 • Les maths sur le cahier 	<ul style="list-style-type: none"> • Problèmes à étapes • Les maths sur le cahier
Activités sensorielles	<ul style="list-style-type: none"> • Riches et pauvres • Machine à partages - 4 • Table : M1 	<ul style="list-style-type: none"> • Problèmes S20A • La douzaine d'œufs • Mesures : tapis du 12 	<ul style="list-style-type: none"> • Tables : M2 • Problèmes S20B • Jeu de la banque • Machine à moitiés - 3 	<ul style="list-style-type: none"> • Tables : M3 • Problèmes S20C • Machine à tiers - 3 	<ul style="list-style-type: none"> • Machine à partages – Machine à quarts – 1 • Problèmes en images S20D • Mesures : Escaliers du 2, du 3, du 4
Trace écrite	<ul style="list-style-type: none"> • Dizaines et unités 	<ul style="list-style-type: none"> • Douze 		<ul style="list-style-type: none"> • Décomposer 12 	<ul style="list-style-type: none"> • Problème

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

Problèmes en images : Série 20B
Douzaine, demi-douzaine ou dizaine ?

	 
<p>Lino a décoré une _____ d'œufs.</p>	<p>Alima en a décoré une _____.</p>
	

Lana en a décoré une



Assim

en

a

décoré

2



ce qui fait 1



Problèmes en images : Série 20C

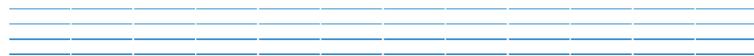
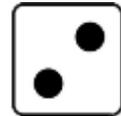
Les enfants jouent avec les dés. Ils ont tous 12 points



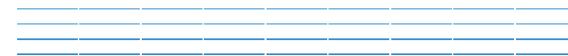
Loan



Naïma



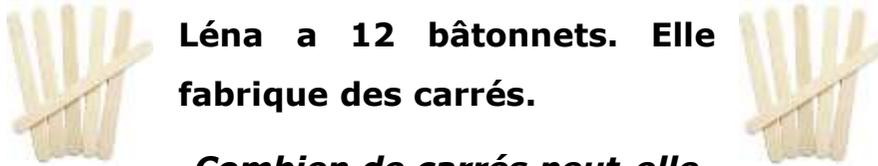
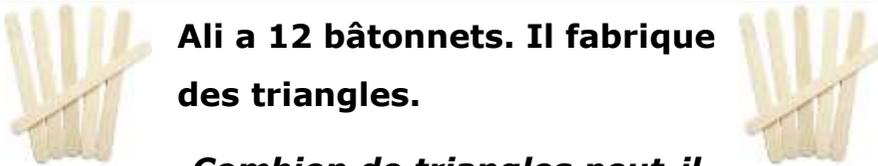
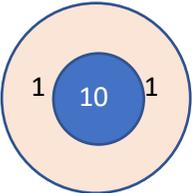
Le 4^e dé de Loan a \equiv points.



Le 4^e dé de Naïma a \equiv points.

  <p>Maël</p> 	   
<p>Le 2^e dé de Maël a \equiv points.</p>	<p>Le 3^e dé de Rémi a \equiv points.</p>

Problèmes en images : Série 20D

 <p>Léna a 12 bâtonnets. Elle fabrique des carrés.</p> <p>Combien de carrés peut-elle fabriquer ?</p>	<p>_____</p> <p>_____</p> <p>Léna peut fabriquer _____.</p>
 <p>Ali a 12 bâtonnets. Il fabrique des triangles.</p> <p>Combien de triangles peut-il fabriquer ?</p>	<p>_____</p> <p>_____</p> <p>Ali peut fabriquer _____.</p>
 <p>Pablo a 12 euros. La partie vaut 2 euros.</p> <p>Combien peut-il faire de parties ?</p>	<p>_____</p> <p>_____</p> <p>Ali peut faire _____.</p>
 <p>Les enfants lancent des fléchettes. Il y a 1 flèches dans le 10 et 2 flèches dans le 1.</p> <p>Quelle est la valeur de leur trésor ?</p>	<p>Ils ont gagné $\equiv \equiv$ dizaine et $\equiv \equiv$ unités.</p> <p>Leur trésor vaut $\equiv \equiv$ pièces d'or.</p>

La machine à partages – 4

12 enfants forment des équipes



pour le défilé du Carnaval.

12 enfants répartis en 2 équipes?

$$12 : 2 = \equiv$$

12 enfants répartis en 3 équipes?

$$12 : \equiv = \equiv$$

12 enfants répartis en 4 équipes?

$$12 : \equiv = \equiv$$

12 enfants répartis en 5 équipes?

$$12 : \equiv = \equiv$$

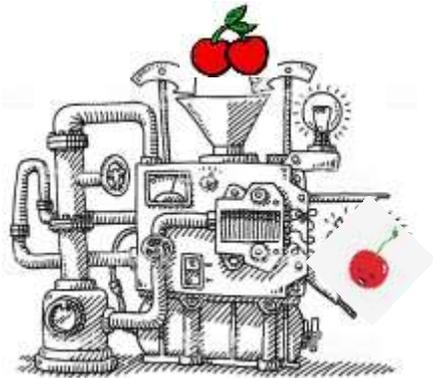
et il reste \equiv enfants.

12 enfants répartis en 6 équipes?

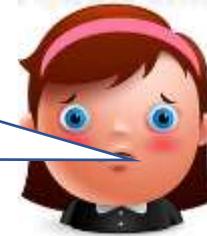
$$12 : \equiv = \equiv$$

La machine à moitiés

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



J'avais mis 2 cerises



La moitié de 2, c'est \equiv .

Lana a reçu \equiv cerise.

Si elle met 4 bonbons.

La moitié de 4, c'est \equiv .

Elle recevra \equiv bonbons.

Si elle met 8 pommes.

La moitié de \equiv , c'est \equiv .

Elle recevra \equiv .

Si elle met 6 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 12 billes.

La moitié de \equiv , c'est
 \equiv .

Elle recevra \equiv .

La machine à tiers - 3



$9 \text{ L} : 3 = \equiv \text{ L}$
Le tiers de 9, c'est \equiv .



$\equiv \text{ L} : 3 = \equiv \text{ L}$
Le tiers de \equiv , c'est \equiv .

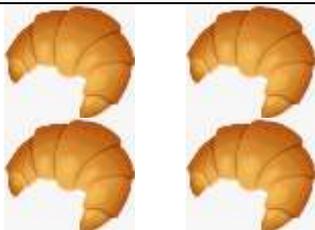


$\equiv \text{ L} : 3 = \equiv \text{ L}$
Le tiers de \equiv , c'est \equiv .



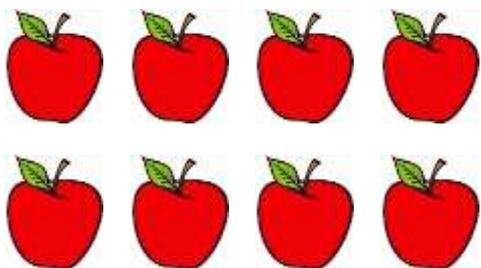
$\equiv \text{ L} : 3 = \equiv \text{ L}$
Le tiers de \equiv , c'est \equiv .

La machine à quart - 1



4 croissants : 4 = \equiv croissant

Le quart de 4, c'est \equiv .



\equiv pommes : 4 = \equiv \equiv

Le quart de \equiv , c'est \equiv .



\equiv œufs : 4 = \equiv \equiv

Le quart de \equiv , c'est \equiv .

Tables

M1

$10 + \text{IIII} = 12$

$9 + \text{IIII} = 12$

$8 + \text{IIII} = 12$

$5 + \text{IIII} = 12$

$1 + \text{IIII} = 12$

$3 + \text{IIII} = 12$

$6 + \text{IIII} = 12$

$7 + \text{IIII} = 12$

$2 + \text{IIII} = 12$

$4 + \text{IIII} = 12$

$0 + \text{IIII} = 12$

$2 + 2 + 2 + 2 + 2 + \text{IIII} = 12$

$2 \times \text{IIII} = 12$

$12 : 6 = \text{IIII}$

$3 + 3 + 3 + \text{IIII} = 12$

$3 \times \text{IIII} = 12$

$12 : 4 = \text{IIII}$

$4 + 4 + \text{IIII} = 12$

$4 \times \text{IIII} = 12$

$12 : 3 = \text{IIII}$

$6 + \text{IIII} = 12$

$6 \times \text{IIII} = 12$

$12 : 2 = \text{IIII}$

$12 - 1 = \text{IIII}$

$12 - 10 = \text{IIII}$

$12 - 2 = \text{IIII}$

$12 - 9 = \text{IIII}$

$12 - 3 = \text{IIII}$

$12 - 8 = \text{IIII}$

$12 - 4 = \text{IIII}$

$12 - 7 = \text{IIII}$

$12 - 6 = \text{IIII}$

$12 - 5 = \text{IIII}$

$12 - 11 = \text{IIII}$

Tables
M2

$\overline{\overline{\overline{\quad}}} + 8 = 12$
$\overline{\overline{\overline{\quad}}} + 6 = 12$
$\overline{\overline{\overline{\quad}}} + 1 = 12$
$\overline{\overline{\overline{\quad}}} + 7 = 12$
$\overline{\overline{\overline{\quad}}} + 5 = 12$
$\overline{\overline{\overline{\quad}}} + 2 = 12$
$\overline{\overline{\overline{\quad}}} + 0 = 12$
$\overline{\overline{\overline{\quad}}} + 3 = 12$
$\overline{\overline{\overline{\quad}}} + 4 = 12$
$\overline{\overline{\overline{\quad}}} + 9 = 12$
$\overline{\overline{\overline{\quad}}} + 10 = 12$

$$2 \times \overline{\overline{\overline{\quad}}} = 12$$

$$3 \times \overline{\overline{\overline{\quad}}} = 12$$

$$4 \times \overline{\overline{\overline{\quad}}} = 12$$

$$6 \times \overline{\overline{\overline{\quad}}} = 12$$

$$12 : \overline{\overline{\overline{\quad}}} = 6$$

$$12 : \overline{\overline{\overline{\quad}}} = 4$$

$$12 : \overline{\overline{\overline{\quad}}} = 3$$

$$12 : \overline{\overline{\overline{\quad}}} = 2$$

$$5 + 5 + \overline{\overline{\overline{\quad}}} = 12$$

$$6 + \overline{\overline{\overline{\quad}}} + 2 = 12$$

$$12 - \overline{\overline{\overline{\quad}}} = 10$$

$$12 - \overline{\overline{\overline{\quad}}} = 1$$

$$12 - \overline{\overline{\overline{\quad}}} = 9$$

$$12 - \overline{\overline{\overline{\quad}}} = 2$$

$$12 - \overline{\overline{\overline{\quad}}} = 8$$

$$12 - \overline{\overline{\overline{\quad}}} = 3$$

$$12 - \overline{\overline{\overline{\quad}}} = 7$$

$$12 - \overline{\overline{\overline{\quad}}} = 4$$

$$12 - \overline{\overline{\overline{\quad}}} = 5$$

$$12 - \overline{\overline{\overline{\quad}}} = 6$$

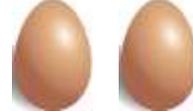
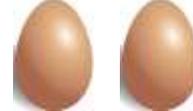
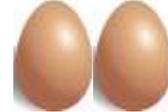
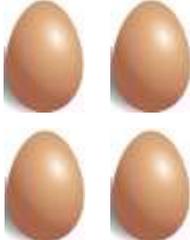
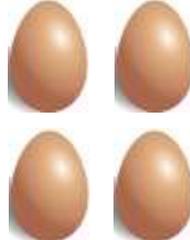
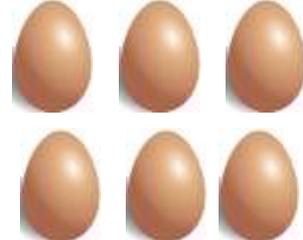
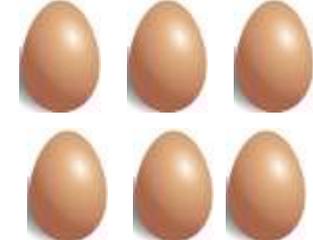
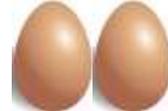
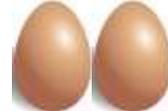
$$12 - \overline{\overline{\overline{\quad}}} = 11$$

Riches ou pauvres

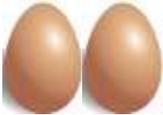
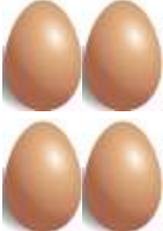
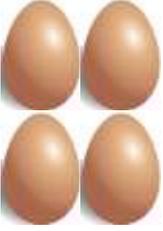
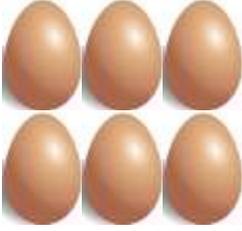
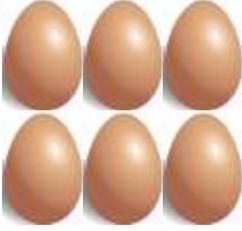
Le plus riche a gagné !

Le plus pauvre a gagné !

La douzaine d'œufs

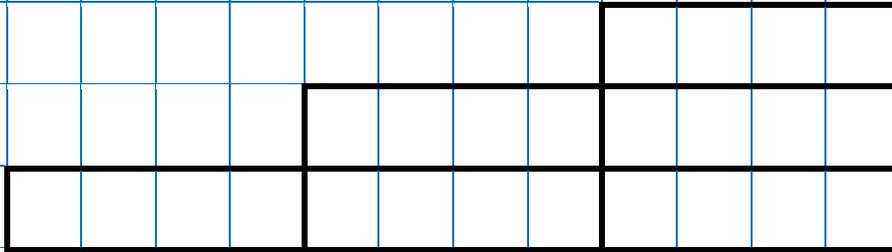
				
				
				
				

La douzaine d'œufs (suite)

Escaliers - 2

Je complète les escaliers et les calculs



$$4 \text{ cm} \times 1 = \underline{\quad} \text{ cm}$$

$$4 \text{ cm} \times 2 = \underline{\quad} \text{ cm}$$

$$4 \text{ cm} \times 3 = \underline{\quad} \text{ cm}$$

