



Thème : Numération.

Cours 17 : Faire correspondre des lots à un nombre entier entre 20 et 69.

Présentation du Guide du Maître

Numéro, nom et catégorie de l'activité.

Matériel nécessaire pour réaliser l'activité.

Activité de groupe ou individuelle ?

Dans la classe ou à l'extérieur ?

Nombre d'écrans dans l'activité.

Estimation de durée de l'activité. Elle varie entre 1, 2 et 3 🕒.

Place de l'activité dans le cours.

Je m'entraîne Activité 3 : Situer les trois parties du corps humain.


3/10

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
🕒🕒🕒	TNI et stylet	En classe	Collectif	1

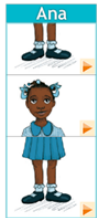
Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne et montrer les flèches sur lesquelles il faut cliquer. Si besoin, cliquer pour donner un exemple.	Ecouter la consigne et regarder le TNI.
2	Faire venir un élève au tableau pour reconstituer une partie d'un des deux corps.	Cliquer sur les flèches pour remettre une partie de corps à sa place.
3	Commenter les réponses des élèves, demander à l'élève d'expliquer pourquoi il pense que c'est la bonne réponse.	Justifier sa réponse, bonne ou mauvaise.
4	Passer à un autre élève et refaire les étapes 2 et 3. Une fois les deux corps reconstitués, passer à l'activité suivante.	

Cliquez sur les flèches orange et reconstituez les corps de Jan et Ana.

Jan




Ana




Ecran 1

Cliquez sur les flèches orange et reconstituez les corps de Jan et Ana.

Jan



Ana



Ecran 1 corrigé

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Présentation du Guide du Maître


Je m'entraîne Activité 3 : Situer les trois parties du corps humain. 3/10

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
🕒 🕒 🕒	TNI et stylet	En classe	Collectif	1

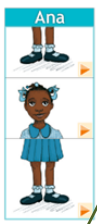
Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne et montrer les flèches sur lesquelles il faut cliquer. Si besoin, cliquer pour donner un exemple.	Ecouter la consigne et regarder le TNI.
2	Faire venir un élève au tableau pour reconstituer une partie d'un des deux corps.	Cliquer sur les flèches pour remettre une partie de corps à sa place.
3	Commenter les réponses des élèves, demander à l'élève d'expliquer pourquoi il pense que c'est la bonne réponse.	Justifier sa réponse, bonne ou mauvaise.
4	Passer à un autre élève et refaire les étapes 2 et 3. Une fois les deux corps reconstitués, passer à l'activité suivante.	

Cliquez sur les flèches orange et reconstituez les corps de Jan et Ana.

Jan




Ana




Ecran 1

Cliquez sur les flèches orange et reconstituez les corps de Jan et Ana.

Jan



Ana



Ecran 1 corrigé

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Etapes de l'activité pour guider le maître.

Actions du **maître** tout au long de l'activité, étape par étape.

Actions de l'**élève** tout au long de l'activité, étape par étape.

Visuel de l'activité. Il peut parfois y avoir plusieurs écrans.

Correction de l'activité lorsque c'est utile.

Voici le thème et le nom du cours que vous allez travailler avec les élèves :

1. Numération

1. Lire les nombres de 0 à 9
2. Écrire les nombres de 0 à 9
3. Dénombrer des lots allant de 0 à 9 objets
4. Comparer des lots
5. Comparer des lots par la correspondance terme à terme
6. Comparer et réaliser deux lots (apprentissage des termes plus que, moins que, autant que)
7. Faire correspondre des lots à un nombre entier jusqu'à 10
8. Découverte de + et =
9. Décomposer de 0 à 9
10. Compter de 0 à 29
11. Compter de 0 à 69
12. Lire et écrire les nombres de 0 à 69
13. Faire correspondre des lots à un nombre entier entre 10 et 19
14. Décomposer de 10 à 19
15. Comparer les nombres de 0 à 19
16. Ranger les nombres de 0 à 19
- 17. Faire correspondre des lots à un nombre entier entre 20 et 69**
18. Décomposer de 20 à 69
19. Comparer et réaliser des lots avec des nombres de 0 à 69
20. Ranger et comparer les nombres de 0 à 69

Sommaire des activités du cours :

Je découvre

Expliquez ce que vous avez vu.

Activité 1 : Apprentissage d'une méthode pour le dénombrement d'un grand lot.



Activité 6 : Faire correspondre un nombre à un lot.

Je m'entraîne

Découvrez le jeu de la dizaine.



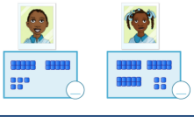
Activité 2 : Découvrir le groupement par 10.



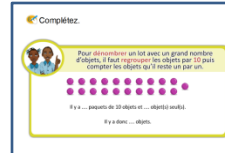
Activité 7 : Réaliser des lots.

Je retiens

Quel est le score de chaque joueur ?

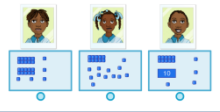


Activité 3 : Dénombrer des lots de 20 à 69 par le groupement de dizaines.



Activité 8 : Rappeler l'essentiel du cours.

Quel est le joueur qui a marqué 24 points ? Cochez la bonne réponse.



Activité 4 : Dénombrer un lot entre 20 et 69 dont le groupement par dizaines est réalisé.

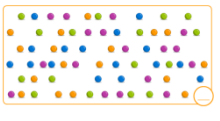
Je joue

Jouez au jeu de foie.



Activité 9 : Dénombrer des lots.

Combien y-a-t-il de balles ?



Activité 5 : Dénombrer des lots allant de 20 à 69.

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
 	TBI + Stylet + Matériel de la classe	En classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Avant le cours : préparer des lots d'une vingtaine d'objets (bouchons, crayons, craies, morceaux de papier...). Chaque groupe d'élèves aura un lot d'objets.	
2	Au début du cours : répartir les élèves par groupes de 8 ou 10 élèves. Leur distribuer un lot. Demander à chaque groupe de trouver une stratégie pour pouvoir dénombrer le lot le plus facilement possible.	Se répartir par groupe. Dénombrer le lot.
3	Demander à chaque groupe d'expliquer comment ils ont dénombré leur collection. Discuter autour de chaque méthode avec les autres groupes.	Expliquer sa méthode pour dénombrer la collection. Discuter des différentes méthodes.
4	Expliquer aux élèves que vous allez observer une animation qui permet de dénombrer des lots qui ont beaucoup d'objets.	Écouter l'enseignant.
5	Lancer l'animation puis demander aux élèves d'expliquer ce qu'ils ont vu.	Observé l'animation puis expliquer la méthode utilisée.
6	Demander ensuite aux différents groupes de compter le nombre d'objets dans leur lot à la manière de l'animation.	Compter le nombre d'objets dans leur lot à la manière de l'animation.

1

2

3

4


5

6

7


8

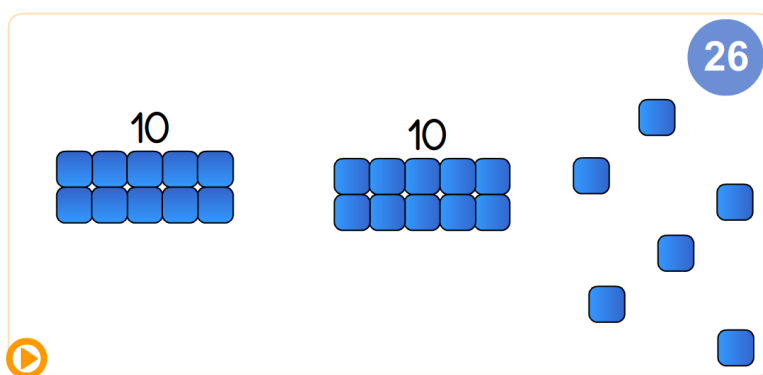
9

 Expliquez ce que vous avez vu.



Ecran 1

 Expliquez ce que vous avez vu.



Ecran 1 fin de l'animation

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
 	Matériel de la classe	En classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Avant le cours : préparer une grande quantité de carrés de papier. Préparer aussi des planches sur lesquelles d'un côté les 10 carrés sont dessinés et de l'autre il y a le nombre 10 d'écrit. Préparer aussi un dé pour chaque groupe d'élèves.	
2	Au début de l'activité : garder les groupes qui ont été réalisés pour la première activité. Distribuer à chaque groupe : des planches de 10, des carrés de couleur et un dé.	
3	But de l'activité : les élèves vont lancer les dés chacun leur tour. Pour chaque point marqué avec le dé, le joueur obtient un carré. À chaque fois qu'il peut regrouper 10 carrés, il les remplace par une plaque de 10. la partie se joue en 6 lancés de dés. Lorsque la partie est finie, chaque élève doit compter le nombre de carrés qu'il a obtenu.	Écouter les règles du jeu. Jouer.
4	Après le jeu, discuter avec les élèves sur les regroupements par dizaines et amener les élèves à déduire qu'il est plus facile d'utiliser les regroupements par 10 pour dénombrer de grandes quantités.	Discuter sur les regroupements par dizaines.

1

2

3

4


5

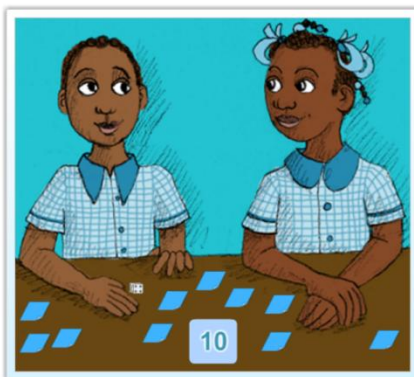
6

7

8

9

 Découvrez le jeu de la dizaine.



Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TBI + Stylet	En classe	Collectif	3

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Quel est le score de chaque joueur ? »	Écouter la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau afin qu'il calcule le résultat du premier joueur.	Venir au tableau et calculer le score du premier joueur.
3	Si besoin, demander aux autres élèves d'aider l'élève au tableau. Demander aux autres élèves de valider ou invalider la réponse. Si des élèves invalident la réponse, leur demander d'expliquer pourquoi. Demander à l'un d'entre eux de venir montrer sa réponse.	Si besoin, aider l'élève au tableau. Valider ou invalider la réponse. Si la réponse de l'élève au tableau est invalidée, expliquer pourquoi et venir au tableau faire l'activité.
4	Inviter un autre élève pour calculer le score du second joueur.	Venir au tableau pour calculer le score du second joueur.
5	Passer à l'écran suivant puis renouveler les étapes. Demander aux élèves de prendre leur ardoise et d'écrire dans un premier temps le résultat de chaque joueur dessus puis faire une correction collective au tableau.	

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9

Quel est le score de chaque joueur ?

Ecran 1

Quel est le score de chaque joueur ?

Correction écran 1

Quel est le score de chaque joueur ?

Correction écran 2

Quel est le score de chaque joueur ?

Correction écran 3

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TBI + Stylet	En classe	Collectif	3

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Quel est le joueur qui a marqué 24 points ? Cochez la bonne réponse. »	Écouter la consigne.
	Inviter un élève à venir au tableau. Lui demander de calculer le résultat de chaque joueur puis lui demander de cocher le joueur qui a obtenu le score demandé.	Venir au tableau. Calculer le score de chaque joueur puis cocher le joueur qui a obtenu 24 points.
2	Si besoin, demander aux autres élèves d'aider l'élève au tableau. Demander aux autres élèves de valider ou invalider la réponse. Si des élèves invalident la réponse, leur demander d'expliquer pourquoi. Demander à l'un d'entre eux de venir montrer sa réponse.	Si besoin, aider l'élève au tableau. Valider ou invalider la réponse. Si la réponse de l'élève au tableau est invalidée, expliquer pourquoi et venir au tableau faire l'activité.
3	Passer à l'écran suivant puis renouveler les étapes.	

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9

Quel est le joueur qui a marqué 24 points ?
Cochez la bonne réponse.

Ecran 1

Quel est le joueur qui a marqué 24 points ?
Cochez la bonne réponse.

Correction écran 1

Quel est le joueur qui a marqué 48 points ?
Cochez la bonne réponse.

Correction écran 2

Quel est le joueur qui a marqué 34 points ?
Cochez la bonne réponse.

Correction écran 3

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TBI + Stylet	En classe	Collectif	2

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Combien y a-t-il de balles ? »	Écouter la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau. Lui demander de dénombrer le lot en regroupant les balles par 10. NB : l'élève peut déplacer les balles pour former des lots de 10 ou bien utiliser les autres méthodes étudiées dans le cours 13 : barrer, relier, entourer.	Venir au tableau. Dénombrer le lot en utilisant le regroupement par 10.
3	Si besoin, demander aux autres élèves d'aider l'élève au tableau. Demander aux autres élèves de valider ou invalider la réponse. Si des élèves invalident la réponse, leur demander d'expliquer pourquoi. Demander à l'un d'entre eux de venir montrer sa réponse.	Si besoin, aider l'élève au tableau. Valider ou invalider la réponse. Si la réponse de l'élève au tableau est invalidée, expliquer pourquoi et venir au tableau faire l'activité.
4	Passer à l'écran suivant et renouveler les étapes.	

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9

Combien y a-t-il de balles ?

—

Ecran 1

Combien y a-t-il de balles ?

66

Correction écran 1

Combien y a-t-il de bandes ?

54

Correction écran 2

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TBI + Stylet	En classe	Collectif	2

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Combien y a-t-il de citrons ? Entourez la bonne étiquette. »	Écouter la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau. Lui demander de dénombrer le lot de citrons. Demander à l'élève d'entourer le nombre correspondant.	Venir au tableau pour dénombrer le lot de citrons. Entourer le nombre correspondant.
3	Si besoin, demander aux autres élèves d'aider l'élève au tableau. Demander aux autres élèves de valider ou invalider la réponse. Si des élèves invalident la réponse, leur demander d'expliquer pourquoi. Demander à l'un d'entre eux de venir montrer sa réponse.	Si besoin, aider l'élève au tableau. Valider ou invalider la réponse. Si la réponse de l'élève au tableau est invalidée, expliquer pourquoi et venir au tableau faire l'activité.
4	Passer à l'écran suivant et renouveler les étapes.	

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9

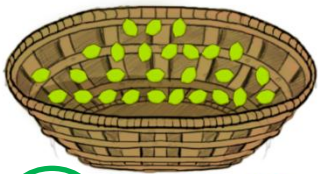
Combien y-a-t-il de citrons ?
Entourez la bonne étiquette.



27 32 45 12

Ecran 1

Combien y-a-t-il de citrons ?
Entourez la bonne étiquette.



27 32 45 12

Correction écran 1

Combien y-a-t-il de balles ?
Entourez la bonne étiquette.



64 67 53 55

Correction écran 2

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TBI + stylet	En classe	Collectif / Individuel	3

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Déplacez le nombre de bonbons. »	Écouter la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau. Expliquer qu'il y a des groupements de 10 bonbons et des bonbons seuls. Demander de glisser les bonbons pour constituer le lot demandé.	Venir au tableau pour constituer le lot demandé.
3	Si besoin, demander aux autres élèves d'aider l'élève au tableau. Demander aux autres élèves de valider ou invalider la réponse. Si des élèves invalident la réponse, leur demander d'expliquer pourquoi. Demander à l'un d'entre eux de venir montrer sa réponse.	Si besoin, aider l'élève au tableau. Valider ou invalider la réponse. Si la réponse de l'élève au tableau est invalidée, expliquer pourquoi et venir au tableau faire l'activité.
4	Passer à l'écran suivant et renouveler les étapes.	
5	Pour le troisième écran, écrire un nombre dans la bulle et inviter un élève à venir au tableau pour compléter le lot.	

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9

Déplacez le bon nombre de bonbons.

66

Ecran 1

Déplacez le bon nombre de bonbons.

66

Correction écran 1

Déplacez le bon nombre de bandes.

32

Correction écran 2

Déplacez le bon nombre de balles.

20

Exemple correction écran 3

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TBI + Stylet	En classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Demander aux élèves de résumer ce qu'ils ont appris pendant le cours à l'aide de la fiche récapitulative.	Résumer ce qui a été appris pendant le cours à l'aide de la fiche récapitulative.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour dénombrer le lot et compléter les phrases en-dessous.	Venir au tableau pour dénombrer la collection et compléter les phrases en-dessous.
3	Discuter avec les autres élèves des réponses données et de la stratégie à utiliser pour dénombrer de grandes quantités (regroupements par dizaines).	Discuter.

1

2

3

4


5

6

7

8

9


 Complétez.


Pour **dénombrer** un lot avec un grand nombre d'objets, il faut **regrouper** les objets par **10** puis compter les objets qu'il reste un par un.



Il y a paquets de 10 objets et objet(s) seul(s).

Il y a donc objets.

 Complétez.


Pour **dénombrer** un lot avec un grand nombre d'objets, il faut **regrouper** les objets par **10** puis compter les objets qu'il reste un par un.



Il y a **2** paquets de 10 objets et **1** objet(s) seul(s).

Il y a donc **21** objets.

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
 	TBI + Stilet + Matériel de la classe	En classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	But du jeu de l'oie : Réaliser 4 équipes. La première équipe retourne une carte. L'équipe compte le nombre de dessins sur la carte. Si elle a bon elle avance de 2 cases. Si elle a faux, elle reste sur place. C'est ensuite à l'autre équipe de jouer. Et ainsi suite jusqu'à la fin du plateau.	Jouer au jeu de l'oie.



 Jouez au jeu de l'oie.