



Thème : Numération.

Cours 8 : Découverte de + et =.

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

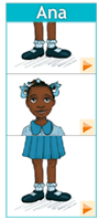
Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne et montrer les flèches sur lesquelles il faut cliquer. Si besoin, cliquer pour donner un exemple.	Ecouter la consigne et regarder le TNI.
2	Faire venir un élève au tableau pour reconstituer une partie d'un des deux corps.	Cliquer sur les flèches 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.

Ecran 1

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



Activité 1 : Découvrir l'addition et le signe +.

Je découvre



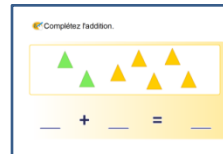
Activité 5 : Découvrir le signe =.

J'expérimente



Activité 2 : Repérer les différents éléments d'une addition.

Je m'entraîne



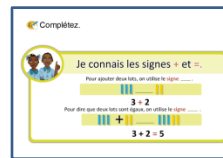
Activité 6 : Compléter une égalité.

Je m'entraîne



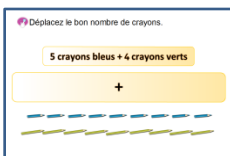
Activité 3 : Identifier parmi plusieurs additions celle qui correspond au lot présenté.

Je retiens

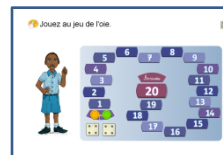


Activité 7 : Résumer l'essentiel du cours.

Je joue



Activité 4 : Réaliser un lot à l'aide d'un calcul donné.



Activité 8 : Utiliser les signes + et = en situation.

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Avant le cours : préparer une boîte et des crayons de couleurs différentes (5 bleus, 5 rouges, 5 verts, 5 jaunes). NB : il est possible d'utiliser des bouchons de différentes couleurs plutôt que des crayons.	
2	Expliquer aux élèves que vous allez faire un jeu. Poser la boîte sur la table et les crayons à côté. Montrer aux élèves que la boîte est vide.	S'installer et observer les objets que le maître présente.
3	Dire aux élèves : « Dans un premier temps, je mets 3 crayons dans la boîte (<i>mettre des crayons rouges</i>). J'ajoute ensuite 2 crayons (<i>mettre des crayons bleus</i>). A votre avis, combien y a-t-il de crayons dans la boîte ? »	Ecouter le maître.
4	Demander aux élèves de lever la main pour donner leur réponse. Si les élèves donnent des réponses différentes, les noter au tableau. Vérifier le nombre de crayons avec les élèves. Sortir les crayons un à un (d'abord les rouges puis les bleus) en les comptant. Attention, sur la table séparer les crayons rouges des bleus. Après avoir sorti tous les crayons, dire « il y a 3 crayons rouges + 2 crayons bleus ». Ecrire $3 + 2$ au tableau (écrire le 3 en rouge et le 2 en bleu). Recommencer les étapes avec des quantités différentes de crayons.	Lever la main et donner sa réponse. Vérifier le nombre de crayons avec le maître.
5	Passer à l'écran suivant. Lancer l'animation et demander aux élèves d'expliquer ce qu'ils ont vu.	Observer et décrire l'animation.
6	Rejouer une fois l'animation en verbalisant chaque étape : - Il y a 2 chèvres donc on écrit le nombre 2. - Il y a aussi 4 poules, donc on écrit « + 4 ».	Ecouter le maître.

1

2

3

4

5

6


7

8

 Découvrez le jeu de la boîte.




Ecran 1

 Expliquez ce que vous avez vu.



Ecran 2

 Expliquez ce que vous avez vu.




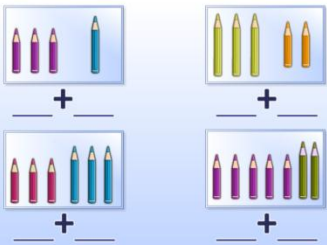
Ecran 2 après l'animation

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


Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Ecrivez les calculs. »	Ecouter la consigne.
2	Réaliser la première addition avec les élèves pour donner un exemple. Expliquer aux élèves qu'il faut compter d'abord compter le premier lot (crayons violets) puis le second lot (crayon bleu). Ecrire le nombre 3 puis le nombre 1.	Ecrire le premier calcul avec le maître.
3	Demander à un élève de venir au tableau pour écrire le second calcul.	Venir au tableau pour écrire le second calcul.
4	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.
5	Inviter de nouveaux élèves pour écrire les autres calculs.	
6	Passer à l'écran suivant. Expliquer aux élèves qu'ils vont écrire les calculs un par un sur leur ardoise. Après chaque calcul, demander aux élèves de lever leur ardoise puis faire une correction collective au tableau en invitant un élève à venir compléter le calcul.	Compléter chaque calcul sur son ardoise. Lever son ardoise. Suivre la correction.

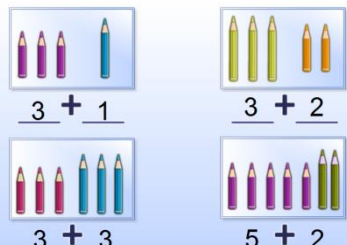
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8

 Ecrivez les calculs.




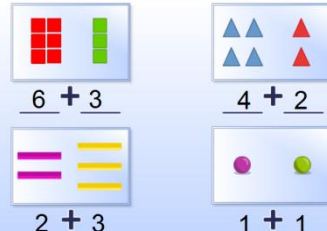
Ecran 1

 Ecrivez les calculs.



Correction écran 1

 Ecrivez les calculs.




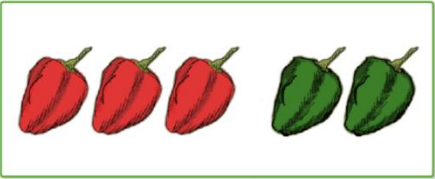
Correction écran 2

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Déplacez la bonne étiquette. »	Ecouter la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour déplacer la bonne étiquette.	Venir au tableau et déplacer la bonne étiquette.
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 la page suivante, inviter un nouvel élève à venir au tableau pour déplacer la bonne étiquette.	


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


 Déplacez la bonne étiquette.



3+2 **3+1** **3+3**


Ecran 1

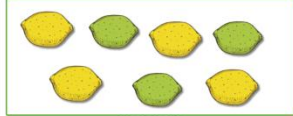
 Déplacez la bonne étiquette.



3+2 **3+1** **3+3**


Correction écran 1

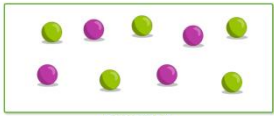
 Déplacez la bonne étiquette.



4+3 **4+2** **3+2**

Correction écran 2

 Déplacez la bonne étiquette.



5+4 **5+5** **4+4**

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 : « Déplacer le bon nombre de crayons. » Lire le 1 ^{er} encadré situé sous la consigne : « 5 crayons bleus + 4 crayons verts ».	Écouter la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour déplacer le bon nombre de crayons au bon endroit.	Venir au tableau et déplacer les animaux.
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 puis renouveler les étapes 2 et 3.	

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

Déplacez le bon nombre de crayons.

5 crayons bleus + 4 crayons verts

+

Ecran 1

Déplacez le bon nombre de crayons.

5 crayons bleus + 4 crayons verts

Correction écran 1

Déplacez le bon nombre de citrons.

7 citrons verts + 2 citrons jaunes

Correction écran 2

Déplacez le bon nombre de bâtons.

3 bâtons bleus + 6 bâtons jaunes

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	Expliquer aux élèves que vous allez observer une animation.	Écouter le maître.
2	Lancer l'animation.	Observez l'animation.
3	Demander aux élèves d'expliquer ce qu'ils ont vu pendant l'animation.	Expliquer ce qui a été vu dans l'animation.
4	Rejouer une fois l'animation en verbalisant chaque étape : - Il y a 2 coqs donc on écrit le chiffre 2. - Il y a encore 4 coqs, donc on écrit « +4 ». - Donc $2 + 4 = 6$ coqs.	Ecouter le maître.

1

2

3


4

5


6

7

8

 Expliquez ce que vous avez vu.



 Expliquez ce que vous avez vu.



$$2+4=6$$

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Complétez l'addition. »	Écouter la consigne.
2	Faire venir un élève au tableau et lui demander de compléter l'addition.	Venir au tableau pour compléter l'addition.
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	Reprendre oralement ce qui a été fait : « Ici il y a deux triangles verts (<i>les montrer</i>) donc on écrit 2 (<i>montrer le 2 en dessous</i>) et il y a 4 triangles jaunes (<i>les montrer</i>) donc on écrit 4 à droite du signe + (<i>montrer le + et le 4</i>). Donc 2 triangles verts + 4 triangles jaunes égalent 1, 2, 3, 4, 5, 6 triangles (<i>montrer un à un les triangles et montrer le = 6</i>).	Observer et écouter le maître.
5	Passer à l'écran suivant. Inviter un élève à venir au tableau pour compléter l'addition.	
6	Passer à l'écran suivant. Cet écran va permettre aux élèves de compléter plusieurs additions sur leur ardoise. Demander aux élèves de prendre leur ardoise. Proposer une première addition. Déplacer par exemple 3 bâtons jaunes puis 2 bâtons. Demander aux élèves d'écrire l'addition sur leur ardoise.	
7	Demander aux élèves de lever leur ardoise afin de vérifier les réponse. Réaliser une correction collective en invitant un élève à venir au tableau pour compléter l'addition. Proposer ensuite d'autres additions.	



Complétez l'addition.

Ecran 1

Complétez l'addition.

Correction écran 1

Complétez l'addition.

Correction écran 2

Complétez l'addition.

Exemple de 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	Lire la consigne : « Complétez. »	Écouter la consigne.
2	Expliquer aux élèves que vous allez devoir compléter ensemble la fiche car il manque des mots. Lire le début de la fiche. Au premier mot manquant, demander aux élèves quel est le signe qui est entre les deux nombres pour faire un calcul. Les amener à dire « le signe plus ». Lorsque le mot est trouvé, l'écrire au tableau au bon endroit. Continuer la lecture de la fiche en demandant aux élèves de trouver les autres mots. Ecrivez les mots au fur et à mesure.	Trouver les éléments manquants sur la fiche.
3	Relire la fiche synthétique.	Ecouter le maître.

1

2

3


4

5

6

7

8

 Complétez.



Je connais les signes + et =.

Pour ajouter deux lots, on utilise le **signe** ____ .

$$3 + 2$$

Pour dire que deux lots sont égaux, on utilise le **signe** ____ .

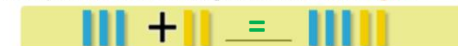
$$3 + 2 = 5$$

 Complétez.


Je connais les signes + et =.

Pour ajouter deux lots, on utilise le **signe** + .

$$3 + 2$$


Pour dire que deux lots sont égaux, on utilise le **signe** = .

$$3 + 2 = 5$$

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	But du jeu : Aider Jan à arriver à la fin du parcours à l'aide de 2 dés. Demander aux élèves de venir les uns après les autres au tableau pour lancer les dés en cliquant dessus.	
2	Expliquer le jeu aux élèves. À chaque lancé de dés, l'élève au tableau doit calculer de combien de cases le pion doit avancer. Les élèves doivent s'aider de l'addition pour trouver le résultat des 2 dés.	Écouter la règle du jeu.
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	Renouveler les étapes jusqu'à ce que Jan arrive à la fin du parcours. NB : Il est possible de recommencer le parcours plusieurs fois afin de faire passer un grand nombre d'élèves au tableau.	



 Jouez au jeu de l'oie.

