



Thème : Numération.

Cours 9 : Décomposer de 0 à 9.

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

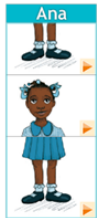
Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne et montrer les flèches sur lesquelles il faut cliquer. Si besoin, cliquer pour donner un exemple.	Ecouter la consigne et regarder le TNI.
2	Faire venir un élève au tableau pour reconstituer une partie d'un des deux corps.	Cliquer sur les flèches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

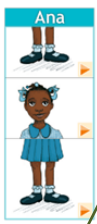
Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne et montrer les flèches sur lesquelles il faut cliquer. Si besoin, cliquer pour donner un exemple.	Ecouter la consigne et regarder le TNI.
2	Faire venir un élève au tableau pour reconstituer une partie d'un des deux corps.	Cliquer sur les flèches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

Expliquez ce que vous avez vu.



Activité 1 : Revoir la formation de l'addition.

Je découvre

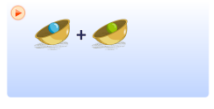
Posez l'addition pour trouver le bon nombre d'objets.



Activité 2 : Utiliser l'addition pour décomposer un nombre.

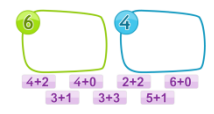
Je m'entraîne

Expliquez ce que vous avez vu.



Activité 3 : Décomposer les nombres.

Déplacez les étiquettes au bon endroit.



Activité 4 : Associer les décompositions additives à un nombre.

Ecrivez le nombre manquant dans chaque addition.

$1 + ? = 3$ $2 + ? = 6$
 $1 + ? = 4$ $2 + ? = 7$
 $1 + ? = 5$ $3 + ? = 8$

Activité 5 : Complétez une décomposition additive.

Complétez l'addition.

□	+	□	=	7
4	6	2		
5	3	1		

Activité 6 : Trouver différentes décompositions d'un nombre.

Aide l'oiseau à repêcher son nid. Attention, il ne doit passer que sur les cases égales à 5.

5	1+2	1+4	3+2	0+5
2+3	4+1	5+0	4+2	1+4
1+6	3+1	2+2	3+3	5

Activité 7 : Repérer les décompositions additives d'un nombre donné.

Je retiens

Complétez.

Une quantité peut être écrite par un nombre ou une addition de plusieurs chiffres.

$3 = 0+3 = 1+2$
 $7 = \dots$

Activité 8 : Résumer l'essentiel du cours.

Je joue

Complétez l'addition de chaque personnage.

2	3	□ + □ = □
1	5	□ + □ = □
4	5	□ + □ = □

Activité 9 : Trouver le résultat d'une décomposition.

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne et lancer l'animation.	Écouter la consigne.
2	Demander aux élèves d'expliquer ce qu'ils ont vu pendant l'animation.	Expliquer ce qui a été vu dans l'animation.
3	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.
4	Rappeler les notions qui ont été vues dans le cours précédent : Pour ajouter deux lots on utilise le signe +. Donner comme exemple celui de l'animation. Pour dire que deux lots sont égaux, on utilise le signe =.	Ecouter le maître.

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

🗣️ Expliquez ce que vous avez vu.



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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Avant le cours : préparer du matériel pour la manipulation (craies, crayons, feuilles, bouchons...Prendre du matériel disponible dans la classe).	
2	Au moment du cours : répartir les élèves par groupe de 8-10. Distribuer environ 10 objets à chaque groupe. Demander à chaque groupe de prendre une ardoise et une craie.	Se répartir par groupe. Prendre une ardoise et une craie.
3	Donner un calcul aux élèves. Par exemple : $2 + 3$. Demander aux élèves de trouver le résultat en manipulant les objets ou à l'aide de leur doigt. Demander leur ensuite de noter l'opération sur une ardoise. Demander à un membre de chaque groupe de lever l'ardoise afin que le maître voit les résultats donnés.	Écouter un calcul proposé par le maître. Discuter avec les autres membres du groupe pour noter une réponse collective sur l'ardoise. Lever l'ardoise quand le maître le demande.
4	Inviter un élève à donner la réponse de son groupe. Corriger au tableau en écrivant l'addition. Inviter l'élève qui a donné la réponse à venir noter le résultat au tableau tout en expliquant sa démarche.	Donner la réponse puis venir écrire le résultat au tableau tout en expliquant sa démarche.
5	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.
6	Proposer un nouveau calcul puis renouveler les étapes. Arrêter la phase de manipulation après 4 calculs.	

1

2

3

4

5

6

7

8

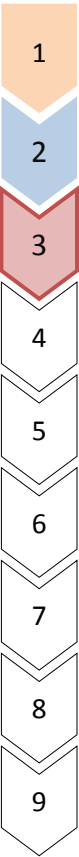
9

 Posez l'addition pour trouver le bon nombre d'objets.

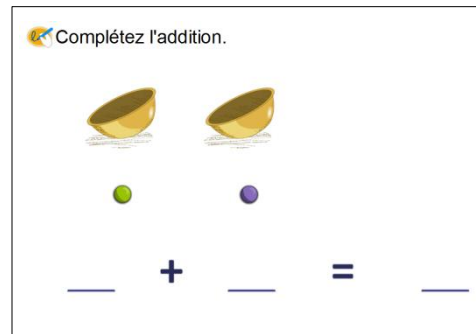


Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
  	TBI + Stylet + Ardoise + Craie	En classe	Collectif	2

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Expliquer aux élèves qu'ils vont observer une animation.	Écouter le maître.
2	Lancer l'animation en cliquant sur le bouton Play.	Observer l'animation.
3	Demander aux élèves d'expliquer ce qu'ils ont vu.	Expliquer ce qui a été vu pendant l'animation.
4	Passer à l'écran suivant et lire la consigne : « Complétez l'addition. » Demander aux élèves de prendre leur ardoise et une craie.	Écouter la consigne.
5	Expliquer que vous allez placer les balles dans les calebasses et que les élèves vont devoir compléter l'addition sur leur ardoise. Faire un exemple. Déplacer les premières balles en expliquant les gestes en même temps. « Je déplace 3 balles vertes dans la calebasse de gauche. J'écris alors 3 dans mon addition. (Ecrire 3 à gauche du signe +). Ensuite, je déplace 2 balles violettes dans l'autre calebasse. J'écris alors 2 dans mon addition. (Ecrire 2 à droite du signe +). Ensuite je cherche le résultat. $3 + 2 = 5$. Il est possible de compter le nombre total de balles dans les calebasses pour montrer le résultat.	Observer l'exemple.
6	Proposer ensuite plusieurs décompositions en déplaçant les balles violettes et vertes. Inviter les élèves à écrire les additions sur leur ardoise. Demander de lever l'ardoise pour vérifier les réponses. Inviter un élève à venir au tableau pour faire une collection collective.	Ecrire les additions sur l'ardoise. Lever l'ardoise. Venir au tableau pour faire une correction collective.
8	Conclure sur l'idée qu'il y a plusieurs façons de décomposer un nombre.	Ecouter le maître.



Ecran 1



Ecran 2

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 : « Déplacez les étiquettes au bon endroit. » Expliquer aux élèves qu'ils vont devoir trouver quels sont les calculs dont les résultats sont 4 ou 6.	Écouter la consigne.
2	Commencer par montrer un exemple. « Le premier calcul : $4 + 2$, ça fait combien ? 6. Donc je déplace l'étiquette dans le lot de 6. » Inviter un élève à venir au tableau pour déplacer une nouvelle étiquette.	Observer l'exemple. Venir au tableau pour déplacer une étiquette dans le bon lot.
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.
5	Inviter un nouvel élève à venir au tableau pour déplacer une autre étiquette puis renouveler les étapes. Continuer ainsi jusqu'à ce que toutes les étiquettes soient déplacées.	
6	Passer à l'écran suivant et renouveler les étapes.	



👉 Déplacez les étiquettes au bon endroit.

Ecran 1

👉 Déplacez les étiquettes au bon endroit.

Exemple de correction écran 1

👉 Déplacez les étiquettes au bon endroit.

Exemple de correction écran 2


👉 Déplacez les étiquettes au bon endroit.

Exemple de correction écran 3

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Demander à chaque élève de prendre leur ardoise et une craie.	Prendre l'ardoise et une craie.
2	Lire la consigne : « Ecrivez le nombre manquant dans chaque addition. »	Écouter la consigne.
3	Faire la 1 ^{ère} opération tous ensemble. Demander aux élèves : « 1 + quel nombre = 3 ? ». Si besoin les élèves peuvent s'aider de leur doigt pour trouver la réponse. Ecouter les réponses des élèves et montrer sur ses doigts qu' 'il faut ajouter 2 à 1 pour arriver à 3. Cliquer sur le « ? » pour voir la réponse au tableau.	Ecouter le maître, regarder sa démonstration et répondre à sa question.
4	Demander aux élèves d'écrire le nombre manquant dans la seconde addition sur leur ardoise. Si les élèves ont des difficultés, appeler un élève au tableau et demander à la classe combien il faut d'élèves en plus pour arriver à 4 élèves au total. Faire venir un à un les 3 élèves manquants. Après l'exemple, demander aux élèves de lever leur ardoise pour vérifier les réponses.	Ecrire le nombre manquant sur l'ardoise. Lever l'ardoise.
5	Inviter un élève à donner sa réponse et à expliquer sa démarche pour trouver le résultat. Cliquer sur le « ? » pour vérifier .	Donner son résultat et expliquer sa démarche pour trouver le nombre manquant. Valider ou invalider les réponses.
6	Renouveler les étapes pour les autres opérations puis passer à l'écran suivant.	




 Ecrivez le nombre manquant dans chaque addition.

$$1 + ? = 3 \quad 2 + ? = 6$$

$$1 + ? = 4 \quad 2 + ? = 7$$

$$1 + ? = 5 \quad 3 + ? = 8$$

Ecran 1


 Ecrivez le nombre manquant dans chaque addition.

$$1 + 2 = 3 \quad 2 + 4 = 6$$

$$1 + 3 = 4 \quad 2 + 5 = 7$$

$$1 + 4 = 5 \quad 3 + 5 = 8$$

Correction écran 1

 Ecrivez le nombre manquant dans chaque addition.

$$4 + 1 = 5 \quad 2 + 2 = 4$$

$$3 + 5 = 8 \quad 9 + 0 = 9$$

$$0 + 1 = 1 \quad 6 + 2 = 8$$

Correction écran 2

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Complétez l'addition. »	Écouter la consigne.
	Proposer d'abord aux élèves de manipuler des objets (leurs crayons par exemple) pour trouver la réponse. Inviter un élève à venir au tableau et à déplacer deux étiquettes pour compléter la décomposition additive et obtenir 7.	Venir au tableau et déplacer deux étiquettes.
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	Faire remarquer aux élèves que plusieurs réponses sont possibles. Demander aux élèves de réfléchir aux autres décompositions et leur demander de lever la main quand ils ont trouvé. Faire venir l'élève au tableau, replacer les étiquettes en bas et laisser l'élève mettre les nouvelles étiquettes.	Faire de nouvelles propositions de décomposition additive.
4	Passer ensuite à l'écran suivant. Demander aux élèves de prendre leur ardoise et une craie et leur proposer de travailler en binôme.	Prendre l'ardoise et une craie.
5	Demander à chaque élève de noter les nombres utilisés sur l'ardoise. Demander aux élèves de lever l'ardoise afin de vérifier les résultats puis corriger de façon collective en renouvelant les étapes précédentes.	Noter les nombres utilisés sur l'ardoise. Lever l'ardoise. Faire la correction de façon collective.
6	Pour le troisième écran c'est à l'enseignant de proposer un nombre en le choisissant le nombre par un clic sur le point d'interrogation. Il est possible de travailler les décompositions des nombres de 0 à 9 avec cet écran.	



Complétez l'addition.

$$\square + \square = 7$$

4 6 2
5 3 1

Ecran 1

Complétez l'addition.

$$4 + 3 = 7$$

6 2
5 1

Exemple de correction écran 1

Complétez l'addition.

$$4 + 4 = 8$$

6 5
2 3

Exemple de correction écran 2

Complétez l'addition en fonction du résultat.

$$1 + 0 = 1$$


1 2 7 8 5
3 4 9 0 6


Exemple de correction écran 3

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 : « Aide l'oiseau à rejoindre son nid. Attention, il ne doit passer que sur les cases égales à 5. »	Écouter la consigne.
2	Montrer un exemple : $1 + 2$ est égal à 3. $2 + 3$ est égal à 5 donc je commence à tracer le chemin de l'oiseau par la case $2 + 5$. Inviter ensuite un élève à venir au tableau afin de continuer à tracer le chemin de l'oiseau vers son nid.	Venir au tableau pour tracer le chemin de l'oiseau vers son nid.
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 nouvel élève pour continuer à tracer le chemin. Continuer ainsi jusqu'à ce que tout le chemin soit tracé.	
5	Corriger ensuite le chemin en appuyant sur le bouton Play.	Regarder la correction.
6	Passer à l'écran suivant et renouveler les étapes 2, 3 et 4.	




 Aide l'oiseau à rejoindre son nid. Attention, il ne doit passer que sur les cases égales à 5.





5	$1 + 2$	$1 + 4$	$3 + 2$	$0 + 5$
$2 + 3$	$4 + 1$	$5 + 0$	$4 + 2$	$1 + 4$
$1 + 6$	$3 + 1$	$2 + 2$	$3 + 3$	5


Ecran 1

 Aide la grenouille à rejoindre le lac. Attention, il ne doit passer que sur les cases égales à 7.



7	$5 + 2$	$2 + 1$	$3 + 1$	$1 + 1$
$6 + 3$	$4 + 3$	$4 + 1$	$5 + 3$	$4 + 2$
$3 + 2$	$7 + 0$	$2 + 5$	$6 + 1$	7


Exemple de correction écran 2

 Aide l'oiseau à rejoindre son nid. Attention, il ne doit passer que sur les cases égales à 5.



5	$1 + 2$	$1 + 4$	$3 + 2$	$0 + 5$
$2 + 3$	$4 + 1$	$5 + 0$	$4 + 2$	$1 + 4$
$1 + 6$	$3 + 1$	$2 + 2$	$3 + 3$	5

Exemple de correction écran 1

 Aide Ana et Jan à rejoindre la rivière. Attention, ils ne doivent passer que sur les cases égales à 9.

9	$7 + 2$	$6 + 3$	$5 + 2$	$4 + 4$	$7 + 1$
$6 + 1$	$3 + 4$	$4 + 5$	$3 + 1$	$5 + 3$	$4 + 2$
$6 + 2$	$3 + 3$	$5 + 4$	$7 + 2$	$8 + 1$	9

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 fiche récapitulative avec les élèves. Expliquer l'exemple.	Ecouter le maître.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour trouver les décompositions de 7.	Venir au tableau pour compléter le document.
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.

1

2

3

4


5

6

7

8

9

 Complétez.


Une quantité peut être écrite par **un nombre**
ou une **addition de plusieurs chiffres** :


$$\boxed{\bullet \bullet \bullet} = \boxed{3} = \boxed{0+3} = \boxed{1+2}$$

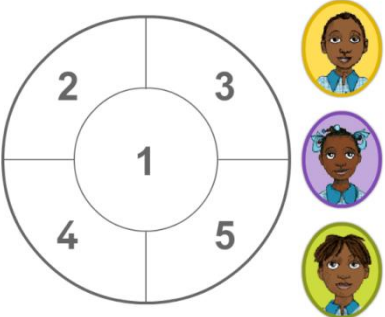
$$\boxed{\bullet \bullet \bullet \bullet \bullet \bullet \bullet} = \boxed{7} = \boxed{} = \boxed{}$$

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne du jeu : « Complétez l'addition de chaque personnage. » But du jeu : trouver le personnage qui a eu le plus grand score. Règle du jeu : cliquer sur le médaillon de chaque personnage afin de voir les nombres qu'il a touché dans la cible. Trouver le résultat de chaque joueur en complétant l'addition.	Écouter le maître.
2	Montrer un exemple : Cliquer sur le médaillon de Jan. Les nombres 4 et 1 s'affichent dans la cible. Ecrire le 4 et le 1 dans l'addition puis écrire le résultat : 5. Inviter un élève pour venir cliquer sur le médaillon d'Ana. Lui demander de trouver son score.	Regarder l'exemple et écouter les explications du maître. Venir au tableau pour trouver le score d'Ana.
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 nouvel élève à venir au tableau pour trouver le score d'Eric. Demander ensuite aux élèves quel est le joueur qui a eu le meilleur score et quel est le joueur qui a eu le plus petit score.	
5	Passer à l'écran suivant et renouveler les étapes.	



 Complétez l'addition de chaque personnage.




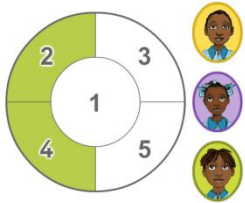
$_ + _ = _$

$_ + _ = _$

$_ + _ = _$

Ecran 1

 Complétez l'addition de chaque personnage.




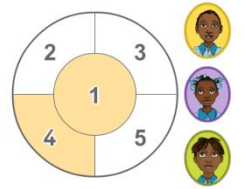
$4 + 1 = 5$

$5 + 2 = 7$

$4 + 2 = 6$

Correction écran 1

 Complétez l'addition de chaque personnage.




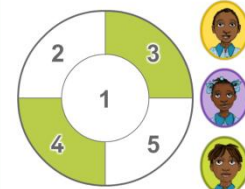
$4 + 1 = 5$

$_ + _ = _$

$_ + _ = _$

Exemple de l'écran 1

 Complétez l'addition de chaque personnage.



$4 + 5 = 9$

$1 + 3 = 4$

$4 + 3 = 7$

Correction écran 2