

Les nombres jusqu'à 100

Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer et nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers

NB : On utilisera la partie des nombres jusqu'à 100 pour les élèves qui maîtrisent la plupart des compétences des nombres jusqu'à 30 et qui sont capables de parler des nombres après 30, mais on prendra soin pour ces élèves de faire tout de même passer la partie 1 car, si ces élèves ont des connaissances sur les nombres après 30, ils ont souvent des lacunes qui semblent gommées par leur connaissance plus avancée de la numération mais qui les handicapent dans leurs progrès, et qu'il faudra prendre en compte pour leurs apprentissages.

① L'aspect algorithmique de la suite écrite des nombres

a) Connaître la comptine numérique orale jusqu'à 69.

"Compte de 48 jusqu'à 69."

b) Avoir conscience de l'aspect algorithmique de la suite numérique.

1. Manipulation

Jouer au JEU DU CHÂTEAU (ERMEL) et noter si les élèves sont capables de dire comment va être écrit le nombre caché quand ils ne connaissent pas son nom.

2. Fiche d'exercices

c) Ordonner des séries de nombres.

1. En utilisant des nombres mobiles

Utiliser des CARTES PORTANT DES CHIFFRES DE 0 À 99. Placer une carte sur la table. Les élèves piochent ensuite une carte à tour de rôle et viennent la placer pour constituer une suite croissante.

- avec des nombres autour de 30/40 qui se suivent
- avec des nombres autour de 70/80 qui se suivent
- avec des nombres qui ne se suivent pas mais écartés de peu
- avec des nombres qui ne suivent pas mais écartés pour parcourir l'ensemble des dizaines
 - I. comparer les chiffres des dizaines
 - II. utiliser le chiffre des dizaines puis des unités
 - III. vérifier si l'encadrement est correct par le nombre avant et celui d'après
- 2. À l'écrit sans pouvoir déplacer les nombres (sous observation)
 - I. chercher à chaque fois le plus petit
 - II. comparer les chiffres des dizaines
 - III. comparer le chiffre des dizaines puis des unités
 - IV. s'organiser pour utiliser tous les nombres

La base 10 et la numération de position

a) Avoir compris que la valeur d'une collection ne dépend pas nécessairement du nombre d'éléments de cette collection

1. jeu

Utiliser un JEU QUI VA FAIRE GAGNER AUX ÉLÈVES DES JETONS de couleurs différentes, chaque couleur ayant un nombre de points attribué, à la fin le joueur qui a le plus de points a gagné. Observer si l'élève comprend que ce n'est pas celui qui a le plus de jetons qui gagne mais celui qui a le plus de points.

2. en autonomie à l'écrit avec de la monnaie

b) Mettre en œuvre des règles d'échange

Utiliser un JEU QUI NÉCESSITE DE RÉALISER DES ÉCHANGES type jeu du banquier, jeu des maisons (ERMEL)... et observer la capacité de l'élève à se saisir des règles d'échange et à les utiliser.

c) Compter de 10 en 10

« *Compte de 10 en 10 de 0 jusqu'à 100* ». On pourra commencer pour monter ce que ce l'on souhaite : « 10, 20, 30 et tu continues. »

d) Dénombrer ou constituer des collections d'objets en utilisant le groupement en paquets de 10

1. Utiliser spontanément le groupement par 10 pour dénombrer une collection importante

Constituer une COLLECTION AVEC LE MATÉRIEL DE NUMÉRATION DE LA CLASSE (bâtons...) de 62 objets sans qu'elle soit organisée en en paquets de 10. « *Combien y a-t-il de bâtons ?* »

2. Savoir utiliser le groupement par 10 pour organiser une collection

Même consigne qu'en 1 mais en proposant une collection organisée en paquets de 10 de 58 bâtons.

3. Savoir utiliser le groupement par 10 pour constituer une collection

Mettre à disposition de l'élève une boîte avec le matériel de numération dont une partie avec les paquets de 10 déjà réalisés.

« *Prends 53 bâtons.* »

NB : on évitera, à moins de vouloir l'évaluer en même temps, les nombres de 60 à 99 pour ne pas se heurter aux difficultés avec les désignations de ces nombres.

4. Sans manipuler à l'écrit

e) Comprendre le rôle du groupement par 10 dans des écritures chiffrées

1. Connaître la valeur d'un chiffre en fonction de sa position dans le nombre

Utiliser quelques CARTES AVEC DES NOMBRES INSCRITS DESSUS DE 20 À 99. « *Pioche une carte. Si on prenait les bâtons combien te faudrait-il de bâtons pour faire ce [chiffre des dizaines ou chiffre des unités] ?* »

Utiliser éventuellement le matériel de numération si l'élève a besoin d'un étayage pour pouvoir l'observer.

2. Itérer une suite de 10

1. Avec du matériel

Constituer une collection de 24 objets avec le MATÉRIEL DE NUMÉRATION de la classe organisée en paquets de 10.

« *Combien y a-t-il d'objets ?* » Puis rajouter un paquet de 10. « *Combien y a-t-il d'objets maintenant ?* »

Observer si l'élève a besoin de tout compter ou s'il trouve immédiatement. Continuer en ajoutant un paquet de 10 à chaque fois jusqu'à arriver à 100.

II. À l'écrit sans manipuler

3. Décomposer un nombre en dizaines + unités

Exercice écrit : observer des exemples de décompositions écrites et décomposer des nombres comme le modèle.

f) Connaître et pouvoir utiliser les représentations non-analogiques des nombres.

Utiliser des CARTES AVEC DES REPRÉSENTATIONS DES NOMBRES impliquant des paquets de 10 (abaques, Picbille, décomposition d+u...). Faire un jeu de 7 familles ou de memory pour observer la capacité à utiliser ces représentations. Ou simplement présenter des cartes à l'élève et lui demander quel est le nombre.

3 Les nombres de 60 à 100

a) Connaître la comptine numérique orale

"Compte de 78 jusqu'à 100."

b) Savoir écrire en chiffres les nombres de 60 à 100.

Dictée de nombres : 72, 86, 94, 63, 95, 63, 78, 88, 76, 83, 100, 91

4 Savoir réaliser des exercices écrits sur les nombres

a) Utiliser les signes < et >.

1. Manipulation

Préparer une ardoise et UNE CARTE COMPORTANT LE SIGNE <. Demander à l'élève s'il sait ce que veut dire le signe.

Au besoin le lui rappeler. Écrire deux nombres sur l'ardoise. « *Place la carte dans le bon sens.* » Réaliser éventuellement l'exercice plusieurs fois.

2. Fiche exercice

b) Utiliser les signes = et ≠.

1. Manipulation

Préparer une ardoise et DEUX CARTES COMPORTANT LES SIGNES. Demander à l'élève s'il sait ce que veulent dire les signes. Au besoin le lui rappeler. Écrire deux écritures (nombres, décompositions, dessins, écritures en lettres...) sur l'ardoise. « *Place la bonne carte.* » Réaliser éventuellement l'exercice plusieurs fois.

2. Fiche exercice

c) Savoir associer l'écriture chiffrée des nombres à leur écriture en lettres (avec affichages d'aide)

Fiche d'exercice.

d) Savoir utiliser une demi-droite graduée

Fiche d'exercice.

LES NOMBRES JUSQU'À 100

prénom : _____

1B

Écris les nombres qui manquent dans les cases vides du tableau.

10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21					26			
			33					38	
40	41	42		44		46	47		49
50		52	53		55	56		58	
	61		63		65		67		69
	71	72		74		76		78	

Écris les nombres qui manquent dans les cases vides des morceaux de tableau.

The puzzle pieces are as follows:

- A 2x2 square with the number 55 in the bottom-left cell.
- A 2x2 square with the number 44 in the top-right cell.
- A 1x3 horizontal row with the number 79 in the rightmost cell.
- A 2x2 square with the number 42 in the bottom-right cell.
- A 1x5 horizontal row with the number 86 in the rightmost cell.
- A 2x2 square with empty cells.
- A 2x2 square with empty cells.
- A 2x2 square with empty cells.
- A 2x2 square with empty cells.
- A 2x2 square with empty cells.

LES NOMBRES JUSQU'À 100

prénom :

1c

Écris les nombres du plus petit au plus grand.

38 32 39 34 35 37 40 33 36

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

79 83 80 78 77 76 82 75 81

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

49 34 56 25 3 62 18 37 51

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

64 58 53 52 55 54 60 50 59

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

observations :

- cherche à chaque fois le plus petit
- compare les chiffres des dizaines
- exercices 1 facile
- exercices 2 facile
- exercices 3 facile
- exercices 4 facile
- compare le chiffre des dizaines puis des unités
- s'organise pour utiliser tous les nombres

LES NOMBRES JUSQU'À 100

2A 2D

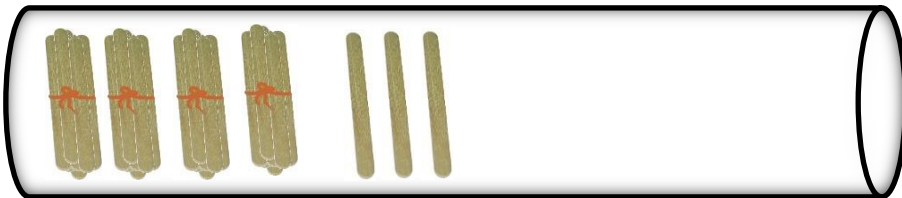
prénom : _____

Écris combien il y a d'argent.

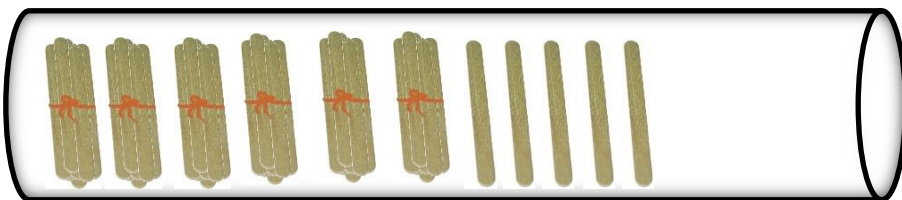


..... €

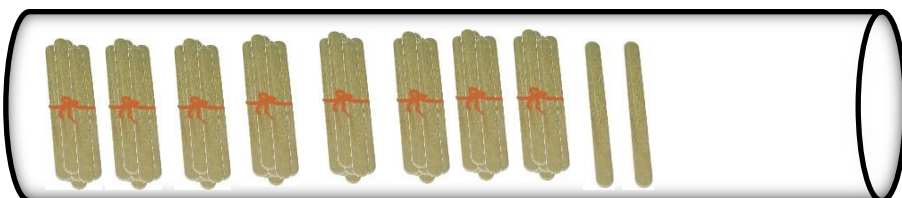
Écris combien il y a de bâtons.



.....



.....

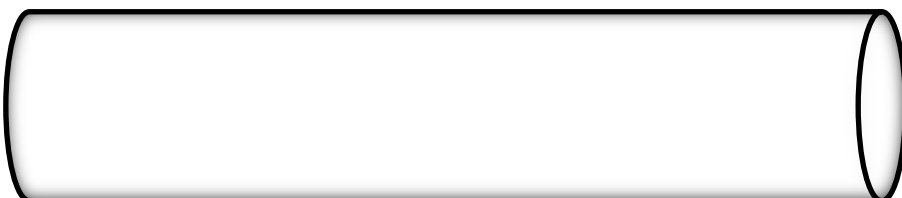


.....

Dessine les bâtons.



34



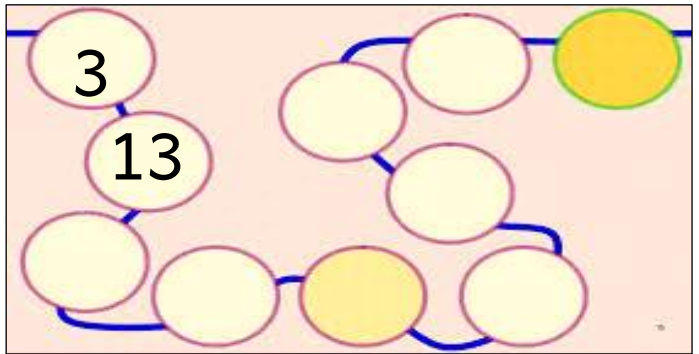
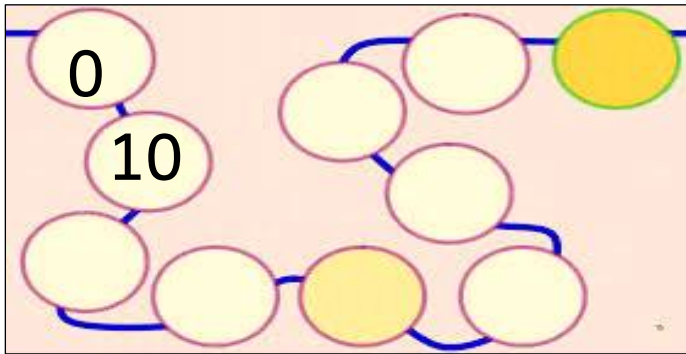
73

LES NOMBRES JUSQU'À 100

2E 4D

prénom : _____

Continue en ajoutant 10 à chaque perle.



Décompose les nombres comme le modèle.

$$35 = 30 + 5$$

29 =

68 =

92 =

54 =

76 =

$$42 = 10 + 10 + 10 + 10 + 2$$

59 =

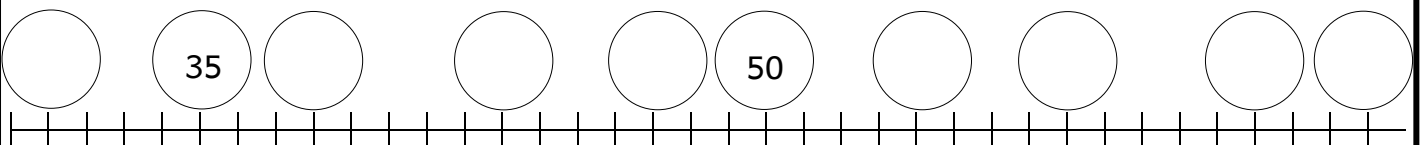
25 =

47 =

36 =

64 =

Complète les cases vides.



LES NOMBRES JUSQU'À 100

4A 4B 4C 4D

prénom :

Écris < ou > .

19.....3

5.....0

62.....3

12.....28

14.....55

68.....45

32.....31

28.....46

12.....66

47.....25

50.....30

23.....68

Écris = ou \neq .

23..... $20+3$

45..... $10+10+10+10+5$

vingt-trois.....29

$5+4$ $5+1+1+1+1$

32..... $10+10+10+2$

trente-six.....36

$10+4$ $10+2+2$

54..... $60+4$

Relie.

9 • • vingt-deux

48 • • soixante-deux

37 • • neuf

31 • • quarante-huit

22 • • trente-sept

23 • • trente-et-un

15 • • quinze

62 • • vingt-trois

Numération

Les nombres jusqu'à 100

L'ASPECT ALGORITHMIQUE DE LA SUITE ÉCRITE DES NOMBRES		
Connaître la comptine numérique orale jusqu'à 69.		
Avoir conscience de l'aspect algorithmique de la suite numérique.	Manipulation (jeu du château)	
	Fiche d'exercices	
Ordonner des séries de nombres. En utilisant des nombres mobiles	comparer les chiffres des dizaines : chercher la bonne dizaine pour placer le nombre	
	utiliser le chiffre des dizaines puis des unités	
	vérifier si l'encadrement est correct par le nombre avant et celui d'après	
Ordonner des séries de nombres. À l'écrit sans pouvoir déplacer les nombres	chercher à chaque fois le plus petit	
	comparer les chiffres des dizaines	
	comparer le chiffre des dizaines puis des unités	
	s'organiser pour utiliser tous les nombres	
LA BASE 10 ET LA NUMÉRATION DE POSITION		
Avoir compris que la valeur d'une collection ne dépend pas nécessairement du nombre d'éléments de cette collection	jeu	
	en autonomie à l'écrit avec de la monnaie	
Mettre en œuvre des règles d'échange		
Compter de 10 en 10		
Dénombrer ou constituer des collections d'objets en utilisant le groupement en paquets de 10	Utiliser spontanément le groupement par 10 pour dénombrer une collection importante	
	Savoir utiliser le groupement par 10 pour organiser une collection	
	Savoir utiliser le groupement par 10 pour constituer une collection	
	Sans manipuler à l'écrit	
Comprendre le rôle du groupement par 10 dans des écritures chiffrées	Connaître la valeur d'un chiffre en fonction de sa position dans le nombre	
	Itérer une suite de 10 en 10	manipulation
		à l'écrit
Décomposer un nombre en dizaines+unités		
Connaître et pouvoir utiliser les représentations non-analogiques des nombres.		
Les nombres de 60 à 100	Connaître la comptine numérique orale	
	Savoir écrire en chiffres les nombres de 60 à 100.	
SAVOIR RÉALISER DES EXERCICES ÉCRITS SUR LES NOMBRES		
Utiliser les signes < et >.	Manipulation	
	Exercice	
Utiliser les signes = et ≠.	Manipulation	
	Exercice	
Savoir associer l'écriture chiffrée des nombres à leur écriture en lettres (avec affichages d'aide)		
Savoir utiliser une demi-droite graduée		