

## Objectifs pédagogiques

L'unité 2 vise à faire comprendre aux élèves que le nombre sert à représenter des quantités et qu'il y a plusieurs façons de représenter ces quantités : avec des collections témoins, organisées ou pas (doigts, constellations, anneaux dans une boîte du numéran), avec des mots (mots-nombres) ou avec des écritures chiffrées.

## Compétences principalement visées

Nombres → et calcul mental pp. 17 à 26	<p><b>Connaître les nombres</b> : réciter la comptine jusqu'à 16 ; dire, lire, écrire, trouver le suivant et le précédent de nombres jusqu'à 10 ; comparer, ranger des nombres jusqu'à 10.</p> <p><b>Utiliser les nombres</b> : évaluer des quantités représentées à l'aide d'objets, de mains, de constellations, de la file numérique, du numéran ; anticiper le résultat des doubles jusqu'à 10. Préparer l'unité 3 en comparant les nombres par leur position sur la file numérique par rapport au premier nombre, 1.</p> <p><b>Mémoriser</b> les doubles des nombres inférieurs à 10 et la comptine jusqu'à 14.</p>
Nombres → et calcul écrit pp. 17 à 22, 25, 26	<p><b>Mettre en relation diverses représentations des quantités</b> : jetons, constellations, doigts, dés, chiffres et mots-nombres.</p> <p><b>Trouver le nombre d'objets d'une collection</b> et produire des quantités correspondant à un nombre.</p>
Géométrie → pp. 23, 24	<p><b>Situer un objet dans un espace proche</b> en utilisant une position relative.</p> <p><b>Utiliser et décrire des déplacements</b> en utilisant le vocabulaire lié aux positions relatives.</p>

## Commentaire didactique

Dans les situations qui requièrent de mémoriser, évaluer, comparer ou transformer des quantités, l'utilisation du nombre remplace avantageusement la correspondance terme à terme entre les objets. Et d'autant plus lorsque ces objets ne sont pas physiquement présents. La procédure la plus économique pour résoudre ces situations est alors de remplacer les quantités par des représentations numériques, c'est-à-dire les mots-nombres ou les écritures chiffrées.

## Jeux et activités

- **Calcul mental** : 1, 2, 3, COMBIEN ? LES DOMINOS ; KOUROU ; LE COW-BOY ; LE ROI QUI COMPTAIT SES CHATS ; LE FURET ; PLUS GRAND/PLUS LOIN ; BOITANO ; LE MÊLE TOUT ; PLUS PETIT/PLUS PRÈS ; LES SOURIS ET LES ÉLÉPHANTS ; PAS PLUS/PAS MOINS ; LE MESSAGE SECRET ; 5 ET... ; LES DOIGTS BAISSÉS (pp. 177 à 202).
- **Situation préparatoire en numération** : PORTRAIT D'UN NOMBRE (p. 37).
- **Situation préparatoire en géométrie** : JACQUES A DIT (p. 41).

CONNAÎTRE LES NOMBRES → **En route** (p. 17)  
DE 1 À 10

## Apprenons à calculer

### S'entraîner à :

• <i>représenter des quantités</i>	Faire représenter des quantités inférieures ou égales à 10 : LES DOMINOS (p. 188). Mise en commun : faire expliciter différentes façons d'obtenir le même nombre, en particulier les doubles.	CONSTELLATIONS
• <i>lire</i>	Dire un nombre inférieur à 6 et demander aux élèves de dessiner la quantité de billes correspondante.	ARDOISE
• <i>écrire</i>	Faire compléter les cases du fichier de 1 à 10.	FICHER


### Commencer à :

• <i>réciter la comptine</i>	Faire compter à rebours à partir de 10 : KOUROU (p. 187).
------------------------------	-----------------------------------------------------------

## Cherchons ensemble

Fichier  
VIDÉO  
projetable

### Représenter des quantités de diverses façons :

• <i>dans une situation pratique</i>	 <p><b>Situation préparatoire :</b> PORTRAIT D'UN NOMBRE. <b>But du jeu :</b> trouver la quantité qui correspond au nombre donné par l'enseignant.</p>	OBJETS, MAINS, NUMÉRANO, 10 CARTES • ÉTOILES/DÉS • DOMINOS/CHIFFRES (planches 1 et 2) FILE NUMÉRIQUE
<p><b>Règles du jeu :</b> l'enseignant partage la classe en quatre groupes ; il dit oralement un nombre ou montre un nombre sur la file numérique :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• le groupe 1 produit le nombre avec des objets (feutres, crayons...);</li> <li>• le groupe 2 avec une carte étoiles/dés ou dominos/chiffres ;</li> <li>• le groupe 3 avec les doigts ;</li> <li>• le groupe 4 avec une boîte et ses anneaux.</li> </ul> <p>L'enseignant met en relation les différentes représentations, puis il change les rôles des groupes.</p>		
• <i>dans une activité qui évoque la situation préparatoire</i>	<p>1 Lire la consigne puis susciter des échanges entre les élèves pour leur permettre d'identifier la tâche attendue : il y a différentes façons de représenter la quantité 7.</p>	

## Je cherche seul

• <i>dans une situation qui confronte l'élève aux obstacles correspondants</i>	<p>2 Lire la consigne puis laisser les élèves face à l'obstacle : <b>mettre en relation une écriture chiffrée avec plusieurs représentations ; certaines d'entre elles permettent une évaluation plus ou moins rapide et plus ou moins sûre des quantités.</b> 3 niveaux de difficulté selon les 3 colonnes.</p>
--------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### CORRECTIONS PAR L'ENSEIGNANT

Identifier les groupes d'apprentissage différents	Relier une écriture chiffrée avec une quantité représentée par :					
	le corps (les mains)		des collections organisées		des collections non organisées	
	en difficulté	bien	en difficulté	bien	en difficulté	bien
	↓	↓	↓	↓	↓	↓
	Parcours ★ : situations 1 et 2	Parcours ★★ : situations 3 et 4		Parcours ★★★ : situations 4 et 5		
Évaluer	Cocher les cases des pages 18 et 19 en fonction des résultats des élèves. Renseigner la grille d'évaluation en fonction du parcours de chaque élève (pp. 24, 25).					

## Apprenons à calculer

## S'entraîner à :

• représenter des quantités	Faire représenter des petites quantités en proposant des décompositions additives simples : LE COW-BOY (p. 191). Mise en commun : faire expliciter différentes façons d'obtenir le même nombre (faire dire aux élèves par exemple « 4, c'est 1 et 3 ou 2 et 2 »).	DOIGTS D'UNE OU DES DEUX MAINS
• écrire	Faire compléter les cases de droite du fichier de 6 à 10 puis les cases de gauche avec des nombres de 1 à 10 dans le désordre.	ARDOISE, FICHIER

## Commencer à :

• réciter la comptine	Faire réciter la comptine au moins jusqu'à 15 : LE ROI QUI COMPTAIT SES CHATS (p. 185).	
• comparer deux nombres	À partir d'un nombre donné, faire trouver un nombre plus grand jusqu'à 10 : PLUS GRAND/PLUS LOIN (p. 190).	FILE NUMÉRIQUE PINCES À LINGE

## Parcours différenciés : situations 1 à 5

Dans chaque parcours, les élèves doivent apprendre à :

- trouver le nombre d'objets d'une collection et produire des quantités correspondantes à un nombre (situations 1, 3, 5) ;
- mettre en relation diverses représentations des quantités (situations 2, 4, 5).

## temps 1 : organiser les parcours

Constituer les groupes de besoins	Demander à chaque élève de repérer les situations qui sont cochées dans son fichier sur les pages 18 et 19 et organiser les groupes de besoins selon 3 parcours : ★, ★★, ★★★ (cf. pp. 12, 13).	
-----------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

## temps 2 : faire faire les situations d'apprentissage différencié

Lire les consignes et accompagner les élèves	Demander à chaque élève de colorier la frise page 19 (activité « relais ») et passer dans chaque groupe pour lire les consignes. Si nécessaire, proposer de manipuler pour permettre d'identifier les tâches attendues.	
Parcours ★	La situation 1 permet de dénombrer des collections de doigts. La situation 2 demande de mettre en relation différentes représentations d'une même quantité.	MAINS, DOMINOS, NUMÉRANO, si besoin
Parcours ★★	La situation 3 demande de compléter des collections dont l'organisation spatiale est peu familière aux élèves. La situation 4 exige de catégoriser des collections représentées sous diverses formes selon leur cardinal.	MAINS, DOMINOS, NUMÉRANO, si besoin
Parcours ★★★	La situation 5, en plus de relier les aspects ordinal et cardinal d'un nombre, demande d'utiliser un raisonnement logique.	FILE NUMÉRIQUE si besoin

## temps 3 : organiser une mise en commun

Confronter les expériences de chaque groupe et comparer les résultats	En fin de séance, organiser des échanges entre les élèves pour expliciter les connaissances essentielles et communes développées dans tous les groupes : <b>on peut représenter la même quantité d'objets de plusieurs façons ; la plus économique est d'utiliser le nombre et son écriture chiffrée.</b>	
-----------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

→ **Les maths et la vie** (pp. 20 et 21)**Apprenons à calculer****S'entraîner à :**

• <i>représenter des quantités</i>	Faire représenter des quantités inférieures ou égales à 10 : BOITANO (p. 188). Mise en commun : faire comparer les différentes façons de remplir la boîte du numérano avec les anneaux. Terminer l'activité en faisant écrire des résultats dans les cases de droite du fichier.	NUMÉRANO (une boîte et ses anneaux) FICHIER
• <i>écrire</i>	Faire dénombrer des quantités jusqu'à 10 : 1, 2, 3 COMBIEN ? (p. 188). Terminer l'activité en faisant écrire des résultats dans les cases de gauche du fichier.	NUMÉRANO (une boîte et ses anneaux) FICHIER

**Commencer à :**

• <i>réciter la comptine</i>	Faire réciter la comptine au moins jusqu'à 15 : LE FURET (p. 185).
------------------------------	--------------------------------------------------------------------

**Situations 1 à 4**Fichier  
VIDÉO  
projetable**1 Devinette**

*Identifier le nombre 7 dans différents contextes culturels*

**Découverte du monde**

L'enseignant profite de cette situation-problème pour faire repérer collectivement les jours de la semaine et leur nom, l'arc-en-ciel et ses couleurs (rouge, orange, bleu, vert, jaune, indigo, violet), la musique et les notes de la gamme, un conte (Blanche Neige).

**Mathématiques**

Première introduction de la notion « autant que ». Si la ressemblance entre les situations n'apparaît pas spontanément, poser des questions pour attirer l'attention des élèves sur le nombre : le nombre de nains, celui des notes, celui des couleurs de l'arc-en-ciel et celui des jours de la semaine.

**2 Coccinelles**

*Extraire des informations numériques dans des énoncés à supports visuels*

**Découverte du monde**

Il est intéressant, au cours de cette activité, de faire prendre conscience qu'il existe plusieurs variétés de coccinelles (à 2 points, à 8 points, à 10 points).

**Mathématiques**

Les élèves doivent compter le nombre de points qui sont visibles sur les photos des coccinelles (qui n'est pas exactement celui des coccinelles, du fait de la symétrie de leurs points).

*Remplir le fichier*

En fin d'activité, demander aux élèves de compléter le fichier.

**3 Les nombres autour de toi**

*Repérer différentes façons d'écrire les nombres*

**Découverte du monde**

Chercher avec les élèves diverses situations de la vie courante où sont écrits des nombres.

**Mathématiques**

Repérer que les chiffres peuvent être écrits de façons très différentes. Il y a en particulier des confusions possibles entre le 1, le 4 et le 7.

**4 Graphie**

*Écrire les chiffres*

Demander aux élèves d'écrire les chiffres 1, 4 et 7 pour en identifier les différences de graphie.

CONNAÎTRE LES NOMBRES  
DE 1 À 10

## → Ce que j'ai appris (p. 22)

### Apprenons à calculer

#### S'entraîner à :

- représenter des quantités

Faire mettre en relation diverses représentations des quantités : LE MÊLE TOUT (p. 188). Mise en commun : faire expliciter différentes façons d'obtenir le même nombre (en particulier le recours au 5).

DOIGTS, CARTES  
ÉTOILES/DÉS,  
DOMINOS/CHIFFRES,  
NUMÉRANO, FILE  
NUMÉRIQUE

- écrire

Faire compléter les cases de gauche du fichier avec des nombres de 1 à 10 dictés dans le désordre.

ARDOISE, FICHIER

#### Mémoriser :

- la comptine

Vérifier que les élèves ont mémorisé la comptine jusqu'à 14 : PAS PLUS/PAS MOINS (p. 185).

#### Commencer à :

- comparer des nombres

À partir d'un nombre donné, faire trouver un nombre plus petit : PLUS PETIT/PLUS PRÈS (p. 190). Terminer l'activité en faisant écrire les résultats dans les cases de droite du fichier.

FILE NUMÉRIQUE  
PINCES À LINGE  
FICHIER

### Je retiens

Fichier  
VIDÉO  
projetable

#### Prendre conscience des différentes façons de représenter des quantités :

- dans la situation préparatoire



Faire à nouveau jouer les élèves au PORTRAIT D'UN NOMBRE POUR préparer à la synthèse collective.

OBJETS, MAINS,  
NUMÉRANO,  
CARTES ÉTOILES/  
DÉS, DOMINOS/  
CHIFFRES,  
FILE NUMÉRIQUE

- en observant le dessin du fichier

**1** Organiser un débat à partir de questions comme : *Combien Max a-t-il de doigts levés ? Combien y a-t-il de dessins sur la carte de Nora ? Ou sur le domino de Lola ? Comment peut-on reconnaître que c'est 8 ?* Faire énoncer qu'on peut représenter les quantités de plusieurs façons. Il y a plusieurs procédures pour les évaluer : les compter une à une, compter à partir de 5 ou les reconnaître globalement (par exemple avec les doubles).

### J'applique

#### Stabiliser les acquis

**2** Lire la consigne et demander aux élèves d'appliquer les procédures explicitées à propos de « Je retiens » dans des situations très proches. Évaluer le niveau d'acquisition des élèves.

FICHIER

#### Évaluer

Écrire la correction au tableau. Renseigner la grille d'évaluation (pp. 24, 25) en fonction du nombre de réponses justes :

- de 1 à 4 → ★;
- de 5 à 8 → ★★;
- de 9 à 12 → ★★★.

SITUER DES OBJETS :  
AU-DESSUS, AU-DESSOUS,  
À DROITE, À GAUCHE

→ **En route** (p. 23)

## Apprenons à calculer

### S'entraîner à :

• écrire	Faire compléter les cases de gauche du fichier avec des nombres de 1 à 10 dictés dans le désordre.	ARDOISE, FICHIER
• comparer des nombres	Faire comparer deux nombres jusqu'à 10 : LES SOURIS ET LES ÉLÉPHANTS (p. 190). Mise en commun : Si on prend deux nombres sur la file, le plus près de 1 est le plus petit, le plus loin de 1 est le plus grand. Terminer l'activité en faisant écrire dans les cases de droite du fichier le plus grand ou le plus petit.	CARTES SOURIS ET ÉLÉPHANTS (p. 219) FILE NUMÉRIQUE FICHIER


### Commencer à :

• réciter la comptine	Faire réciter la comptine à partir d'un nombre autre que 1 au moins jusqu'à 16 : LA CIBLE (p. 186).	
-----------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------	--

## Cherchons ensemble

Fichier  
VIDÉO  
projetable

### Se situer et situer des objets dans l'espace proche en utilisant le vocabulaire spatial approprié :

• dans une situation pratique	 Situation préparatoire : JACQUES A DIT. But du jeu : être éliminé le dernier.	
<p>Règles du jeu : tous les élèves font face à l'enseignant qui donne des ordres en utilisant le vocabulaire lié aux positions relatives : à gauche, à droite, au-dessus, au-dessous. S'il précède sa consigne de « Jacques a dit », tous les élèves doivent obéir. Ceux qui n'obéissent pas sont éliminés. S'il donne une consigne sans la faire précéder de « Jacques a dit », cette consigne ne doit pas être exécutée. Sont éliminés, dans ce cas-là, tous les élèves qui ont exécuté la consigne. Gagne l'élève qui reste le dernier.</p>		MOBILIER ET OBJETS DE LA CLASSE
• dans une activité qui évoque la situation préparatoire	<ol style="list-style-type: none"> <li>Donner les consignes oralement :</li> <li>1. Dessinez une croix à gauche du bateau.</li> <li>2. Dessinez un rond à droite du bateau.</li> <li>3. Dessinez 2 croix au-dessous de la voiture.</li> <li>4. Dessinez 2 ronds au-dessus du cartable.</li> </ol>	

## Je cherche seul

• dans une situation qui confronte l'élève aux obstacles correspondants	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pour chaque colonne, lire les consignes puis laisser les élèves face à l'obstacle : <b>utiliser et comprendre des expressions spatiales pour exprimer des positions relatives d'objets (et non pas par rapport à soi) en combinant ou non plusieurs termes.</b></li> </ol> <p>3 niveaux de difficulté : selon les 3 colonnes.</p>	AUTOCOLLANTS (fin du fichier)
-------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------

### CORRECTIONS PAR L'ENSEIGNANT

Identifier les groupes de rythmes d'apprentissage différents	1 contrainte spatiale à partir d'un objet donné		2 contraintes spatiales à partir d'un objet donné		2 contraintes spatiales à partir d'un objet non donné	
	en difficulté	bien	en difficulté	bien	en difficulté	bien
	↓	↓	↓	↓	↓	↓
	Parcours ★ : situation 1	Parcours ★★ : situations 1 et 2	Parcours ★★★ : situations 1, 2 et 3			
Évaluer	Renseigner la grille d'évaluation de chaque élève (pp. 24, 25).					

SITUER DES OBJETS :  
AU-DESSUS, AU-DESSOUS,  
À DROITE, À GAUCHE

## → À chacun son rythme (p. 24)

### Apprenons à calculer

#### S'entraîner à :

• *réciter la comptine*

Faire réciter la comptine à partir d'un nombre plus petit que 4 et au moins jusqu'à 16 : PAS PLUS/PAS MOINS (p. 185).

• *représenter des quantités*

Faire représenter des quantités en s'appuyant sur 5 : LE MESSAGE SECRET (p. 188). Mise en commun : faire expliciter les procédures en appui sur 5.

MAINS

• *comparer et écrire*

Énoncer deux nombres entre 1 et 10 et demander aux élèves d'écrire le nombre le plus grand (ou le plus petit) dans les cases de gauche du fichier.

FILE NUMÉRIQUE  
FICHIER

#### Commencer à :

• *décomposer un nombre*

Identifier les décompositions de nombres inférieurs à 10 à l'aide de 5 : 5 ET (p. 191). Terminer l'activité en faisant écrire des résultats dans les cases de droite du fichier.

MAINS  
FICHIER

### Situations 1 à 3

#### temps 1 : faire faire les situations d'apprentissage différencié

*Constituer les groupes de besoins*

Répartir les élèves selon des rythmes différents en fonction des résultats du « Je cherche seul » de la page 23.

*Lire les consignes et accompagner les élèves*

Passer dans chaque groupe pour lire les consignes et poser des questions complémentaires orales en fonction du rythme de travail.

*Situations*

La situation 1 permet un apprentissage minimal. On peut demander par exemple aux élèves de décrire les positions des objets situés sur leurs tables, par rapport à eux puis par rapport à d'autres objets.

La situation 2 nécessite de la part des élèves une décentration plus importante de leur propre corps puisqu'il s'agit de situer la gauche et la droite des enfants du dessin (inversées par rapport aux élèves qui regardent leur fichier). On peut leur proposer d'autres situations de transfert de ce type en mimant la situation avec d'autres élèves de la classe.

La situation 3 requiert aussi une décentration en combinant plusieurs positions relatives. Donner les consignes à l'oral :

1. Collez le vase dans la fenêtre juste au-dessous de Lola.
2. Collez la lampe dans la fenêtre à la gauche de Max et à la droite de Léo.
3. Collez les rideaux dans la fenêtre à la gauche du chat et juste au-dessous de Nora.
4. Collez la chaise dans la fenêtre à la droite de Lola et juste au-dessus de Léo.
5. Collez le lit dans la fenêtre à la droite de Max et à l'étage au-dessous de l'étage du chat.
6. Collez la table dans la fenêtre à l'étage de Nora, à la gauche de Nora et à la droite de Lola.

AUTOCOLLANTS

#### temps 2 : organiser une mise en commun

*Situer des objets en se décentrant*

En fin de séance, organiser des échanges entre les élèves pour faire prendre conscience que, **pour définir les positions relatives d'objets entre eux, il faut se décentrer de son corps et se transférer mentalement.** Puis corriger collectivement.

→ **Je m'entraîne** (p. 25)**Apprenons à calculer**

<b>S'entraîner à :</b>		
• <i>réciter la comptine</i>	Faire réciter la comptine au moins jusqu'à 16 à partir de 9 : PAS PLUS/ PAS MOINS (p. 185).	
• <i>décomposer un nombre</i>	Faire identifier les décompositions d'un nombre compris entre 6 et 10 en appui sur 5 : 5 ET (p. 191). Mise en commun : mettre en évidence les regroupements par 5 et faire énoncer par exemple « 6 c'est 5 et 1 » ou « 5 et 1 ça fait 6 ».	NUMÉRANO (boîte et anneaux)
• <i>écrire</i>	Faire compléter les cases du fichier de 1 à 10.	FICHIER
<b>Commencer à :</b>		
• <i>décomposer un nombre</i>	Faire identifier les décompositions additives d'un nombre en appui sur 5 : 5 ET (p. 191).	DOMINOS (5 et 1, 5 et 2, 5 et 3, 5 et 4, 5 et 5)

**Situations 1 à 4**

<i>Réinvestir et acquérir les connaissances</i>	Permettre à chaque élève, individuellement, de s'entraîner et de réinvestir les compétences numériques et géométriques de l'unité.	
<i>Situations</i>	La situation <b>1</b> demande de représenter des quantités avec des constellations et de décomposer un nombre en appui sur 5.	DOMINOS si besoin
	Dans la situation <b>2</b> il faut associer un nombre à une quantité donnée (doigts).	MAINS si besoin
	La situation <b>3</b> demande de connaître et de savoir écrire la suite des nombres jusqu'à 10.	FILE NUMÉRIQUE si besoin
	La situation <b>4</b> exige de se repérer spatialement (dans un labyrinthe) en dénombrant des quantités (points).	
<i>Corriger</i>	Vidéoprojeter ou écrire la correction au tableau.	



## → Méli-mélo de problèmes (p. 26)

## Apprenons à calculer

## S'entraîner à :

- *réciter la comptine*

Faire réciter la comptine à partir de 9 au moins jusqu'à 16 : PAS PLUS/PAS MOINS (p. 185).

- *lire et écrire*

Faire compléter les cases de gauche du fichier avec des nombres de 1 à 10 dictés dans le désordre.

ARDOISE, FICHIER

- *calculer*

Faire trouver le complément à 5 d'un nombre entre 1 et 5 : LES DOIGTS BAISSÉS (p. 198). Énoncer des petites additions simples (doubles) et faire dire ou écrire les résultats dans les cases de droite du fichier.

MAINS

FICHIER

## Mémoriser :

- *le répertoire additif*

Vérifier que les élèves ont mémorisé les doubles : 1 et 1, 2 et 2, 3 et 3, 4 et 4, 5 et 5 : LES DOMINOS (p. 188). Colorier les cases correspondantes dans la table d'addition.

CARTES DOMINOS  
TABLE D'ADDITION  
(p. 217 et pages de  
couverture  
du fichier).

## Commencer à :

- *décomposer un nombre*

Faire identifier des décompositions additives en s'appuyant sur les doubles et sur 5 : 5 ET (p. 191).

MAINS  
NUMÉRANO  
CARTES DOMINOS

## Situations 1 à 3

Réinvestir toutes  
ses connaissances  
dans des problèmes

Permettre à chaque élève, individuellement, de réinvestir dans des situations de problèmes toutes les compétences numériques et géométriques travaillées dans les unités précédentes.

Situations

La situation **1** requiert d'utiliser le dénombrement et le vocabulaire spatial dans une même situation.La situation **2** exige d'écrire des nombres tout en mettant en oeuvre un raisonnement de logique.Dans la situation **3** il s'agit de repérer des touches par leur position et les écritures chiffrées.

Corriger

Vidéoprojeter ou écrire la correction au tableau.