

# Sommaire

p 2 à 4 Présentation de la méthode

p 5 Organisation par période



## 1<sup>re</sup> période - chapitres 1 & 2

- 8 sq 0 Vilma, une super maitresse !
- 10 sq 1 Découvrir les Noms jusqu'à 10
- 11 sq 2 Les nombres jusqu'à 10
- 12 sq 3 L'addition
- 13 sq 4 Les décompositions des nombres
- 14 sq 5 Les sens de la soustraction
- 15 sq 6 La soustraction pour résoudre des énigmes
- 16 sq 7 Découvrir les Noms jusqu'à 20
- 18 sq 8 Les nombres jusqu'à 20
- 20 sq 9 Les signes =, > et <
- 21 sq 10 Stratégies de calcul de l'addition
- 22 sq 11 Les compléments jusqu'à 10
- 24 sq 12 Stratégies de calcul de la soustraction
- 25 sq 13 Les groupes de 2, 3, 4 et 5
- 26 sq 14 La monnaie jusqu'à 10 €
- 27 sq 15 Stratégies de calcul de l'addition
- 28 sq 16 Partager en deux les nombres jusqu'à 20
- 29 sq 17 La monnaie jusqu'à 20 €
- 30 sq 18 Résolution de problèmes (1)
- 31 sq 19 Entraînement aux stratégies de calculs
- 32 sq 20 Résolution de problèmes (2)
- 33 sq 21 Mémorisation des tables d'addition
- 34 sq 22 Résolution de problèmes (3)
- 35 sq 23 Résolution de problèmes (4)
- 36 sq 24 Rendre la monnaie



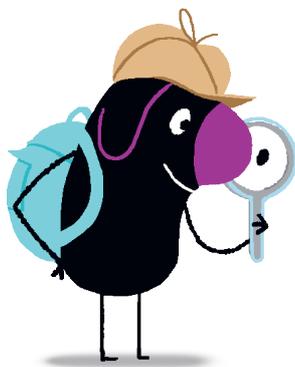
## 2<sup>e</sup> période - chapitres 3 & 4

- 37 sq 25 Les nombres jusqu'à 59
- 38 sq 26 Découvrir les Noms jusqu'à 59
- 40 sq 27 Dénombrer et comparer
- 42 sq 28 Écriture littérale des nombres jusqu'à 59
- 44 sq 29 Groupes de 2, 3, 4, 5 et 10
- 46 sq 30 Ajouter, retrancher 10, 20, 30 à un nombre
- 47 sq 31 Calcul de l'addition : passage de la dizaine
- 48 sq 32 Découvrir les nombres pairs et impairs
- 50 sq 33 Les nombres de 60 à 79
- 52 sq 34 Les groupes de 2 à 5 et 10 et les unités isolées
- 54 sq 35 Calcul de la soustraction : passage de la dizaine
- 55 sq 36 Les nombres de 80 à 100
- 56 sq 37 Les doubles
- 57 sq 38 Ordonner les nombres jusqu'à 100
- 58 sq 39 L'addition en ligne
- 59 sq 40 La soustraction en ligne
- 60 sq 41 L'addition en colonnes
- 62 sq 42 Poser une addition en colonnes



## 3<sup>e</sup> période - chapitres 5 & 6

- 64 sq 43 Les nombres jusqu'à 199 (1)
- 66 sq 44 Les nombres jusqu'à 199 (2)
- 68 sq 45 Comparer les nombres jusqu'à 199
- 70 sq 46 Les lignes numériques
- 72 sq 47 Addition du type  $80 + 40$  et  $84 + 40$
- 74 sq 48 La monnaie au-delà de 20 €
- 75 sq 49 L'addition en colonnes
- 76 sq 50 Encadrer et ordonner les nombres jusqu'à 199
- 77 sq 51 Les compléments à 100
- 78 sq 52 Soustraction en ligne : enlever 10, 50, 70, etc.
- 80 sq 53 Soustraction en ligne : passage de la centaine
- 81 sq 54 Soustraction en colonnes sans échange
- 82 sq 55 Soustraction en colonnes avec échange (1)
- 84 sq 56 Rendre la monnaie sur 100 €
- 87 sq 57 Soustraction en colonnes avec échange (2)
- 88 sq 58 La monnaie : les centimes d'euro





## 4<sup>e</sup> période - chapitre 7

- 90 **sq 59** La multiplication : commutativité  
92 **sq 60** La multiplication : commutativité et quadrillage  
94 **sq 61** La multiplication : pour calculer une addition répétée  
96 **sq 62** Les tables de multiplication de 3, 4 et 5  
99 **sq 63** Multiplier un nombre par 20, 30, etc.  
102 **sq 64** La multiplication en ligne du type  $46 \times 3$   
106 **sq 65** Partager en deux les nombres 30, 50, 70, etc.  
108 **sq 66** Les tables de multiplication de 6 à 10 jusqu'à 5 fois  
110 **sq 67** Partager en deux des nombres de 0 à 100  
112 **sq 68** Partager en cinq des nombres jusqu'à 100



## 5<sup>e</sup> période - chapitre 8

- 114 **sq 69** Les nombres jusqu'à 299  
117 **sq 70** Les nombres jusqu'à 999  
120 **sq 71** Les unités de numération  
122 **sq 72** Dénombrer  
124 **sq 73** Comparer les nombres jusqu'à 999  
126 **sq 74** Ordonner les nombres jusqu'à 999  
128 **sq 75** L'addition en colonnes de termes à 3 chiffres  
130 **sq 76** La soustraction en colonnes de termes à 3 chiffres  
132 **sq 77** Multiplier un nombre par 20, 200, etc.  
133 **sq 78** Suites de nombres  
134 **sq 79** La multiplication en ligne (nombres à 3 chiffres)  
137 **sq 80** Mieux comprendre les trois opérations  
138 **sq 81** Vérifier le résultat d'une soustraction  
140 **sq 82** La ligne numérique  
143 **sq 83** Encadrer les nombres jusqu'à 999  
144 **sq 84** Le millier



## Géométrie et mesures

- 146 **sq 85** Se repérer et se déplacer  
150 **sq 86** Tracer à la règle : segment, droite et alignement de points  
152 **sq 87** Mesurer des longueurs (cm et dm) et tracer  
154 **sq 88** Repérer et tracer un angle droit  
156 **sq 89** Reproduire des figures géométriques  
158 **sq 90** Les polygones  
162 **sq 91** Le cercle  
164 **sq 92** La symétrie  
166 **sq 93** Utiliser des unités de longueur (cm, dm, m et km)  
168 **sq 94** Les masses  
170 **sq 95** Les contenances  
172 **sq 96** Les durées  
174 **sq 97** Les solides  
175 **sq 98** La mission de Vilma

176 **INDEX THÉMATIQUE**



# Découvrir les Noms jusqu'à 10

## OBJECTIFS

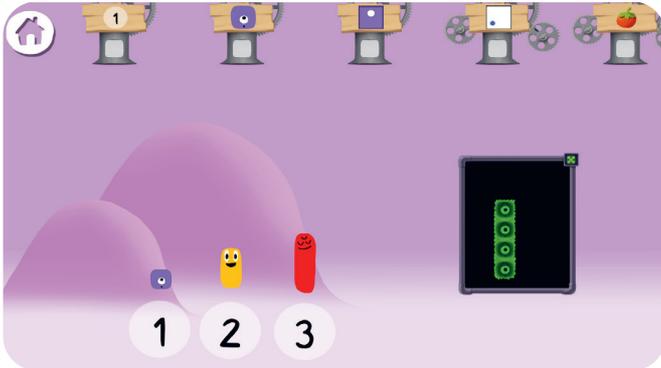
### Nouveaux objectifs d'apprentissage :

- > Découvrir les Noms jusqu'à 10 et la boîte.
- > Mémoriser les décompositions des nombres en  $n + 1$  et  $5 + n$ .

## 1 Laboratoires



### 1<sup>re</sup> situation : Découvrir les Noms jusqu'à 10



- > Sortir un scanner et un Noun 1.
- > Placer le Noun derrière le scanner. « C'est le Noun unité. Il est violet et a un œil. » Le disposer à gauche de l'écran.
- > Sortir le chiffre 1 et le placer sous le Noun 1.
- > Sortir deux Noms 1 et les faire se manger. Placer ce nouveau Noun derrière le scanner. « C'est le Noun 2, il est jaune et a 2 yeux parce qu'il a 2 unités dans son corps, 1 plus 1 égale 2. »
- > Montrer qu'en coupant le Noun 2, on retrouve deux Noms 1. Les faire à nouveau se manger et disposer le Noun 2 à droite du Noun 1.
- > Sortir l'écriture chiffrée du 2 et la positionner sous le Noun 2.
- > Sortir un Noun 1 et un Noun 2. Faire manger le Noun 1 par le Noun 2. « C'est le Noun 3, il est rouge et a 3 yeux parce que 2 plus 1 égale 3. » Glisser le Noun 3 derrière le scanner pour voir les 3 unités. Positionner le Noun 3 à droite du Noun 2.
- > Sortir le chiffre 3 et le placer sous le Noun 3.
- > Procéder de la même façon pour les Noms 4 à 10. On obtient ainsi l'escalier des Noms.



### 2<sup>e</sup> situation : Jusqu'où la boîte sera-t-elle remplie ?

#### Découvrir les repères 3 et 5 de la boîte :

- > Sortir 10 boîtes du cartable et les placer à droite de chaque Noun. « Voici des boîtes. On va glisser le Noun 1 dans la boîte. »
- > Réaliser l'action. « La boîte est remplie jusqu'ici (montrer la case). »
- > « On va mettre le Noun 2 dans la boîte. Regardez bien ce qui se passe. » Réaliser l'action. « On voit apparaître 2 Noms 1 parce que le Noun 2 a 2 unités dans son corps. »
- > « **Jusqu'où la boîte va-t-elle se remplir quand je vais mettre le Noun 3 dedans ?** » Faire montrer la dernière case remplie.
- > Réaliser l'action et faire remarquer la case grise qui repère le 3.
- > Procéder de la même manière pour les Noms 4 et 5 en faisant remarquer le losange rouge qui repère le 5.

**A Dessine les unités dans les boîtes.**

5    3    2    0    1    5+4=9    5+5=10    5+1=6    5+3=8

**B Écris le nombre en chiffres.**

**C Relie à la bonne case.**

Fichier de l'élève

#### Les décompositions des nombres de 6 à 10 en $n + 5$ :

- > « **Jusqu'où la boîte sera-t-elle remplie quand je vais mettre le Noun 6 dedans ?** » Un élève montre la case. « 6, c'est le grand Noun avec un œil. C'est 5 + 1, 5 unités jusqu'au losange rouge et encore une. »
- > Valider en réalisant l'action.
- > Utiliser le même procédé avec les Noms 8 à 10. On obtient ainsi l'escalier des boîtes.



### Défis laboratoire

**Défis 1 et 2 :** Les élèves réalisent l'escalier des Noms et des boîtes.

## 2 Fichier de l'élève

- A :** Les élèves dessinent les unités.
- B :** Ils calculent le nombre total d'unités.
- C :** Ils relient les configurations de nombres à la ligne numérique.

## Activités complémentaires

Avec les réglettes des Noms de 1 à 10, proposer aux élèves de réaliser l'escalier des Noms, puis demander de juxtaposer à un Noun la quantité de Noms 1 qui le composent (ex. : le Noun 3 juxtaposé à 3 Noms 1).

## Résumons

Les élèves nomment les Noms. Pour chacun d'eux, ils citent les décompositions en  $n + 1$  et  $5 + n$ .



# Les nombres jusqu'à 10

## OBJECTIFS

### Savoir et savoir-faire déjà travaillés :

- > Les décompositions des 10 premiers nombres en  $n + 1$ ,  $5 + n$ .

### Nouveaux objectifs d'apprentissage :

- > Découvrir les différentes configurations des nombres et leur écriture littérale.
- > Savoir interpréter le schéma des Noms en addition orale.

## Calcul mental

- >  $n + 1$  et  $5 + n$  avec les Noms
- > Interrogation éclair : boîte → chiffre

## 1 Laboratoires



1<sup>re</sup> situation : Découvrir les dix premiers nombres configurés en points et en doigts schématisés

### Comprendre l'itération de l'unité :

- > Sortir le dé du 1. « C'est le 1. C'est Denis qui dessine les points de cette manière. »
- > Sortir le chiffre 1 et le placer sous le dé.
- > Sortir le dé du 2. « **Combien y a-t-il de points dans ce dé ?** »
- > « Il y en a 2, 1 comme le dé du 1 et encore 1 en bas à droite. 1 plus 1 égale 2. »
- > Sortir et disposer le chiffre 2 sous le dé du 2.
- > Procéder de la même façon avec les dés du 3 au 10 en explicitant l'itération de l'unité (6, c'est 5 et encore 1).
- > Utiliser la même démarche avec les doigts schématisés (le doigt plus long repère le 3).

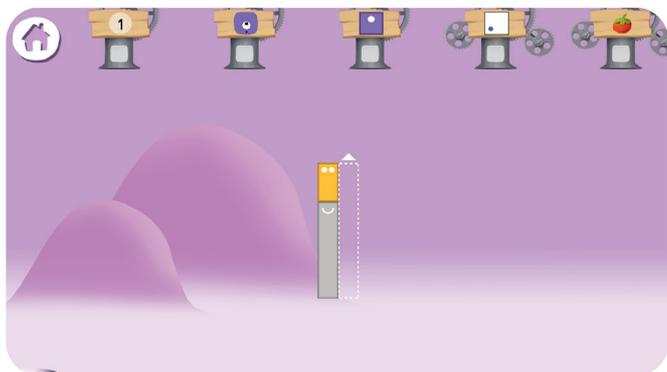


2<sup>e</sup> situation : Jusqu'où la boîte sera-t-elle remplie ?

- > Sortir une boîte et le dé du 4.
- > Mettre le dé du 4 dans la boîte. « On voit apparaître 4 Noms 1 dans la boîte parce qu'il y a 4 points sur le dé, 4 unités. »
- > Sortir une boîte et le dé du 7. « **Jusqu'où la boîte sera-t-elle remplie quand on va mettre le dé du 7 dedans ?** »
- > Valider en réalisant l'action.
- > Faire les cas des dés de 1 à 10 dans le désordre.
- > Utiliser la même démarche avec les doigts schématisés.



3<sup>e</sup> situation : Combien de Noms unité y a-t-il en tout dans le Noms inconnu ?



- > Sortir et faire découvrir le Noms insécable 5. « Ce Noms est rectangulaire parce qu'il a "une armure". On ne peut ni le couper, ni le faire se manger. C'est un Noms en armure. »

### A Dessine les points comme Denis et les doigts comme Mina.

8	5	10	3	1

### B Écris le nombre dans le Noms inconnu.


### C Écris le nombre.

dix	quatre	un	six	huit

### Fichier de l'élève

- > Sortir un Noms insécable 2 et le placer au-dessus du 5.
- > Sortir un Noms inconnu. « C'est le Noms inconnu, on peut le déplacer, l'agrandir et mettre d'autres Noms dedans. »
- > Placer le Noms inconnu contre les Noms 5 et 2 superposés et l'agrandir pour former le schéma en barres.
- > « **Combien de Noms unité faut-il mettre dans le Noms inconnu pour le remplir ?** »
- > Valider en sortant le Noms 7 et en le mettant dans le Noms inconnu. Conclure : « 5 plus 2 égale 7. »
- > Faire de même pour  $6 + 1$ ,  $5 + 3$ ,  $7 + 1$ ,  $5 + 4$  et  $8 + 1$ .



### Défis Laboratoire

**Défis 1 et 2 :** Les élèves réalisent les escaliers avec des dés et des doigts.

2

## Défi Quiz



**Noms, points et doigts jusqu'à 10**

Faire le 1<sup>er</sup> cas du quiz avec les élèves.

3

## Fichier de l'élève

- A :** Les élèves lisent le chiffre et dessinent les doigts et les points.
- B :** Ils écrivent le résultat de l'addition orale.
- C :** Ils complètent les écritures chiffrées et littérales des nombres.

## Résumons

Les élèves mémorisent les décompositions des 10 premiers nombres et traduisent le schéma de Noms en addition orale.



# Les signes =, > et <

## OBJECTIFS

**Savoir et savoir-faire déjà travaillés :**

- > Les nombres jusqu'à 20.

**Nouvel objectif d'apprentissage :**

- > Comprendre et utiliser les symboles de comparaison.

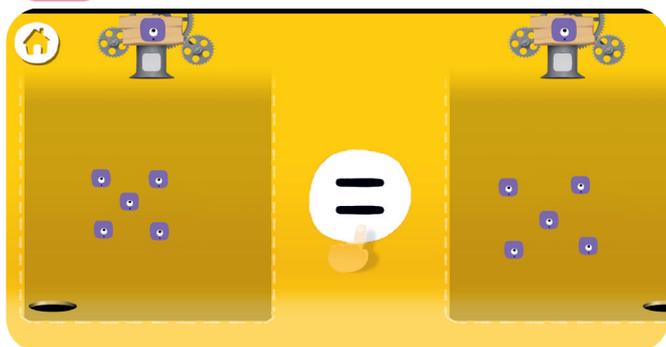
### Calcul mental

- > Dictée de nombres jusqu'à 20
- > Interrogation éclair : centaurette → chiffres

### 1 Laboratoires



1<sup>re</sup> situation : Découvrir les signes =, > et <



- > Montrer les 2 cases et le signe = écrit au milieu. «  $0 = 0$ . »
- > Sortir successivement un Noum 1 à gauche et à droite jusqu'à en obtenir 5 de chaque côté. Les signes = et > se succèdent. « Le signe = s'affiche quand on a la même quantité des deux côtés. »
- > Sortir un Noum 1 à droite. « J'ai 6 unités à droite. Que peut-on dire de 5 par rapport à 6 ? »
- > « 5 est plus petit que 6, on dit que 5 est inférieur à 6. Ce signe (le montrer) veut dire inférieur à. »
- > Sortir 2 autres Noms 1 à gauche. « Un autre signe est apparu. J'ai 7 à gauche et 6 à droite, 7 est plus grand que 6, 7 est supérieur à 6. Ce signe veut dire supérieur à. »
- > Faire se manger les Noms unité pour voir les Noms 7 et 6.



2<sup>e</sup> situation : Que faut-il faire pour qu'il y ait égalité ?

- > « **Que faut-il faire pour que le signe = s'affiche ?** »
- > « Soit on ajoute une unité à droite de l'écran en sortant un Noum 1, soit on en retire une à gauche en coupant le Noum 7 et en mettant le Noum 1 obtenu à la poubelle. »
- > Valider en réalisant les 2 actions possibles.
- > Vider l'écran.
- > Sortir le Noum 13 à gauche. « Quel nombre faut-il sortir à droite pour voir le signe = ? »
- > Valider en sortant 13 en chiffres. «  $10 + 3$ , c'est 13. »
- > Faire d'autres cas (cf. cadre A du fichier élève).



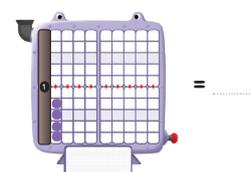
3<sup>e</sup> situation : Quel signe est affiché ?

- > Cliquer sur le signe pour voir les quantités écrites en chiffres ou en additions sous chaque case.
- > Sortir une palissade et cacher le signe =.
- > Sortir 12 en chiffres à gauche et 10 et 1 à droite.

**A** Écris le nombre pour pouvoir écrire les signes =.

$12 =$

= \_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_ = **10**

**10** + **7** = \_\_\_\_\_

$10 + 8 =$  \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ =  $10 + 9$

\_\_\_\_\_ =

**B** Écris le signe qui convient : >, <, ou =.

$12$  \_\_\_\_\_  $10 + 1$

$15 - 5$  \_\_\_\_\_  $12$

$18$  \_\_\_\_\_  $10 + 9$

$7 - 2$  \_\_\_\_\_  $5$

$9$  \_\_\_\_\_  $7 + 2$

$13$  \_\_\_\_\_  $16$

$4 + 4$  \_\_\_\_\_  $7$

$8 - 4$  \_\_\_\_\_  $6$

$17$  \_\_\_\_\_  $5 + 5 + 8$

Fichier de l'élève

- > Quel signe est affiché derrière la palissade ? Faire écrire le signe >.
- > Valider en déplaçant la palissade. « 12 est plus grand que  $10 + 1$ , 11. »
- > Pour vérifier, on pourra mettre chaque quantité dans une boîte pour les comparer.
- > Utiliser la même démarche avec différentes configurations de nombres.



Défis Laboratoire

**Défis 1 à 3 :** Les élèves reproduisent, calculent et complètent les écrans pour qu'il y ait égalité.

2

Défis Quiz



Les élèves tracent le signe qui convient.



Ils choisissent une carte réponse pour qu'il y ait égalité.

3

Fichier de l'élève

**A :** Les élèves écrivent le nombre qui convient pour qu'il y ait égalité.

**B :** Ils comparent les quantités et écrivent le signe qui convient.

### Résumons

Les élèves connaissent la signification des signes =, > et <.



# La monnaie jusqu'à 10

## OBJECTIFS

### Savoir et savoir-faire déjà travaillés :

> Calculer des additions.

### Nouvel objectif d'apprentissage :

> Comprendre la monnaie jusqu'à 10.

## Calcul mental

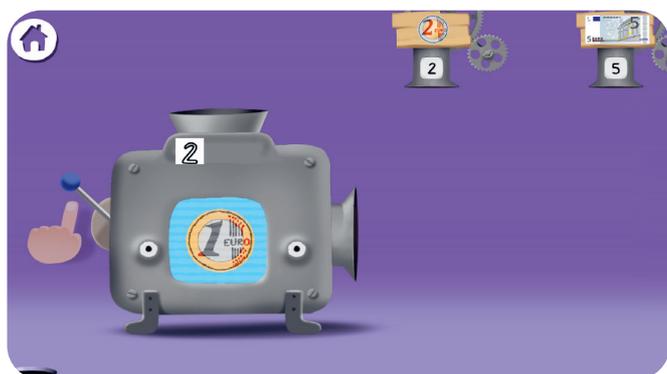
> Interrogation du type 3 fois 5 ?

> Additions du type 12 + 6

## 1 Laboratoires



### 1<sup>re</sup> situation : Découvrir la machine de change



- > Sortir une pièce de 2 €.
- > « Voici la machine de change ». Mettre la pièce de 2 €. « Le compteur affiche 2. » Cliquer sur le levier. « La machine donne 2 pièces de 1 €.  $1 + 1 = 2$ . C'est la même somme. »
- > Sortir 2 pièces de 2 €. « Si je mets ces 2 pièces dans la machine, **que va afficher le compteur ? Quand je vais actionner le levier, combien de pièces de 1€ vont sortir ?** »
- > Valider en réalisant les actions. « Le compteur affiche 4, la machine donne 4 pièces de 1 €. 2 pièces de 2 € ont la même valeur que 4 pièces de 1 €, c'est égal.  $2 + 2 = 4$ . »
- > Faire les cas avec un billet de 5 € et une pièce de 2 €, une pièce de 1 € et 2 pièces de 2 € et un billet de 10 €.



### 2<sup>e</sup> situation : Anticiper l'achat d'un objet

- > Cliquer sur le milieu de la machine pour voir la pile à 4 €.
- > « On voit une pile qui coûte 4 €. **Que faut-il mettre dans la machine pour pouvoir acheter la pile ?** » 4 €.
- > « Comment peut-on former 4 € ? » Écrire  $1 + 1 + 1 + 1 = 4$ .
- > Valider en mettant les 4 pièces de 1 €, 4 s'affiche au compteur, puis actionner le levier. La pile sort.
- > « **Comment aurait-on pu faire aussi ?** » Écrire  $2 + 2 = 4$  et réaliser les actions pour valider.
- > Faire de la même manière d'autres cas d'achats.



### 3<sup>e</sup> situation : Anticiper l'achat de deux objets

- > Ce laboratoire permet de simuler l'achat de deux objets. Reprendre la démarche explicitée dans la situation 2.

### A Combien de pièces de 1 € vont sortir de la machine ?



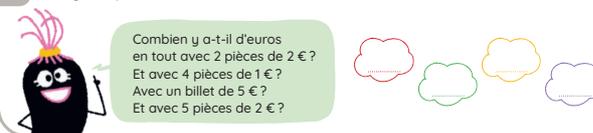
### B Combien d'euros y a-t-il en tout ?



### C Combien d'euros faut-il pour acheter ces deux objets ?



### D Imagine que les Noms unité sont des euros.



Fichier de l'élève



## Défis Laboratoire

**Défis 1 à 3 :** Les élèves simulent l'achat d'un ou de deux objets dans la machine.

## 2

## Défis Quiz



### Addition jusqu'à 10

Explorer le 1<sup>er</sup> cas. Un Jojo achète une pile à 3 € et un ballon à 5 €. Entrer la somme (8) dans la machine et valider. Le Jojo donne 8 €. Cliquer 2 fois sur les pièces pour les mettre dans la caisse. Le Jojo repart avec ces deux objets.



2 quiz similaires à ceux rencontrés dans les séquences 2 et 8 (avec de la monnaie).

## 3

## Fichier de l'élève

**A :** Les élèves écrivent le nombre de pièces de 1 € qui vont sortir de la machine.

**B et D :** Ils calculent la somme totale.

**C :** Ils calculent la valeur des deux objets.

## Résumons

Les élèves distinguent le nombre de pièces de leur valeur. Ils calculent des sommes de pièces et de billets  $\leq 10$  €, et constituent de différentes façons une même somme.



# La monnaie jusqu'à 20 €

## OBJECTIFS

### Savoir et savoir-faire déjà travaillés :

> La monnaie jusqu'à 10.

### Nouveaux objectifs d'apprentissage :

- > Comprendre la monnaie jusqu'à 20.
- > Calculer des sommes avec la monnaie jusqu'à 20.

## Calcul mental

> Interrogation sur les moitiés des nombres pairs de 2 à 20

## 1 Laboratoires



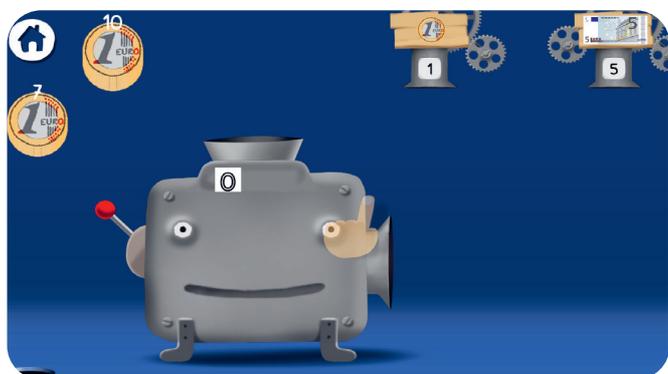
### 1<sup>re</sup> situation d'anticipation : Combien d'euros en tout ?

- > Sortir 2 billets de 5 € et 2 pièces de 2 €. « Combien d'euros a-t-on en tout ? » 14 €. « Quand je vais mettre tout cet argent dans la machine, que va afficher le compteur ? » 14.
- > « 2 billet de 5 €, c'est 10 pièces de 1 €. 2 pièces de 2 € c'est 4 pièces de 1 €. 10 plus 4, 14 ; ça fait 14 pièces de 1 €.»
- > Mettre l'argent dans la machine et valider en actionnant le levier. Former un tas de 10 pièces et un tas de 4 pièces. « On a 14 pièces de 1 €, 14 € en tout. »
- > Proposer d'autres cas.

**Remarque :** La machine de change permet une nouvelle fois de ne pas confondre le nombre de pièces ou de billets et leur valeur, en utilisant la pièce intermédiaire de 1 €.



### 2<sup>e</sup> situation d'anticipation : Que va donner la machine ?



- > Sortir 17 pièces de 1 € et former un tas de 10 et un de 7 pièces de 1 €. « On va mettre ces pièces dans la machine. Que va afficher le compteur ? » 17.
- > Mettre les pièces dans la machine. Montrer le compteur.
- > « Cette machine rend le moins de pièces et de billets possible. Que va donner la machine ? »
- > À chaque proposition, questionner sur le nombre de pièces (par exemple, quand 3 pièces sont nécessaires, on interroge : « Et avec 2 pièces ? ») pour faire trouver la décomposition la plus « courte » de 17 €. Faire afficher la réponse obtenue.
- > Valider en actionnant le levier.
- > Proposer d'autres sommes, par exemple : 15 €, 12 € et 9 €.



### Défis Laboratoire

**Défis 1 à 3 :** Créer une somme d'argent.

### A Calcule les additions.



$3 + 11 = \dots$	$14 + 5 = \dots$	$8 + 10 = \dots$
$5 + 6 = \dots$	$9 + 7 = \dots$	$15 + 0 = \dots$
$5 + 8 = \dots$	$13 + 5 = \dots$	$5 + 9 = \dots$

### B Calcule les soustractions.



$13 - 9 = \dots$	$15 - 10 = \dots$	$9 - 6 = \dots$
$12 - 4 = \dots$	$15 - 14 = \dots$	$15 - 5 = \dots$
$18 - 8 = \dots$	$11 - 7 = \dots$	$18 - 4 = \dots$

### C Résous l'énigme. Fais un schéma, écris le calcul et la phrase réponse.



Dans son porte-monnaie, Maé a 12 € en tout.  
Il n'a que des pièces de 2 euros.  
Combien a-t-il de pièces de 2 € ?

Mon calcul :

Il a ..... pièces de 2 €.

Fichier de l'élève



### 3<sup>e</sup> situation d'anticipation : Combien doit-on mettre dans la machine pour acheter deux objets avec le moins de billets et de pièces possible ?

Faire le cas d'une somme égale au prix total des 2 objets en reprenant la démarche explicitée dans la séquence 14 (2<sup>e</sup> situation du laboratoire) en sélectionnant la pile à 7 € et la voiture à 5 €.



### Défis Laboratoire

**Défis 1 à 3 :** Défis déjà rencontrés dans la séquence 14.

2

## Défis Quiz



Quiz rencontrés dans les séquences 14 et 9.

3

## Fichier de l'élève

**A et C :** Les élèves calculent la somme totale d'euros.  
**B :** Les élèves calculent la somme des deux prix et dessinent le résultat avec le moins de pièces et de billets possible.

## Résumons

Les élèves savent calculer et constituer des sommes d'argent en utilisant le moins de pièces et de billets possible.