

## Objectifs

- Associer aux nombres de 0 à 99 leurs écritures chiffrée et littérale.
- Manipuler les écritures additives de ces nombres.
- Utiliser les notions de dizaine et d'unité.

## Mots clés

Nombres de 0 à 99, décomposition, écriture additive, dizaine, unité.

## Activité préparatoire

Matériel : Des collections variées et importantes (de 71 à 99 éléments) : cubes, trombones, pièces, bouchons, allumettes, etc.

- Répartir les élèves en six groupes nommés A, B, C, D, E et F. Les collections sont distribuées de la manière suivante :
  - une collection de 71 à 79 éléments à deux équipes,
  - une collection de 81 à 89 éléments à deux équipes,
  - une collection de 91 à 99 éléments aux deux équipes restantes.
- Première étape : faire grouper par dizaines les éléments de chaque collection puis tracer au tableau le tableau suivant.

Équipe	A	B	C	D	E	F
Nombre d'éléments	18	29	35	42	57	66

L'une après l'autre, les équipes doivent dire le nombre d'éléments inscrit dans leur colonne puis présenter une collection correspondante.

- Deuxième étape : à tour de rôle, un membre de chaque équipe vient au tableau écrire en chiffres puis en lettres le nombre d'éléments dont l'équipe dispose réellement dans sa collection.
- Troisième étape : faire décomposer ces nombres (compris entre 71 et 99) afin de faire justifier le vocabulaire utilisé pour les écrire.

## Découvrir

### À la kermesse

L'objectif de cette activité est de faire coder de deux façons différentes des nombres compris entre 70 et 95, en utilisant les informations données.

- Demander aux élèves d'expliquer la situation : *Nous sommes dans une kermesse, devant un stand de jeu de quilles. Chaque joueur a droit à cinq balles...*
- Poser des questions permettant de vérifier la bonne compréhension du tableau : *Que gagne-t-on avec un score de 80 points ? Combien faut-il de points pour gagner 1 bocal avec 2 poissons rouges ?*
- Traiter collectivement la question **a** puis laisser les élèves poursuivre individuellement.

Éléments de corrigé : **a.** Le score de Martin est :  $20 + 10 + 20 + 10 + 10$ , soit 70 points ; il gagne donc un sachet avec un poisson rouge. - **b.** Le score d'Anaïs est :  $50 + 5 + 10 + 5 + 20$ , soit 90 points ; elle gagne donc un sachet avec un poisson rouge et un bocal avec deux poissons rouges. - **c.** Oui, Marc peut gagner un poisson. Il lui suffit de faire tomber les quilles F (50 points) et A ou D (20 points chacune) pour avoir 70 points.

## S'entraîner

- **Exercice 1.** Faire remarquer qu'il y a bien 100 billets et que le premier billet porte le numéro 00. Demander d'écrire les numéros gagnants dans l'ordre croissant. Corriger collectivement en faisant participer un maximum d'élèves. Demander aux élèves de ne pas compter un par un les nombres de la liste mais plutôt de trouver une stratégie pour calculer le nombre de lots : par exemple, il y a deux gagnants par dizaine et dix dizaines. Le nombre de petits lots est donc  $2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 + 2 = 20$ . Le nombre total de lots est 21.
- **Exercice 2.** Demander aux élèves de calculer toutes les sommes et de noter leurs résultats au crayon.

Éléments de corrigé : Les nombres à inscrire dans les cœurs sont 67 et 92. Les pétales intrus sont respectivement  $10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 7$  et  $20 + 20 + 20 + 10 + 2$ .