



Thème : Numération.
Cours 10 : Compter de 0 à 29.

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

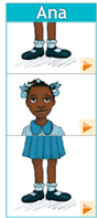
Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne et montrer les flèches sur lesquelles il faut cliquer. Si besoin, cliquer pour donner un exemple.	Ecouter la consigne et regarder le TNI.
2	Faire venir un élève au tableau pour reconstituer une partie d'un des deux corps.	Cliquer sur les flèches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

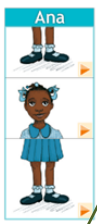
Écran 1

Cliquez sur les flèches orange et reconstituez les corps de Jan et Ana.



Écran 1 corrigé

Cliquez sur les flèches orange et reconstituez les corps de Jan et Ana.



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Étapes 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 :

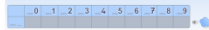
1. Numération

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

Répétez la comptine numérique de 0 à 9.



Activité 1 : Rappeler la comptine numérique de 1 à 9.

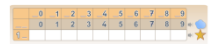
Entourez l'image dans laquelle il y a le plus d'enfants.



Activité 2 : Rappelez les notions « autant que », « moins que ».

Je découvre

Écoutez la comptine numérique de 10 à 19.



Activité 3 : Découvrir la comptine numérique de 10 à 19.

Je m'entraîne

Trouvez les nombres cachés sous les étoiles.



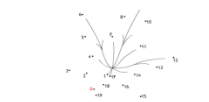
Activité 4 : Connaître la comptine de 10 à 19.

Déplacez les nombres au bon endroit.



Activité 5 : Connaître les comptines de 0 à 9 et de 10 à 19.

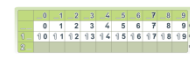
Reliez tous les nombres en commençant par 0.



Activité 6 : Compter de 0 à 19.

Je découvre

Écoutez la comptine numérique de 20 à 29.



Activité 7 : Connaître la comptine numérique de 20 à 29.

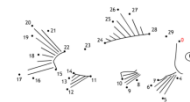
Je m'entraîne

Remplacez les nombres dans le bon ordre.



Activité 8 : Connaître la comptine numérique de 20 à 29.

Reliez tous les nombres en commençant par 0.



Activité 9 : Compter de 0 à 29.

Donnez à voix haute le nombre qui vient avant et celui qui vient après.



Activité 10 : Donner le nombre qui vient avant et après un nombre donné.

Je retiens

Remplacez les nombres dans le bon ordre.



Activité 11 : Résumer l'essentiel du cours.

Je joue

Formez une chaîne de nombres.



Activité 12 : Compter de 0 à 29.

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI + Stylet	Classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Répétez la comptine numérique de 0 à 9. »	Ecouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à compter à haute voix de 0 à 9.	Compter à haute voix de 0 à 9.
3	Si besoin, demander aux autres élèves d'aider l'élève qui récite la comptine. Demander aux autres élèves de valider ou invalider la comptine récitée par l'élève. Si des élèves invalident la comptine, leur demander d'expliquer pourquoi. Demander à l'un d'entre eux de réciter la comptine.	Si besoin, aider l'élève qui récite la comptine. Valider ou invalider la réponse. Si la réponse de l'élève est invalidée, expliquer pourquoi et réciter la comptine sans erreurs.
4	Il est possible de vérifier les réponses en cliquant sur le haut-parleur à côté du nuage.	
5	Inviter tous les élèves à chanter la comptine numérique de 0 à 9.	Chanter la comptine numérique de 0 à 9.

1

2

3

4

5

6

7


8

9

10

11

12

 Répétez la comptine numérique de 0 à 9.

	_0	_1	_2	_3	_4	_5	_6	_7	_8	_9	
==											

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI + Stylet	Classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Sur quelle image y a-t-il plus d'enfants ? »	Ecouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour entourer l'image sur laquelle il y a le plus d'enfants.	Venir au tableau pour entourer l'image sur laquelle il y a le plus d'enfants.
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 tous les élèves à compter le nombre d'enfants qui se trouvent sur l'image de droite et à formuler leur réponse avec « moins que ».	Compter le nombre d'enfants sur l'image de droite et dire qu'il y en a moins que dans l'image de gauche.

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12

Entourez l'image dans laquelle il y a le plus d'enfants.

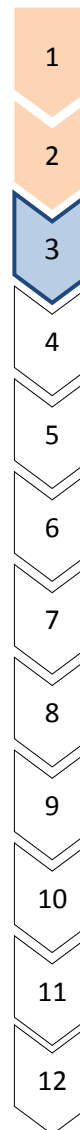



Entourez l'image dans laquelle il y a le plus d'enfants.







Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI + Stylet	Classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Demander aux élèves de chanter la comptine numérique de 0 à 9. NB : en cas de difficultés cliquer sur le nuage pour faire écouter de nouveau la comptine numérique de 0 à 9.	Chanter la comptine numérique de 0 à 9.
	Cliquer sur le haut-parleur à côté de l'étoile pour faire écouter une première fois aux élèves la comptine numérique de 10 à 19. Demander aux élèves ce qu'ils ont remarqué en entendant la comptine de 10 à 19.	Écouter.
2	Expliquer aux élèves que tous les nombres de la suite numérique de 10 à 19 commencent tous par un « 1 » . Après le « 1 » on retrouve les mêmes nombres que ceux de la comptine numérique de 0 à 9. Cliquer sur le haut-parleur à côté de l'étoile pour faire écouter de nouveau la comptine numérique de 10 à 19.	
3	Réciter doucement la comptine numérique pour que les élèves la retiennent.	Écouter la comptine.
4	Demander à un élève d'essayer de réciter la comptine numérique de 10 à 19.	Réciter la comptine numérique de 10 à 19.
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.

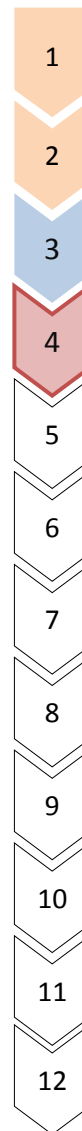


 Écoutez la comptine numérique de 10 à 19.

	_0	_1	_2	_3	_4	_5	_6	_7	_8	_9	
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	 
1											 

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI + Stylet	Classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Trouvez les nombres cachés sous les étoiles. »	Ecouter attentivement la consigne.
2	Demander aux élèves de rappeler la comptine numérique de 10 à 19.	Rappeler la comptine numérique de 10 à 19.
3	Inviter un élève à venir au tableau pour découvrir les nombres qui sont cachés sous les étoiles.	Venir au tableau pour découvrir les nombres qui sont cachés sous les étoiles.
4	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	Demander aux élèves de chanter de nouveau la comptine numérique de 10 à 19.	Chanter de nouveau la comptine numérique de 10 à 19.



Trouvez les nombres cachés sous les étoiles.

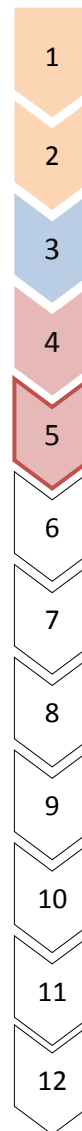
Ecran 1

Trouvez les nombres cachés sous les étoiles.

Correction écran 1

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI + Stylet + Ardoise + Craie	Classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Déplacez les nombres au bon endroit. »	Ecouter attentivement la consigne.
2	Demander aux élèves de rappeler la comptine numérique de 0 à 19.	Rappeler la comptine numérique de 0 à 19.
3	Demander aux élèves prendre leur ardoise puis d'écrire les nombres de 0 à 9 dessus. Demander aux élèves de lever leur ardoise pour vérifier les réponses.	Noter sur l'ardoise la frise numérique de 0 à 9.
4	Inviter un élève à venir au tableau pour déplacer les nombres qui se sont égarés de la frise numérique de 0 à 9.	Venir au tableau pour déplacer les nombres qui se sont égarés de la frise numérique de 0 à 9.
5	Valider ou invalider les réponses de l'élèves qui est au tableau en chantant la comptine numérique de 0 à 9.	Valider ou invalider les réponses de l'élève qui est au tableau en chantant la comptine numérique de 0 à 9.
6	Réaliser les étapes 3, 4 et 5 pour la frise numérique de 10 à 19.	
7	Demander aux élèves de chanter de nouveau la comptine numérique de 0 à 19.	Chanter de nouveau la comptine numérique de 0 à 19.



Déplacez les nombres au bon endroit.

Ecran 1

Déplacez les nombres au bon endroit.

Correction écran 1

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI + Stylet	Classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne: « Reliez tous les nombres en commençant par 0 ».	Ecouter attentivement la consigne.
2	Demander aux élèves de compter de 0 à 19.	Compter de 0 à 29.
3	Inviter un élève à venir au tableau pour relier tous les nombres en commençant par 0. NB : Si il est possible de faire des photocopies, ça serait bien que tous les enfants puissent faire cette activité individuellement.	Venir au tableau pour relier tous les nombres en commençant par 0.
4	Demander à l'élève de nommer chaque nombre.	Nommer chaque nombre.
5	Demander aux autres élèves ce que représente le dessin.	Nommer ce qui est représenté comme dessin au tableau.
6	Demander aux élèves de compter de nouveau de 0 à 29.	Compter de nouveau de 0 à 29.



Reliez tous les nombres en commençant par 0.

Ecran 1

Reliez tous les nombres en commençant par 0.

Correction écran 1

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI + Stylet	Classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Demander aux élèves de chanter la comptine numérique de 0 à 19. NB : en cas de difficultés cliquer sur le nuage et l'étoile pour faire écouter de nouveau les comptines numériques de 0 à 9 et de 10 à 19.	Chanter la comptine numérique de 0 à 19.
2	Lire la consigne : « Ecoutez la comptine numérique de 20 à 29 ».	Ecouter la consigne.
3	Cliquer sur le haut-parleur de la lune.	Ecouter la comptine numérique de 20 à 29.
4	Demander aux élèves de répéter la comptine numérique de 20 à 29. NB : en cas de difficultés cliquer de nouveau sur la lune pour écouter la comptine numérique de 20 à 29.	Répéter la comptine numérique de 20 à 29.
5	Expliquer aux élèves que tous les nombres de la comptine numérique de 20 à 29 commencent tous par un « 2 » . Après le « 2 » on retrouve les mêmes chiffres que ceux de la comptine numérique de 0 à 9. Cliquer sur la lune pour faire écouter de nouveau la comptine numérique de 20 à 29.	Ecouter attentivement les explications du maître ainsi que la comptine numérique de 20 à 29.
6	Demander aux élèves de chanter la comptine numérique de 0 à 29.	Chanter la comptine numérique de 0 à 29.

1

2

3

4

5

6

7


8



9

10

11

12

 Ecoutez la comptine numérique de 20 à 29.

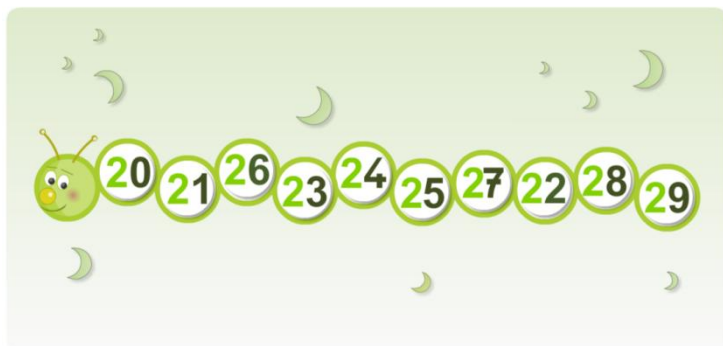
	_0	_1	_2	_3	_4	_5	_6	_7	_8	_9	
__	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1_	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
2_											

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI + Stylet	Classe	Collectif	1

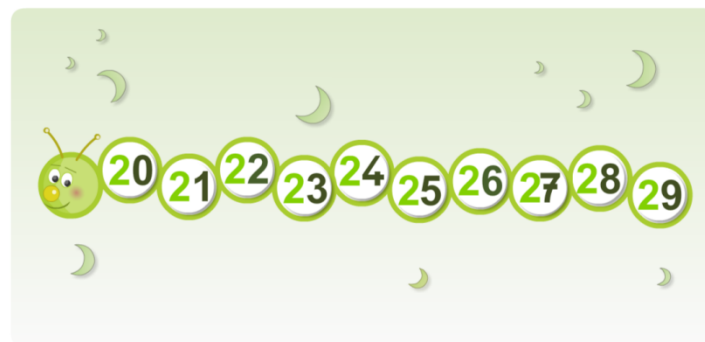
Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Demander aux élèves de rappeler la comptine numérique de 20 à 29.	Rappeler la comptine numérique de 20 à 29.
2	Lire la consigne : « Replacez les nombres dans le bon ordre. »	Ecouter attentivement la comptine.
3	Inviter un élève à venir au tableau pour remettre les nombres dans le bon ordre afin de reconstituer la frise numérique.	Venir au tableau pour remettre les nombre dans le bon ordre afin de reconstituer la frise numérique.
4	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
- 10
- 11
- 12

Replacez les nombres dans le bon ordre.



Replacez les nombres dans le bon ordre.



Ecran 1

Correction écran 1

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI + Stylet	Classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Reliez tous les nombres en commençant par 0 ».	Ecouter attentivement la consigne.
2	Demander aux élèves de compter de 0 à 29.	Compter de 0 à 29.
3	Inviter un élève à venir au tableau pour relier tous les nombres en commençant par 0.	Venir au tableau pour relier tous les nombres en commençant par 0.
4	Demander à l'élève de nommer chaque nombre.	Nommer chaque nombre.
5	Demander aux autres élèves l'animal qui est au tableau.	Nommer l'animal qui est au tableau.
6	Demander aux élèves de compter de nouveau de 0 à 29.	Compter de nouveau de 0 à 29.



Reliez tous les nombres en commençant par 0.

Ecran 1

Reliez tous les nombres en commençant par 0.

Correction écran 1

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
 	TNI + Stylet	Classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Donnez à voix haute le nombre qui vient avant et celui qui vient après. »	Ecouter attentivement la consigne.
2	Inviter trois élèves à venir au tableau. Leur attribuer chacun un rôle : - Celui qui lit le nombre. - Celui qui donne le nombre qui vient après. - Celui qui donne le nombre qui vient avant.	Venir au tableau et écouter le rôle qui est attribué à chacun.
3	Demander à celui qui doit lire le nombre de cliquer sur la carte.	Cliquer sur la carte.
4	Demander à chaque élève de tenir le rôle qui leur a été attribué.	Tenir le rôle qui a été attribué à chacun.
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 donner 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 donner sa réponse.
6	Réaliser les étapes 2, 3, 4 et 5 avec 9 autres groupes de 3 élèves.	
7	Demander aux élèves de réciter de nouveau la comptine numérique de 0 à 29.	Réciter la comptine numérique de 0 à 29.

1

2

3

4

5

6

7


8

9

10

11

12

 Donnez à voix haute le nombre qui vient avant et celui qui vient après.



Nombres

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
 	TNI + Stylet	Classe	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : Remplacez les nombres dans le bon ordre.	Ecouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour remettre les étiquettes dans le bon ordre de la frise numérique de 0 à 9.	Venir au tableau pour remettre les étiquettes dans le bon ordre de la frise numérique de 0 à 9.
3	Demander aux élèves de compter de 0 à 9 afin de vérifier les réponses de l'élève qui est au tableau.	Compter de 0 à 9.
4	Renouveler les étapes 2 et 3 avec deux autres élèves pour les frises numériques de 10 à 19 et de 20 à 29.	
5	Demander aux élèves de compter de 0 à 29.	Compter de 0 à 29.

1

2

3

4

5

6

7


8

9

10

11

12

 Remplacez les nombres dans le bon ordre.




Je sais **compter** de 0 à 29.

0 1 8 3 7 5 6 4 2 9

10 12 14 13 11 15 18 17 16 19

20 21 26 23 25 27 22 24 28 29

Ecran 1

 Remplacez les nombres dans le bon ordre.



Je sais **compter** de 0 à 29.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

10 11 12 13 14 15 16 17 18 19

20 21 22 23 24 25 26 27 28 29

Correction écran 1

Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
  	TNI et stylet	Extérieur	Collectif	1

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Matériel à préparer avant de commencer le jeu : - 2 pots - Des bouts de papier avec sur chacun d'entre eux les nombres de 0 à 29. (2 fois)	
2	Inviter les élèves à former deux équipes de 30 élèves. (si il y a des élèves en plus, ils joueront le rôle d'arbitre).	Former deux équipes de 30 élèves.
3	Attribuer un pot à chaque équipe.	
4	Demander aux élèves de tirer au sort un papier dans leur pot. Leur demander ensuite de se placer selon le nombre qui est noté. Expliquer que chaque équipe doit former le plus vite possible la frise numérique de 0 à 29. (l'équipe gagnante est celle qui est dans le bon ordre le plus rapidement).	Tirer au sort un papier dans le pot et se placer selon le nombre qui est attribuer à chacun. Former la frise numérique de 0 à 29.
5	Demander à l'équipe la plus rapide de nommer son nombre à voix haute, en commençant par 0 afin de vérifier si la frise numérique est dans le bon ordre.	Lire à voix haute le nombre qui est attribué à chacun en commençant par 0.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12



Formons une chaîne de nombres

