



**Thème : Numération.**  
**Cours 11 : Compter de 0 à 69.**

# 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.	

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

Etapes de l'activité pour guider le maître.

Actions du maître 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.

Actions de l'élève tout au long de l'activité, étape par étape.

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

Replacez les nombres dans le bon ordre.

**Activité 1 :** Compter de 0 à 29.

## Je découvre

Écoutez les comptines numériques de 30 à 39.

**Activité 2 :** Découvrir la comptine numérique de 30 à 39.

## Je m'entraîne

Écrivez les nombres manquants.

**Activité 3 :** Connaître la comptine numérique de 30 à 39.

Déplacez les nombres au bon endroit.

**Activité 4 :** Connaître les comptines numériques de 20 à 29 et de 30 à 39.

Reliez tous les nombres en commençant par 0.

**Activité 5 :** Compter de 0 à 39.

## Je découvre

Écoutez les comptines numériques de 40 à 49, de 50 à 59 et de 60 à 69.

**Activité 6 :** Découvrir les comptines numériques de 40 à 49, de 50 à 59 et de 60 à 69.

## Je m'entraîne

Replacez les nombres dans le bon ordre.

**Activité 7 :** Connaître les comptines numériques de 40 à 49, de 50 à 59 et de 60 à 69.

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

**Activité 8 :** Donner le nombre qui vient avant et après un nombre donné.

Complétez les frises.

**Activité 9 :** Compter à partir d'un nombre donné.

## Je retiens

Comptez de 0 à 69.

**Activité 11 :** Rappeler l'essentiel du cours.

## Je joue

Observez.

**Activité 12 :** Connaître les nombres de 0 à 69.

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

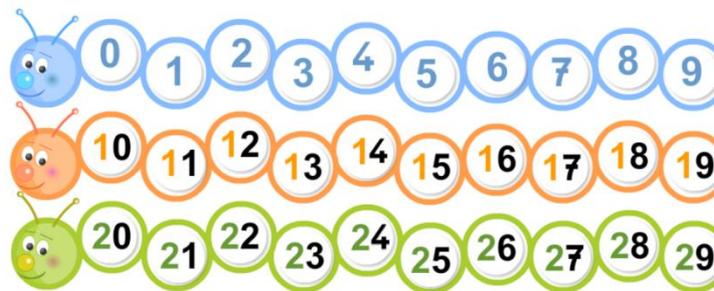
Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Remplacez les nombres dans le bon ordre. »	Ecouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour remettre les étiquettes de la frise de 0 à 9 dans le bon ordre.	Venir au tableau pour remettre les étiquettes de la frise de 0 à 9 dans le bon ordre.
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	Renouveler les étapes 2 et 3 pour les frises 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

Remplacez les nombres dans le bon ordre.



Remplacez les nombres dans le bon ordre.



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 29. <b>NB</b> : en cas de difficultés cliquer sur le nuage, l'étoile et la lune pour faire écouter de nouveau les comptines numériques de 0 à 9 , de 10 à 19 et de 20 à 29.	Chanter la comptine numérique de 0 à 29.
2	Lire la consigne : « Ecoutez la comptine numérique de 30 à 39. »	Ecouter la consigne.
3	Cliquer sur le haut-parleur à côté du soleil pour faire écouter une première fois aux élèves la comptine numérique de 30 à 39. Demander aux élèves ce qu'ils ont remarqué en entendant la comptine.	Ecouter la comptine numérique de 30 à 39.
4	Expliquer aux élèves que tous les nombres de la suite numérique de 30 à 39 commencent tous par un « 3 » . Après le « 3 » on retrouve les mêmes nombres que ceux de la comptine numérique de 0 à 9. Cliquer sur le haut-parleur à côté du soleil pour faire écouter de nouveau la comptine numérique de 30 à 39.	Ecouter attentivement les explications du maître ainsi que la comptine numérique de 30 à 39.
5	Réciter doucement la comptine numérique pour que les élèves la retiennent.	Ecouter la comptine.
6	Demande à un élève d'essayer de réciter la comptine numérique de 30 à 39.	Réciter la comptine numérique de 30 à 39.
	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.



Ecoutez la comptine numérique de 30 à 39.

	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	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	
3											

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 réciter la comptine numérique de 30 à 39.	Réciter la comptine numérique de 30 à 39.
2	Lire la consigne : « Ecrivez les nombres manquants. »	Ecouter attentivement la consigne.
3	Inviter un élève à venir au tableau pour écrire le premier nombre qu'il manque dans la frise.	Venir au tableau pour écrire le premier nombre qu'il manque dans la frise.
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	Renouveler les étapes 3 et 4 pour les autres nombres manquants.	

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

Ecrivez les nombres manquants.



Ecran 1

Ecrivez les nombres manquants.



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 : « Déplacez les nombres au bon endroit. »	Ecouter attentivement la consigne.
2	Demander aux élèves de rappeler la comptine numérique de 20 à 39.	Rappeler la comptine numérique de 0 à 39.
3	Inviter un élève à venir au tableau pour déplacer les nombres qui se sont égarés de la frise numérique de 20 à 29.	Venir au tableau pour déplacer les nombres qui se sont égarés de la frise numérique de 20 à 29.
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.
6	Réaliser les étapes 3 et 4 pour la frise numérique de 30 à 39.	
7	Demander aux élèves de chanter la comptine numérique de 0 à 39.	Chanter de nouveau la comptine numérique de 0 à 39.



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: « relier tous les points entre eux en commençant par 0 ».	Ecouter attentivement la consigne.
2	Demander aux élèves de compter de 0 à 39.	Compter de 0 à 39.
3	Inviter un élève à venir au tableau pour relier tous les points entre eux en commençant par 0.	Venir au tableau pour relier tous les points entre eux 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 39.	Compter de nouveau de 0 à 39.

1

2

3

4

5

6

7

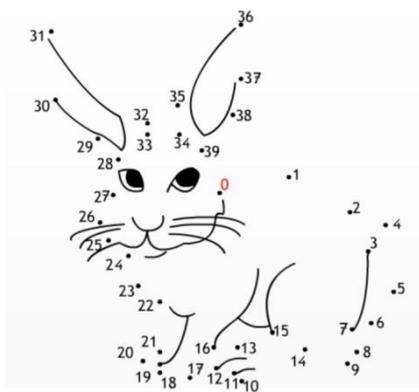
8

9

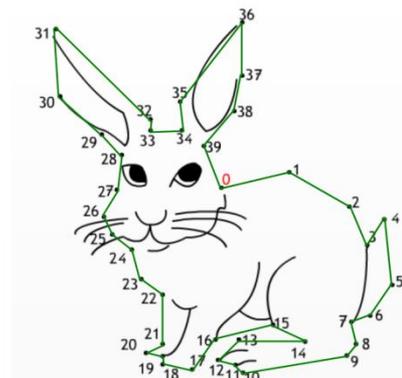
10

11

 Reliez tous les nombres en commençant par 0.



 Reliez tous les nombres en commençant par 0.



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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Demander aux élèves de chanter la comptine numérique de 0 à 39. <b>NB</b> : en cas de difficultés cliquer sur le nuage , l'étoile , la lune et le soleil pour faire écouter de nouveau les comptines numériques de 0 à 9 , de 10 à 19, de 20 à 29 et de 30 à 39.	Chanter la comptine numérique de 0 à 39.
2	Lire la consigne : « Ecoutez les comptines numériques de 40 à 49, de 50 à 59 et de 60 à 69 ».	Ecouter la consigne.
3	Cliquer sur la croix pour faire écouter la comptine numérique de 40 à 49.	Ecouter la comptine numérique de 40 à 49.
4	Demander aux élèves de répéter la comptine numérique de 40 à 49. <b>NB</b> : en cas de difficultés cliquer de nouveau sur la croix pour écouter la comptine numérique de 40 à 49.	Répéter la comptine numérique de 40 à 49.
5	Expliquer aux élèves que tous les nombres de la comptine numérique de 40 à 49 commencent tous par un « 4 » . Après le « 4 » on retrouve les mêmes nombres que ceux de la comptine numérique de 0 à 9. Cliquer sur la croix pour faire écouter de nouveau la comptine numérique de 40 à 49.	Ecouter attentivement les explications du maître ainsi que la comptine numérique de 40 à 49.
6	Renouveler les étapes 3, 4 et 5 pour les comptines numériques de 50 à 59 et de 60 à 69.	
7	Demander aux élèves de chanter la comptine numérique de 0 à 69.	Chanter la comptine numérique de 0 à 69.



 Ecoutez les comptines numériques de 40 à 49, de 50 à 59 et de 60 à 69.

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
2	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	
3	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	
4											
5											
6											

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	Lire la première frise numérique ( de 40 à 49) dans l'ordre dans laquelle elle est.	Ecouter la frise numérique.
3	Inviter les élèves à dire « stop » lorsqu'ils entendent une erreur.	Dire « stop » lorsqu'il y a une erreur dans la frise numérique.
4	Demander aux élèves de corriger l'erreur par le bon nombre.	Corriger l'erreur par le bon nombre.
5	Lorsque toutes les erreurs ont été corrigées demander aux élèves de réciter la comptine numérique de 40 à 49.	Chanter la comptine numérique de 40 à 49.
6	Renouveler les étapes 2, 3, 4 et 5 pour les frises numérique de 50 à 59 et de 60 à 69.	
7	Demander aux élèves de compter de 40 à 69.	Compter de 40 à 69.

1

2

3

4

5

6

7

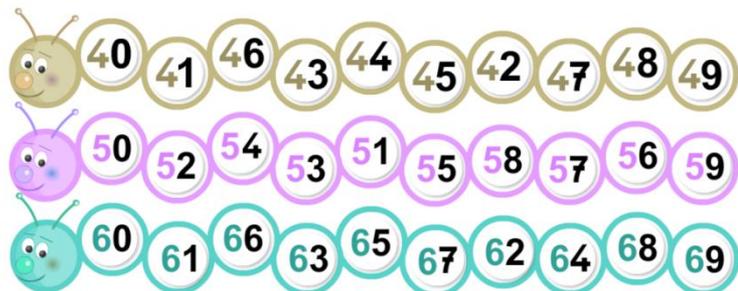
8

9

10

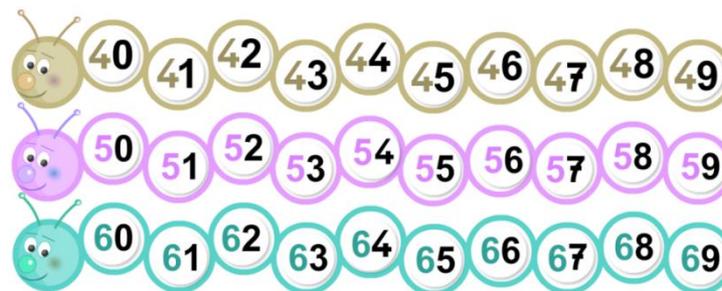
11

Remplacez les nombres dans le bon ordre.



Ecran 1

Remplacez les nombres dans le bon ordre.



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 les élèves au tableau. Demander aux autres élèves de valider ou invalider les réponses. Si des élèves invalident les réponses, leur demander d'expliquer pourquoi. Demander à l'un d'entre eux de donner sa réponse.	Si besoin, aider les élèves au tableau. Valider ou invalider les réponses. 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	Diviser la classe en trois groupes et demander au premier de réciter la comptine numérique de 0 à 19, au deuxième celle de 20 à 39 et au troisième celle de 40 à 69.	Réciter la comptine numérique selon le groupe auquel on appartient.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

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



Durée	Matériel	Lieu	Type d'activité	Nombre d'écran(s)
	TNI + Stylet	Classe	Collectif / Individuel	3

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Lire la consigne : « Complétez les frises. »	Ecouter attentivement la consigne.
2	Inviter un élève à venir au tableau pour compléter la première frise.	Venir au tableau pour compléter la première frise.
3	Demander à l'élève de compter à partir du nombre donné jusqu'à l'autre nombre (croissant ou décroissant).	Compter à partir du nombre donné jusqu'à l'autre nombre (croissant ou décroissant).
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 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.
5	Renouveler les étapes 2, 3 et 4 pour la seconde frise.	
6	Passer à l'écran suivant. Demander aux élèves de prendre leur ardoise pour compléter les frises. Après quelques minutes, demander aux élèves de lever leur ardoise pour vérifier les réponses. Inviter un élève à venir au tableau pour faire une correction collective.	Prendre l'ardoise et compléter la frise. Lever l'ardoise. Venir au tableau pour faire une correction collective.



Complétez les frises.

$$\begin{array}{c} 12 \\ \nabla \\ 27 \end{array} \quad 12 \quad \text{---} \quad 27$$

$$\begin{array}{c} 42 \\ \nabla \\ 51 \end{array} \quad 42 \quad \text{---} \quad 51$$

Ecran 1

Complétez les frises.

$$\begin{array}{c} 12 \\ \nabla \\ 27 \end{array} \quad 12 \quad 13 \quad 14 \quad 15 \quad 16 \quad 17 \quad 18 \quad 19 \quad 20 \quad 21 \quad 22 \quad 23 \quad 24 \quad 25 \quad 26 \quad 27$$

$$\begin{array}{c} 42 \\ \nabla \\ 51 \end{array} \quad 42 \quad 43 \quad 44 \quad 45 \quad 46 \quad 47 \quad 48 \quad 49 \quad 50 \quad 51$$

Correction écran 1

Complétez les frises.

$$\begin{array}{c} 10 \\ \nabla \\ 0 \end{array} \quad 10 \quad 9 \quad 8 \quad 7 \quad 6 \quad 5 \quad 4 \quad 3 \quad 2 \quad 1 \quad 0$$

$$\begin{array}{c} 69 \\ \nabla \\ 56 \end{array} \quad 69 \quad 68 \quad 67 \quad 66 \quad 65 \quad 64 \quad 63 \quad 62 \quad 61 \quad 60 \quad 59 \quad 58 \quad 57 \quad 56$$

Correction écran 2

Complétez la frise.

$$\begin{array}{c} 45 \\ \nabla \\ 34 \end{array} \quad 45 \quad 44 \quad 43 \quad 42 \quad 41 \quad 40 \quad 39 \quad 38 \quad 37 \quad 36 \quad 35 \quad 34$$

Correction écran 3

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

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	<p>Inviter les élèves à réciter chaque comptine numérique :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- De 0 à 9</li> <li>- De 10 à 19</li> <li>- De 20 à 29</li> <li>- de 30 à 39</li> <li>- de 40 à 49</li> <li>- de 50 à 59</li> <li>- de 60 à 69</li> </ul> <p><b>NB</b> : Pour renforcer les difficultés, demander aux élèves de réciter les comptine dans le désordre ou dans l'ordre décroissant.</p> <p><b>NB</b> : En cas de difficulté pour une comptine numérique cliquer sur le symbole associé.</p>	Réciter chaque comptine numérique.



Comptez de 0 à 69.

Je sais compter de 0 à 69.

	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	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
3	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
4	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
5	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
6	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69

Durée  	Matériel TNI + Stylet	Lieu Classe	Type d'activité Collectif	Nombre d'écran(s) 2
--	--------------------------	----------------	------------------------------	------------------------

Étape	Actions du maître	Actions de l'élève
1	Expliquer qu'il s'agit d'un jeu de bataille navale : le but du jeu est qu'une équipe remplisse une colonne ou une ligne.	
2	Cliquer sur le bouton play afin de lancer l'animation d'exemple.	Observer l'exemple.
3	Inviter un élève à expliquer ce qu'il a vu.	Expliquer ce qui a été vu pendant l'animation.
4	Si besoin donner un nouvel exemple pour aider les enfants à mieux comprendre le jeu.	
3	Passer à l'écran suivant puis faire 4 équipes. Pour chaque équipe, utiliser les couleurs du tableau quand ils vont écrire dans le tableau. Désigner une première équipe qui va donner une énigme à une des 3 autres équipes.	Faire 4 équipes. Donner une première énigme.
4	Si la réponse de l'équipe adverse est correcte alors elle note la réponse dans le tableau avec la bonne couleur. Si la réponse de l'équipe adverse est fausse alors c'est l'équipe qui a posé l'énigme qui note la réponse avec sa couleur dans le tableau.	Répondre à l'énigme.
5	Continuer ainsi jusqu'à ce qu'une équipe gagne.	



 Observez.

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



Ecran 1 écran d'exemple

 Jouez.

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

Ecran 2 (jeu)