

Objectifs : Comprendre les concepts de dizaines et d'unités à partir de situations d'échanges.

Compétences visées :

Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers :

Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques.

» Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines, milliers) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres).

» Valeur des chiffres en fonction de leur rang dans l'écriture d'un nombre (principe de position).

Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer :

Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers.

Compétences du socle :

Chercher

» S'engager dans une démarche de résolution de problèmes en observant, en posant des questions, en manipulant, en expérimentant, en émettant des hypothèses, si besoin avec l'accompagnement du professeur après un temps de recherche autonome.

» Tester, essayer plusieurs pistes proposées par soi-même, les autres élèves ou le professeur.

Domaines du socle : 2, 4

	Séance	Durée	Objectifs	Organisations	Matériel
1	3 contre 1	35'	Utiliser la règle d'échange 3 contre 1 et trouver qui a gagné.	Collectif - Oral Groupes	Des jetons jaunes, rouges et bleus Des enveloppes Une boîte par groupe
2	Passage à la représentation	45'	Avoir compris que le gagnant n'est pas toujours celui qui a le plus de jetons, car les jetons n'ont pas tous la même valeur.	Collectif - Oral Groupes	Jetons pour le jeu Feuilles blanches pour les scores Affiches de jeu
3	5 contre 1	30'	Pouvoir appliquer une règle d'échange en variant les valeurs	Collectif - Oral Groupes	Jetons pour le jeu Feuilles blanches
4	Comparaisons de scores	45'	Savoir comparer deux grandeurs en tenant compte de la valeur différente des jetons.	Collectif - Oral Groupes	Les jetons de couleur
5	Évaluation	20'	Savoir comparer deux quantités dont les valeurs ne sont pas identiques.	Collectif - Oral Individuel	Fiche d'évaluation
6	Remédiation	30'	Manipuler à nouveau pour	Collectif - Oral	Fiche d'exercices.

			comprendre les échanges	Atelier dirigé	Matériel du jeu
7	10 contre 1	45'	Jouer à un jeu d'échange en changeant la valeur des jetons pour comprendre l'équivalence : une dizaine = 10 unités	Collectif - Oral Groupes	Matériel du jeu
8	L'abaque à 3 cases	45'	Utiliser un système de position pour marquer ses échanges.	Collectif - Oral Groupes	Matériel du jeu Abaques à 3 cases.
9	Comparaisons de scores	50'	Utiliser correctement l'abaque lors des échanges 10 contre 1 et savoir qui a gagné.	Collectif - Oral Groupes Atelier dirigé	
10	Décodage de scores	50'	Savoir comparer les scores dans tous les cas d'échange 10 contre 1.	Collectif - Oral Individuel Groupes	
11	Entraînement (si nécessaire)	50'	Savoir comparer des scores dans tous les cas d'échange 10 contre 1	Collectif - Oral Groupes Atelier dirigé Individuel	
12	Remédiation	45'	Faire le lien entre la situation des échanges et le système de numération.	Collectif - Oral Groupes Atelier dirigé Individuel	Le matériel du jeu Des abaques à tige Des compteurs mécaniques Des crayons effaçables
13	Écritures additives	45'		Collectif - Oral Atelier dirigé Individuel Collectif - Écrit	Abaques préparées avec parties fictives Trace écrite Fiche de travail
14	Évaluation finale	30'	Savoir utiliser ses connaissances et capacités pour résoudre des situations d'échanges 10 contre 1 et comparer des nombres.	Collectif - Oral Individuel	

Séance 1 sur 14 : 3 contre 1

Durée : 35'

Objectifs :

Utiliser la règle d'échange 3 contre 1 et trouver qui a gagné.

Compétences visées :

Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers :

Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques.

» Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines, milliers) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres).

	Durée	Organisations	Déroulement	Matériel
1	05'	Collectif - Oral	Dévolution de l'objectif de séquence : apprendre à mieux compter et comprendre comment on fabrique les nombres. Passation des consignes : - Règle du jeu : Par groupe de 4, 3 joueurs et un banquier. Chaque joueur à son tour lance le dé et reçoit autant de jetons jaunes que de points sur le dé. - Règle d'échange : 3 jaunes contre un rouge, 3 rouges contre un bleu, 3 bleus contre un vert.	
2	10'	Collectif - Oral	Appropriation de la règle du jeu : jeu collectif, l'enseignant est le banquier. Les autres enfants contrôlent la demande et interviennent sur les échanges à faire.	Des jetons jaunes, rouges et bleus
3	15'	Groupes	Recherche : première partie très courte, à blanc, par groupes de 4. Puis, le maître arrête la partie : Qui a gagné ? Discussion par groupe.	Des jetons jaunes, rouges et bleus Une boîte par groupe Des enveloppes
4	05'	Collectif - Oral	Mise en commun : valider ou non les choix des groupes pour savoir qui a gagné. Les groupes viennent exposer leurs résultats : jetons et dire qui a gagné. Formuler des règles de comparaison. Celui qui gagne n'a pas forcément le plus de jetons. Organiser les jetons par couleur. Noter sur une feuille.	

Séance 2 sur 14 : Passage à la représentation

Durée : 45'

Objectifs :

Avoir compris que le gagnant n'est pas toujours celui qui a le plus de jetons, car les jetons n'ont pas tous la même valeur.

Compétences visées :

Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers :

Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques.

» Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines, milliers) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres).

	Durée	Organisations	Déroulement	Matériel
1	05'	Collectif - Oral	Tissage : rappel des règles et des conclusions de la fois précédente. Comment faire pour améliorer le comptage des scores ? On modifie la répartition des tâches : un banquier, 2 joueurs et un secrétaire. Le secrétaire doit compter et noter 6 tours de jeu. On devra reconnaître les scores en lisant les fiches du secrétaire.	
2	15'	Groupes	Recherche : jeu par groupes.	Affiches de jeu Feuilles blanches pour les scores
3	15'	Collectif - Oral	Mise en commun : qui a gagné ? On examine les fiches de scores. On essaie de trouver qui a gagné. Si ce n'est pas lisible, recourir aux jetons. Tirer des règles du jeu et les noter sur une affiche de travail.	Jetons pour le jeu Feuilles blanches pour les scores Affiches de jeu
4	10'	Collectif - Oral	Entraînement : donner des résultats de parties imaginaires au tableau : qui a gagné ? Quelques tours à l'oral, puis sur l'ardoise.	

Séance 3 sur 14 : 5 contre 1

Durée : 30'

Objectifs :

Pouvoir appliquer une règle d'échange en variant les valeurs

Compétences visées :

Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers :

Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques.

» Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines, milliers) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres).

	Durée	Organisations	Déroulement	Matériel
1	05'	Collectif - Oral	Tissage : rappel de ce qui a été fait la fois dernière. Passation des consignes : nouvelles consignes : même jeu avec échange contre 5 jetons. Code au tableau.	
2	15'	Groupes	Recherche : jeu avec secrétaire.	Feuilles blanches Jetons pour le jeu
3	10'	Collectif - Oral	Mise en commun : repérage des procédures de comptage pour savoir qui a gagné. Remise en affiche.	

Séance 4 sur 14 : Comparaisons de scores

Durée : 45'

Objectifs :

Savoir comparer deux grandeurs en tenant compte de la valeur différente des jetons.

Compétences visées :

Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers :

Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques.

» Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines, milliers) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres).

Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer :

Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers.

	Durée	Organisations	Déroulement	Matériel
1	05'	Collectif - Oral	Tissage : rappel des règles du jeu Passation des consignes : <i>Aujourd'hui, nous allons refaire un jeu avec secrétaire et banquier. Vous devrez dire qui a gagné.</i>	
2	15'	Groupes	Recherche : jeux avec règles. Si les secrétaires ont du mal, il est possible de les aider à organiser leur fiche.	Les jetons de couleur
3	15'	Collectif - Oral	Mise en commun : Qui a gagné ? Passage dans les groupes, faire justifier et valider par la classe qui a gagné. Montrer que les jetons de couleurs différentes n'ont pas la même valeur, et qu'il faut commencer par compter ceux qui ont la plus grande valeur.	
4	10'	Collectif - Oral	Entraînement : proposer plusieurs scénarii de fin de jeu au tableau. Qui a gagné ? pourquoi ? Réponses sur l'ardoise.	

Séance 5 sur 14 : Évaluation

Durée : 20'

Objectifs :

Savoir comparer deux quantités dont les valeurs ne sont pas identiques.

Compétences visées :

Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers :

Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques.

» Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines, milliers) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres).

Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer :

Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers.

	Durée	Organisations	Déroulement	Matériel
1	05'	Collectif - Oral	Tissage : rappel de ce qui a été vu. Puis, montrer le code écrit au tableau et le faire répéter par plusieurs élèves. Consignes : Travail par écrit pour dire qui a gagné dans les parties proposées.	
2	15'	Individuel	Travail individuel : proposer plusieurs parties dont les échanges n'ont pas été terminés. Entourer le gagnant. Les élèves trop en difficulté peuvent avoir accès au matériel, sinon, proposer de dessiner. Ce travail sert d'évaluation formative pour savoir quels élèves ont besoin d'une remédiation.	Fiche d'évaluation

Séance 6 sur 14 : Remédiation

Durée : 30'

Objectifs :

Manipuler à nouveau pour comprendre les échanges

Compétences visées :

Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers :

Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques.

» Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines, milliers) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres).

Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer :

Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers.

	Durée	Organisations	Déroulement	Matériel
1	05'	Collectif - Oral	Tissage : rappeler ce qui a été vu. Dévolution du travail : aujourd'hui, travail avec ceux qui ont des difficultés. Passation des consignes pour ceux qui vont travailler en autonomie : plan de travail.	
2	25'	Atelier dirigé	Atelier dirigé : entraînement. En atelier, refaire un tour de jeu, en faisant verbaliser les échanges. L'enseignant prend en charge de noter, en modélisant bien les dessins d'échanges et en les montrant. Puis, changements de secrétaire rapides. Enfin, travail sur fiche avec aide.	Fiche d'exercices. Matériel du jeu

Séance 7 sur 14 : 10 contre 1

Durée : 45'

Objectifs :

Jouer à un jeu d'échange en changeant la valeur des jetons pour comprendre l'équivalence : une dizaine = 10 unités

Compétences visées :

Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers :

Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques.

» Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines, milliers) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres).

Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer :

Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers.

	Durée	Organisations	Déroulement	Matériel
1	05'	Collectif - Oral	Tissage : rappel de toutes les découvertes déjà faites. Passation de consignes : donner la nouvelle règle d'équivalence au tableau, et expliquer que l'on va jouer avec deux dés pour aller plus vite. Jeu encore en 6 coups. Le secrétaire doit noter les 6 coups, et pour chaque coup combien de jetons a chaque joueur.	
2	10'	Groupes	Recherche : premier tour de jeu par groupes.	Matériel du jeu
3	05'	Collectif - Oral	Mise en commun rapide pour valider les gagnants et regarder les fiches résultats.	
4	10'	Groupes	Recherche : nouveau jeu en changeant de rôles.	Matériel du jeu
5	05'	Collectif - Oral	Nouvelle mise en commun et validation.	
6	10'	Collectif - Oral Groupes	Suivant les difficultés des élèves, nouveau jeu rapide ou remédiations collectives : comptage de parties fictive, modélisation de la fiche du secrétaire....	Matériel du jeu

Séance 8 sur 14 : L'abaque à 3 cases

Durée : 45'

Objectifs :

Utiliser un système de position pour marquer ses échanges.

Compétences visées :

Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers :

Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques.

» Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines, milliers) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres).

» Valeur des chiffres en fonction de leur rang dans l'écriture d'un nombre (principe de position).

Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer :

Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers.

	Durée	Organisations	Déroulement	Matériel
1	15'	Collectif - Oral	Tissage : rappel des règles de la dernière séance. Passation des nouvelles consignes : <i>J'ai prêté mes pions de couleurs à une autre classe, aujourd'hui, nous allons jouer avec des pions noirs. Comment faire pour les échanges ?</i> Lister les propositions, puis apporter l'idée de position : montrer l'abaque à 3 cases. Modéliser son fonctionnement grâce à une partie fictive.	Abaques à 3 cases. Matériel du jeu
2	10'	Groupes	Recherche : jeux par 3 (pas de secrétaire).	Abaques à 3 cases. Matériel du jeu
3	05'	Collectif - Oral	Mise en commun : validation des gagnants et écoute des difficultés. Si un groupe verbalise un problème, un élève modélise à son tour le fonctionnement de l'abaque.	
4	10'	Groupes	Entrainement : nouvelle partie.	Matériel du jeu Abaques à 3 cases.
5	05'	Collectif - Oral	Mise en commun : validation des gagnants et bilan.	

Séance 9 sur 14 : Comparaisons de scores

Durée : 50'

Objectifs :

Utiliser correctement l'abaque lors des échanges 10 contre 1 et savoir qui a gagné.

Compétences visées :

Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers :

Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques.

» Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines, milliers) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres).

» Valeur des chiffres en fonction de leur rang dans l'écriture d'un nombre (principe de position).

Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer :

Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers.

	Durée	Organisations	Déroulement	Matériel
1	05'	Collectif - Oral	Tissage : reprendre la situation de la dernière séance : <i>Qu'avons-nous fait ?</i> Consigne : nous allons faire une nouvelle partie, et nous regarderons les abaques à la fin du jeu.	
2	10'	Groupes	Recherche : jeu par 3. A la fin du jeu, fixer les jetons de chaque joueur sur l'abaque avec de la pâte à fixer.	
3	10'	Collectif - Oral	Mise en commun : la question est toujours de savoir qui a gagné. Mettre les abaques avec les pions fixés au tableau, et faire écrire en chiffre le nombre de jetons contenus dans chaque case, sans lire nécessairement le nombre de façon habituelle. Attendre que les élèves le proposent, ou leur proposer de refaire les échanges inverses pour se rendre compte que l'écriture habituelle des nombres correspond aux échanges contre 10.	
4	10'	Collectif - Oral Groupes	Entraînement : refaire une partie, et cette fois demander aux élèves en fin de partie de verbaliser combien de jetons ils ont. Les aider à verbaliser. Repérer les élèves en difficulté.	
5	10'	Groupes Atelier dirigé	Mise en commun : reprendre la situation en verbalisant avec les élèves qui n'arrivent pas à donner leur résultat. Les autres refont une partie en autonomie.	
6	05'	Collectif - Oral	Bilan de la séance.	

Séance 10 sur 14 : Décodage de scores

Durée : 50'

Objectifs :

Savoir comparer les scores dans tous les cas d'échange 10 contre 1.

Compétences visées :

Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers :

Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques.

» Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines, milliers) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres).

» Valeur des chiffres en fonction de leur rang dans l'écriture d'un nombre (principe de position).

Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer :

Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers.

	Durée	Organisations	Déroulement	Matériel
1	15'	Collectif - Oral	Tissage : rappel de la fois dernière. Rebrassage : présenter au tableau des résultats (abaques avec jetons fixés) de parties fictives. Demander qui a gagné. Proposer des parties qui posent problème : celui qui a le moins de jetons gagne, les deux joueurs ont le même nombre de jetons mais dans des positions différentes, égalités pour une case, case vide. Il est important de faire verbaliser : que ce n'est pas forcément celui qui a le plus de jetons qui a gagné ; que c'est la place qui donne la valeur, que le nombre trouvé correspond à la lecture conventionnelle du nombre formé par les chiffres de chaque case. Si les enfants comprennent bien, leur demander de fabriquer des parties fictives en fixant des contraintes (l'autre joueur doit gagner, même nombre d'unités...)	
2	10'	Collectif - Oral	Institutionnalisation : donner le nom des cases : dizaines et unités. Faire l'affiche de ce qu'on a appris avec la règle d'échange et le lexique.	
3	15'	Groupes	Entraînement : nouveau jeu par groupes de 3, en employant le vocabulaire pour partager ses résultats.	
4	10'	Individuel	Entraînement : Les enfants doivent trouver qui a gagné sur fiche de travail, et inventer des parties fictives.	Fiche de travail

Séance 11 sur 14 : Entraînement (si nécessaire)

Durée : 50'

Objectifs :

Savoir comparer des scores dans tous les cas d'échange 10 contre 1

Compétences visées :

Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers :

Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques.

» Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines, milliers) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres).

Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer :

Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers.

	Durée	Organisations	Déroulement	Matériel
1	05'	Collectif - Oral	Tissage : rappel de la dernière séance et du vocabulaire. Passation des nouvelles consignes.	
2	10'	Groupes	Entraînement : nouveau jeu par groupes. Certains groupes peuvent employer les abaques à tige pour connaître ce nouveau matériel.	
3	10'	Collectif - Oral	Synthèse collective : quelles difficultés rencontrées ? Comment employer les abaques à tige ?	
4	10'	Groupes Atelier dirigé	Entraînement : nouveau jeu en changeant le matériel. Si des élèves sont encore en difficulté, nouveau jeu avec la maîtresse en verbalisant toutes les étapes.	
5	10'	Individuel	Fiche d'entraînement à la lecture de scores et au maniement de l'abaque.	Fiche de travail
6	05'	Collectif - Oral	Bilan de la séance.	

Séance 12 sur 14 : Remédiation

Durée : 45'

Objectifs :

Faire le lien entre la situation des échanges et le système de numération.

Compétences visées :

Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers :

Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques.

» Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines, milliers) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres).

Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer :

Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers.

	Durée	Organisations	Déroulement	Matériel
1	05'	Collectif - Oral	Tissage : rappel de la situation de jeu et mise en groupes de 4.	
2	15'	Groupes	Atelier dirigé : jeu par 4 avec abaqués à 3 cases ou abaqués sur tige, et un secrétaire qui tient le compteur : il note chaque tour et avance le compteur pour 1 joueur. Prendre un groupe d'enfants qui n'ont pas réussi la fiche de la dernière séance. Groupe de remédiation avec 2 compteurs pour compter chaque joueur et verbaliser le nombre de dizaines et d'unités. Écrire le nombre trouvé sur l'abaque pour montrer la correspondance. Verbaliser également l'addition.	Des abaqués à tige Le matériel du jeu Des crayons effaçables Des compteurs mécaniques
3	05'	Collectif - Oral	Mise en commun : comparaison de scores : donner son score de 3 manières (2 dizaines et 3 unités, 20 + 3, 23) et trouver qui a gagné.	
4	05'	Collectif - Oral	Institutionnalisation : création d'une trace écrite à reformuler pour le cahier outil. Affichage définitif cette fois.	
5	15'	Atelier dirigé Individuel	Entraînement : fiche de mise en correspondance.	Fiche de travail

Séance 13 sur 14 : Écritures additives

Durée : 45'

Objectifs :

Faire le lien entre l'écriture chiffrées et les additions dizaines + unités.

Compétences visées :

Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers :

Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques.

» Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines, milliers) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres).

» Valeur des chiffres en fonction de leur rang dans l'écriture d'un nombre (principe de position).

	Durée	Organisations	Déroulement	Matériel
1	5'	Collectif - Oral	Tissage : rappel de tout ce qu'on a appris.	
2	15'	Collectif - Oral	Recherche : proposer des parties fictives avec des abaques affichées au tableau. Finir les échanges, puis compter. On rassemble les dizaines et les unités, on peut donc employer le signe + : écrire $20 + 3$. Entraînement : plusieurs exemples rapides sur l'ardoise. Faire justifier les réponses. Redonner les mots nombres pour 3, 4, 5 et 6 dizaines. A l'inverse, les élèves dessinent les abaques et les pions du nombre proposé.	Abaques préparées avec parties fictives
3	05'	Collectif - Ecrit	Institutionnalisation : lire et coller la trace écrite dans le cahier outil.	Trace écrite
4	20'	Atelier dirigé Individuel	Entraînement : fiche de travail individuelle, en petits groupes pour ceux qui en ont besoin.	Fiche de travail

Séance 14 sur 14 : Évaluation finale

Durée : 30'

Objectifs :

Savoir utiliser ses connaissances et capacités pour résoudre des situations d'échanges 10 contre 1 et comparer des nombres.

Compétences visées :

Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers :

Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques.

» Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines, milliers) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres).

» Valeur des chiffres en fonction de leur rang dans l'écriture d'un nombre (principe de position).

Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer :

Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers.

	Durée	Organisations	Déroulement	Matériel
1	05'	Collectif - Oral	Passation des consignes	
2	15'	Individuel	Travail sur fiche	
3	10'	Individuel	Correction immédiate si possible.	