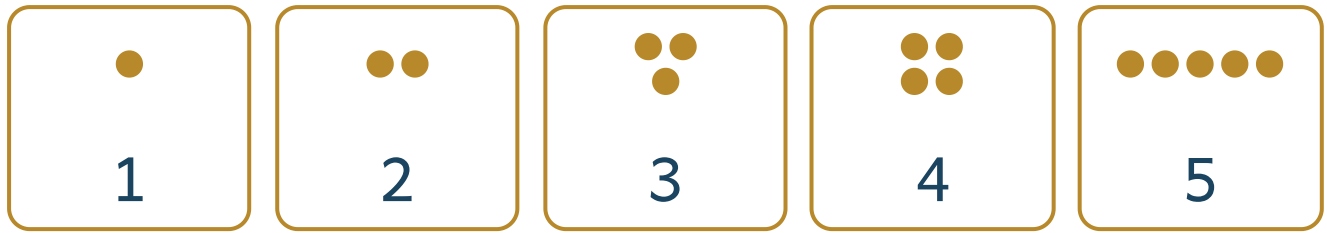


FICHES DE MATHS INSPIRÉES DE MONTESSORI · PACK 04

Décomposer les nombres

Séparer un nombre en deux parties, trouver ce qui manque pour faire 5 ou 10, reconnaître les nombres pairs et impairs. 11 pages A4, de 4 à 6 ans environ.



Avant de commencer

Compter jusqu'à 10 et construire une collection sans aide.

Le matériel à prévoir

Dix jetons identiques, deux petits bols, les cartes nombres du pack 01.

Dans ce pack

- Plateau : le tout et ses deux parties, p. 2
- Mon relevé, p. 3
- Pour faire 5 (A), p. 4
- Pour faire 10 (B), p. 5
- Les cartes et les jetons, p. 7
- Pair ou impair ? (C), p. 8
- Les étiquettes, p. 10
- Les cartes de contrôle, p. 11

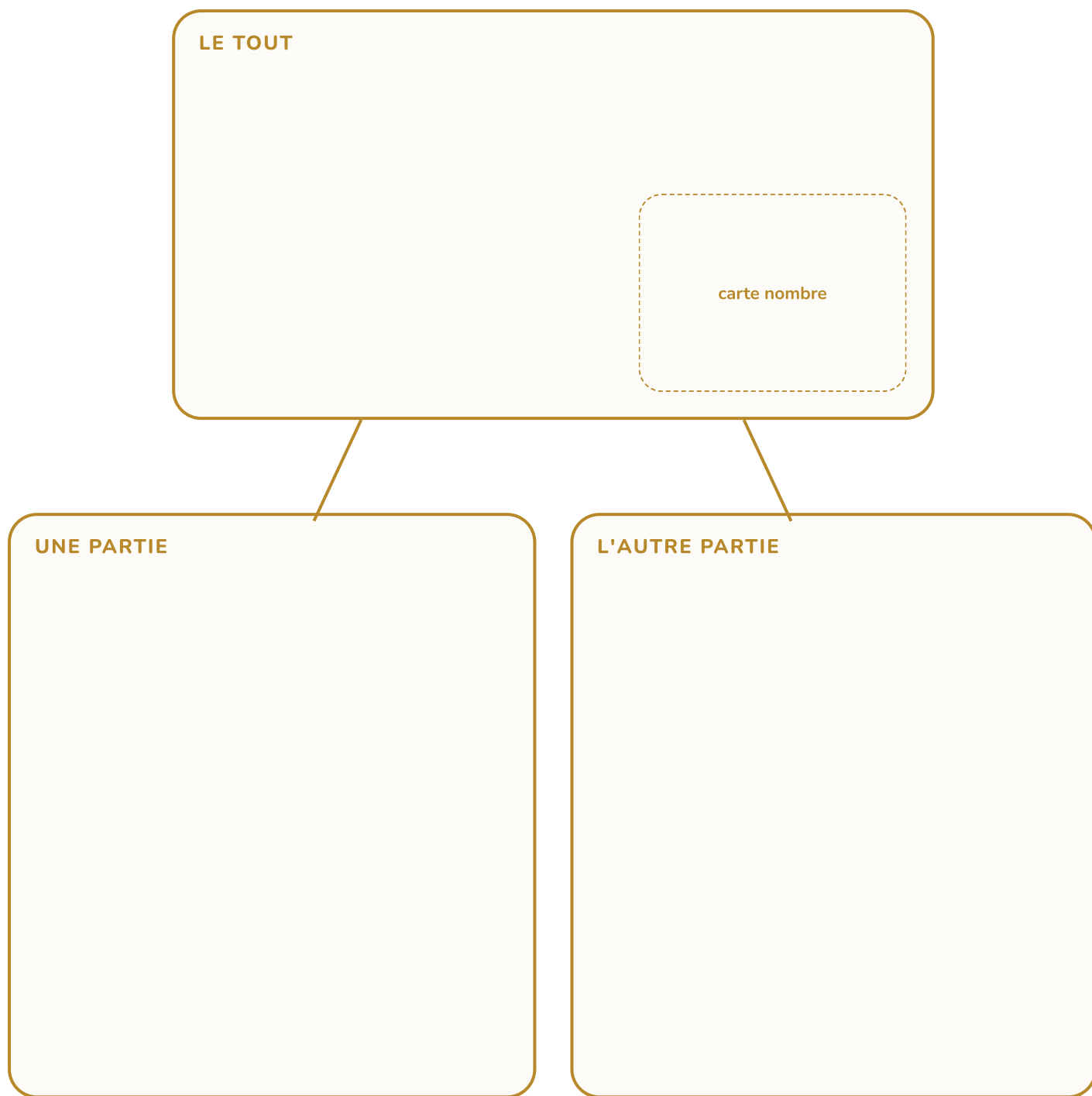
Présenter une activité

1. Toujours commencer avec de vrais objets, la fiche vient ensuite.
2. Montrer une seule activité, sur un exemple, sans trop parler.
3. Sortir peu de cartes à la fois et laisser l'enfant chercher.
4. Garder les cartes de contrôle à part : l'enfant les consulte lui-même à la fin.

À retenir. Un même nombre se fabrique de plusieurs façons. C'est le fondement de l'addition, avant même d'en écrire une. Ces fiches complètent le matériel Montessori, elles ne le remplacent pas. Imprimer en A4, recto seul, à « taille réelle » (100 %), et découper le long des pointillés. Usage personnel ou en classe ; reproduction et revente interdites. Tous les packs : decouvrir-montessori.com/fiches-maths-montessori/

Plateau : le tout et ses deux parties

Une seule page pour tous les nombres de 2 à 10, à plastifier.



L'enfant pose une carte nombre et autant de jetons dans le tout, puis les répartit dans les deux parties. Il cherche toutes les façons de faire, y compris celle où une partie reste vide.

Mon relevé

L'enfant note chaque répartition trouvée. Il voit apparaître les paires qui se répondent, 1 + 4 et 4 + 1.

LE TOUT	$=$	$+$
_____		_____
LE TOUT	$=$	$+$
_____		_____
LE TOUT	$=$	$+$
_____		_____
LE TOUT	$=$	$+$
_____		_____
LE TOUT	$=$	$+$
_____		_____
LE TOUT	$=$	$+$
_____		_____
LE TOUT	$=$	$+$
_____		_____
LE TOUT	$=$	$+$
_____		_____

A Pour faire 5

Les ronds vides montrent ce qui manque. L'enfant peut les remplir de vrais jetons avant de répondre.

A1 Combien faut-il ajouter ?



$$2 + ? = 5$$

A2 Combien faut-il ajouter ?



$$4 + ? = 5$$

A3 Combien faut-il ajouter ?



$$0 + ? = 5$$

A4 Combien faut-il ajouter ?



$$3 + ? = 5$$

A5 Combien faut-il ajouter ?



$$1 + ? = 5$$

A6 Combien faut-il ajouter ?

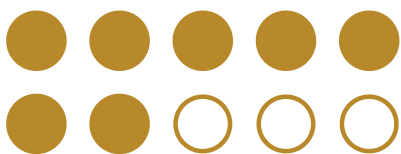


$$5 + ? = 5$$

B Pour faire 10

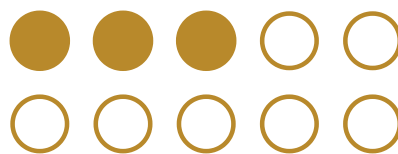
Les paires qui font 10 (1 et 9, 2 et 8...) serviront tout le temps en calcul. Elles se retrouvent avec les barres numériques Montessori.

B1 Combien faut-il ajouter ?



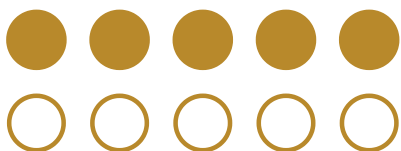
$$7 + ? = 10$$

B2 Combien faut-il ajouter ?



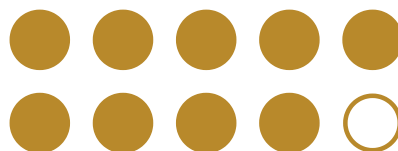
$$3 + ? = 10$$

B3 Combien faut-il ajouter ?



$$5 + ? = 10$$

B4 Combien faut-il ajouter ?



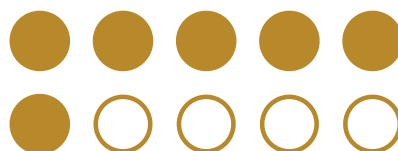
$$9 + ? = 10$$

B5 Combien faut-il ajouter ?



$$1 + ? = 10$$

B6 Combien faut-il ajouter ?

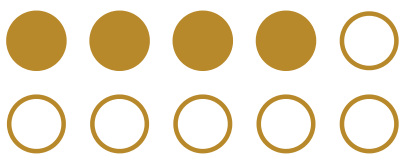


$$6 + ? = 10$$

B Pour faire 10

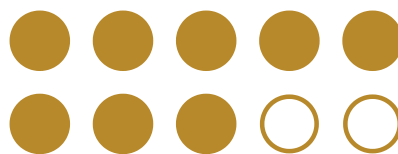
Les paires qui font 10 (1 et 9, 2 et 8...) serviront tout le temps en calcul. Elles se retrouvent avec les barres numériques Montessori.

B7 Combien faut-il ajouter ?



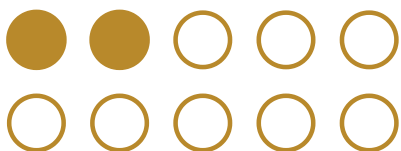
$$4 + ? = 10$$

B8 Combien faut-il ajouter ?



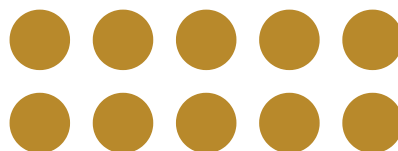
$$8 + ? = 10$$

B9 Combien faut-il ajouter ?



$$2 + ? = 10$$

B10 Combien faut-il ajouter ?



$$10 + ? = 10$$

B11 Combien faut-il ajouter ?



$$0 + ? = 10$$

Les cartes et les jetons

La présentation Montessori de pair et impair. Sous chaque nombre, les jetons sont posés par paires. Quand il en reste un seul, le nombre est impair.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



On peut aussi le faire en vrai avec les cartes nombres du pack 01 et 55 jetons, exactement ce qu'il faut pour aller de 1 à 10.

C Pair ou impair ?

Zéro est pair : il ne reste aucun jeton seul. Les enfants en discutent souvent, et c'est une bonne discussion.

C1 Pair ou impair ? Vérifie avec des jetons.

6

C2 Pair ou impair ? Vérifie avec des jetons.

3

C3 Pair ou impair ? Vérifie avec des jetons.

8

C4 Pair ou impair ? Vérifie avec des jetons.

1

C5 Pair ou impair ? Vérifie avec des jetons.

0

C6 Pair ou impair ? Vérifie avec des jetons.

9

C Pair ou impair ?

Zéro est pair : il ne reste aucun jeton seul. Les enfants en discutent souvent, et c'est une bonne discussion.

C7 Pair ou impair ? Vérifie avec des jetons.

4

C8 Pair ou impair ? Vérifie avec des jetons.

7

C9 Pair ou impair ? Vérifie avec des jetons.

10

C10 Pair ou impair ? Vérifie avec des jetons.

5

C11 Pair ou impair ? Vérifie avec des jetons.

2

Les étiquettes

À découper, pour ranger les cartes en deux colonnes.

pair

impair

pair

impair

pair

impair

pair

impair

pair

impair

pair

impair

Les cartes de contrôle

À garder à part pendant la recherche. Chaque case renvoie au numéro inscrit sur la carte.

A Pour faire 5

A1	3	A2	1	A3	5	A4	2	A5	4	A6	0
----	---	----	---	----	---	----	---	----	---	----	---

B Pour faire 10

B1	3	B2	7	B3	5	B4	1	B5	9	B6	4
B7	6	B8	2	B9	8	B10	0	B11	10		

C Pair ou impair ?

C1	pair	C2	impair	C3	pair	C4	impair	C5	pair	C6	impair
C7	pair	C8	impair	C9	pair	C10	impair	C11	pair		