

Nombres

Calcul

Géométrie

OGD/ALG/PROBA

Mesure



# Connaitre les nombres jusqu' à 999 999 – partie 1



MATHEMATICS



# OBJECTIF(S) DE LA SÉANCE

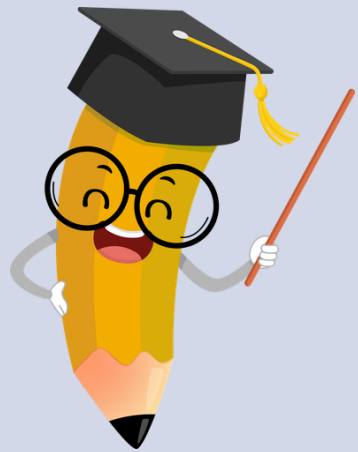
©www.laclassedemallory.net



- Lire les nombres
- Écrire les nombres
- Décomposer les nombres
- Placer les nombres



# PRÉ-REQUIS



Classe des mille			Classe des unités		
c	d	u	c	d	u
		8	7	6	5

Lis ce nombre.

Quel est le chiffre des centaines ?

Quel est le nombre de unités de mille ?

Décompose ce nombre :  $8\ 000 + \dots$



# LIRE ET ECRIRE LES NOMBRES

Les nombres entiers s'écrivent **par classe**. Chaque classe comprend **les unités, les dizaines et les centaines**.

Classe des mille			Classe des unités		
Centaines	Dizaines	Unités	Centaines	Dizaines	unités
9	1	4	6	0	1

*Pour lire ce nombre, je lis le nombre inscrit dans la classe des mille et j'y ajoute le mot « mille »... Cela donne :*

*neuf-cent-quatorze MILLE -six-cent-un*





# LIRE ET ECRIRE LES NOMBRES

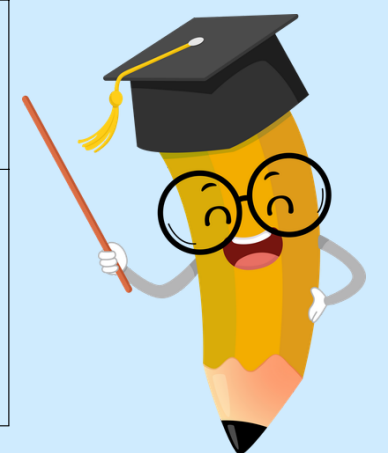
Pour écrire un nombre, je dois repérer les **mots** correspondants aux **classes** (mille, millions...)

*Je veux écrire : huit-cent-sept-mille-deux-cents*

*J'inscris 807 dans la classe des mille*

*J'inscris 200 dans la classe des unités*

Classe des mille			Classe des unités		
Centaines	Dizaines	Unités	Centaines	Dizaines	unités
8	0	7	2	0	0





# MINI TEST

Lis les nombres suivants : 432 765 ; 34 876 ; 100 540

Ecris en chiffres :

- Deux-cent-treize-mille-vingt-deux
- Quatre-vingt-douze-mille-cent-un

Dictée de nombres.





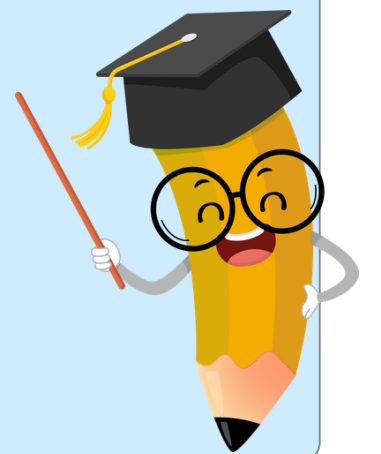
# DECOMPOSER LES NOMBRES

On peut **décomposer** un nombre.

Classe des mille			Classe des unités		
Centaines	Dizaines	Unités	Centaines	Dizaines	unités
2	3	5	0	3	0

$$235\ 030 = 200\ 000 + 30\ 000 + 5\ 000 + 30$$

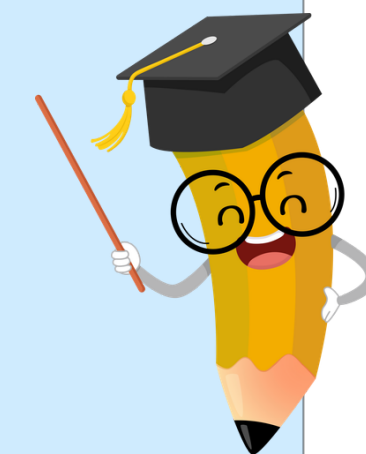
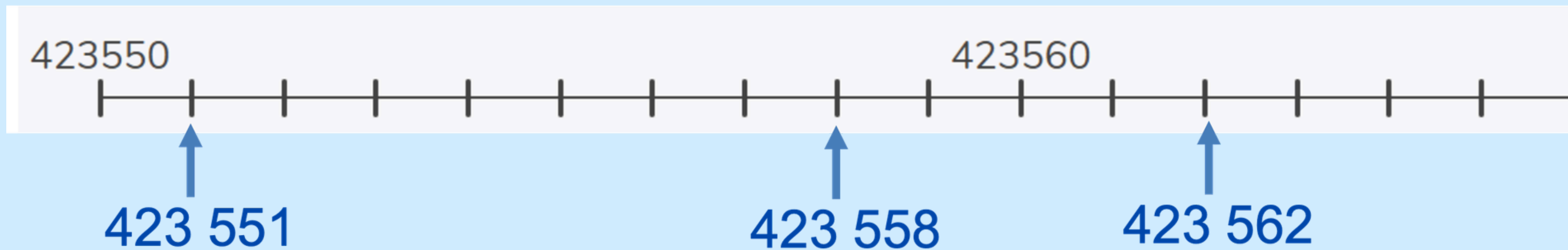
$$235\ 030 = (2 \times 100\ 000) + (3 \times 10\ 000) + (5 \times 1\ 000) + (3 \times 10)$$





# PLACER LES NOMBRES

On peut **placer** les nombres sur des **droites graduées**.

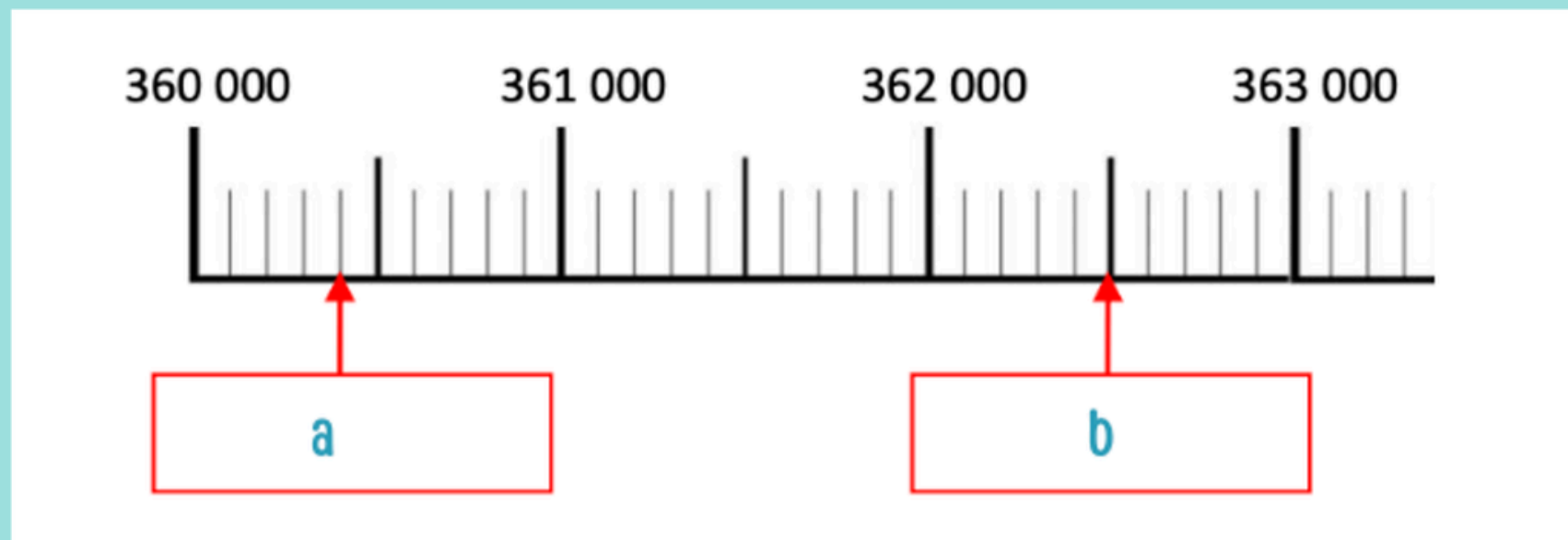




# MINI TEST

Décompose  
35 078  
200 450

Quel nombre ?





# L'ESSENTIEL À RETENIR

