

Annexe 1 à découper, prévoir un cache (voir page 3)

CALCUL MENTAL

1 – jeu du compteur/ ardoise : -1, +1, -10, +10 (avec le château des nombres vide en visuel)

On inclus cette fois les nombres de 80 à 99

laisser sur l'ardoise le résultat de la réponse précédente comme visuel , cela aide.

45 +10 +10 +10 +1 +1 +1 +1 +10 -1 +10 -1 -10
55 65 75 76 77 78 79 89 88 98 97 87

39 +10 +10 +1 +10 +10 -1 -1 -1 +10 +10 -1 -10
49 59 60 70 80 79 78 77 87 97 96 86

2 – Dictée de nombres / ardoise

Rappel : il faut attendre d'entendre le nombre suivant « quatre-vingt » pour savoir s'il y a 8 dizaines ou 9 dizaines.

84 -89 -92 -86 -95 -88 -91 -85 -97 -82 -90 -80 -93 -98 -87 -81 -83 -94 -84 -85

Ouvrir le fichier page 135 (F105)

JEU des BULLES

Dictée de nombres : 87 93 81 96 98

A. Soustractions du type 12 – 9 : comparaison du comptage et du calcul

L'activité commence directement sur le fichier. On retrouve l'écureuil à gauche et Picbille à droite. Tous les deux cherchent le résultat de 12 – 9.

On s'intéresse à la manière d'obtenir ce résultat en commençant par l'écureuil : a-t-il bien 12 noisettes ? Oui, il les a disposées comme Picbille, on voit bien qu'il y en a 10 et encore 2. Mais il a barré 9 noisettes « à la fin ». Cette situation est reproduite au tableau, pour prendre conscience du fait que l'écureuil a été obligé de compter ces 9 noisettes.

Picbille, lui, barre 9 points « au début ». Là encore la situation est reproduite au tableau pour prendre conscience qu'on n'a pas besoin de compter les 9 points correspondants. Picbille a calculé 12 – 9. Les deux stratégies sont comparées collectivement sur un autre exemple avant que les élèves traitent de manière autonome ceux du fichier.

Entraînement avec les représentations de l'annexe 1 et l'ardoise

A partir des bandes de billes de l'annexe (11,12,13,14 billes) Jouer à cacher 9, puis 8, puis 7, puis 6, puis 5 dans cet ordre puis dans le désordre.

Pour 12 – 9 :

On peut verbaliser en disant j'enlève 9 (les cacher au lieu de barrer) et dire il reste la bille 10, la 11, la 12 (en surcomptant sur les doigts) et l'on remarque que l'on a 3 doigt.

Jouer avec 12:

Il reste 1 bille sur les 10 et celles qui dépassent de la dizaine :

$$12 - 9 \quad 1 \text{ et } 2 = 3 \text{ donc } 12 - 9 = 3$$

$$12 - 8 \quad \text{Il reste 2 billes sur les 10 et 2 u isolées : } 2 \text{ et } 2 = 4 \text{ donc } 12 - 8 = 4$$

$$12 - 7 \quad \text{Il reste 3 billes sur les 10 et 2u isolées: } 3 \text{ et } 2 = 5 \text{ donc } 12 - 7 = 5$$

Jouer avec 13 billes :

Il reste 2 billes sur les 10 et les billes isolées qui dépassent de la dizaine :

$$13 - 8 \quad 2 \text{ et } 3 = 4 \text{ donc } 13 - 8 = 5$$

$$13 - 7 \quad 3 \text{ et } 3 = 6 \text{ donc } 13 - 7 = 6$$

$$13 - 9 \quad 1 \text{ et } 3 = 4 \text{ donc } 13 - 9 = 4$$

$$13 - 6 \quad 4 \text{ et } 3 = 7 \text{ donc } 13 - 6 = 7$$

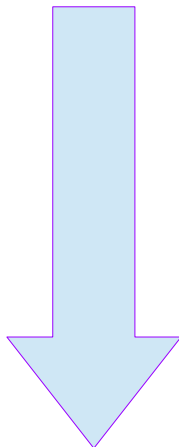
$$13 - 5 \quad 5 \text{ et } 3 = 8 \text{ donc } 13 - 5 = 8$$

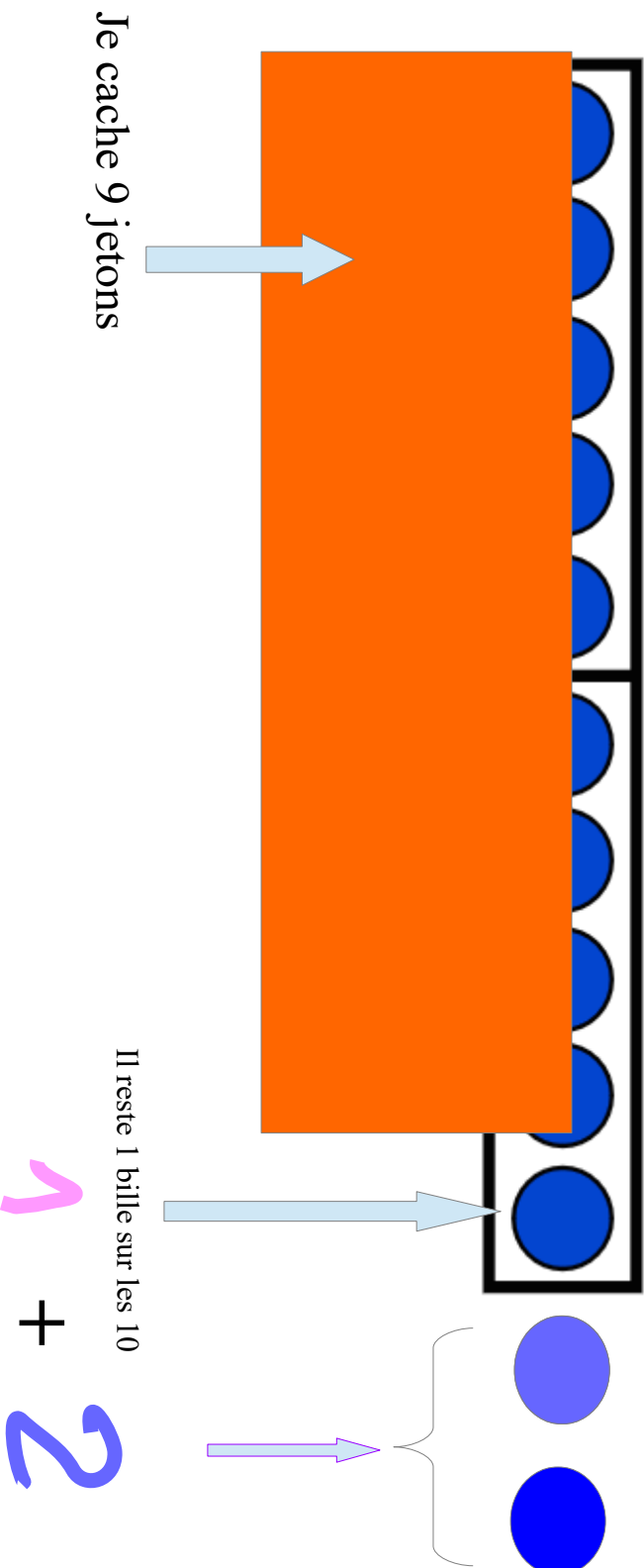
Jouer ensuite avec 11

Jouer enfin avec 14

Laisser réaliser les activités B,C, et D en autonomie

Attention, il est important, dans un premier temps, que l'élève dessine les jetons de Picbille pour pouvoir retrancher. (cela aide à l'appropriation mentale de la démarche)





$$12 - 9 = 3$$