

CALCUL MENTAL

Jeu du compteur / ardoise (-1, +1, -10 +10)

Laisser la réponse précédente visible avant la nouvelle annonce (cela aide)

39 -10 -1 -1 +10 +10 -1 +10 +1 +1 +10 +10 +1 +10
 29 28 27 37 47 46 56 57 58 68 78 79 89

Dictée de nombres (80 à 99) / ardoise

Rappeler que quand le nombre commence par quatre-vingt, il faut attendre le nombre suivant pour savoir s'il y a 8 ou 9 dizaines.

85 - 96 - 84 - 97 - 83 - 98 - 82 - 99 - 81 - 95

80 - 94 - 86 - 93 - 87 - 92 - 88 - 91 - 89 - 90

Ouvrir le fichier F106 page 136

Jeu des bulles

Dictée de nombres

93 84 97 98 86

A Simulation mentale d'un retrait qui est réalisé de façon masquée

C'est seulement lorsque l'élève a compris le scénario sur l'ardoise qu'on peut demander de répondre dans les nuages.

Scénario 1 : l'enseignant regarde le carton et demande d'imaginer les traits derrière le carton, Il balaye avec l'index de droite à gauche en disant : « là, il y a 13 trait »



Scénario 2 : l'adulte fait le retrait de manière masquée en demandant à l'élève d'imaginer ce qu'il fait (il cache 9 traits en 2 temps : les 5 premiers (à sa droite) puis encore 4.



validation

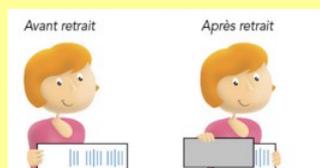
On vérifie en basculant le carton du côté où figurent les trait et en exécutant le retrait sous les yeux de l'élève.

Dire :

« Il y a 13 traits sur le carton : 13 c'est 10 et encore 3.

Pour cacher 9 traits, je les cache au début : 5 et encore 4.

Il reste 1 trait et encore 3. »



préparer les planches de doigts dans l'ordre (11 – 12 – 13 – 14)

Commencer le jeu selon le scénario 2:

planche de 11

11 – 7 ; 11 – 8 ; 11 – 9
4 3 2

planche de 12

12 – 7 ; 12 – 8 ; 12 – 9 ;
5 4 3

planche de 13

13 – 7 ; 13 – 8 ; 13 – 9 ; 13 – 6
6 5 4 7

planche de 14

14 – 7 / 14 – 8 / 14 – 9 / 14 – 6
7 6 5 8

Jeu des nuages : si l'élève a compris

13 – 9
4

13 – 7
6

14 – 8
6

12 – 9
3

11-8
3

Exercices B / C et D (en autonomie)