

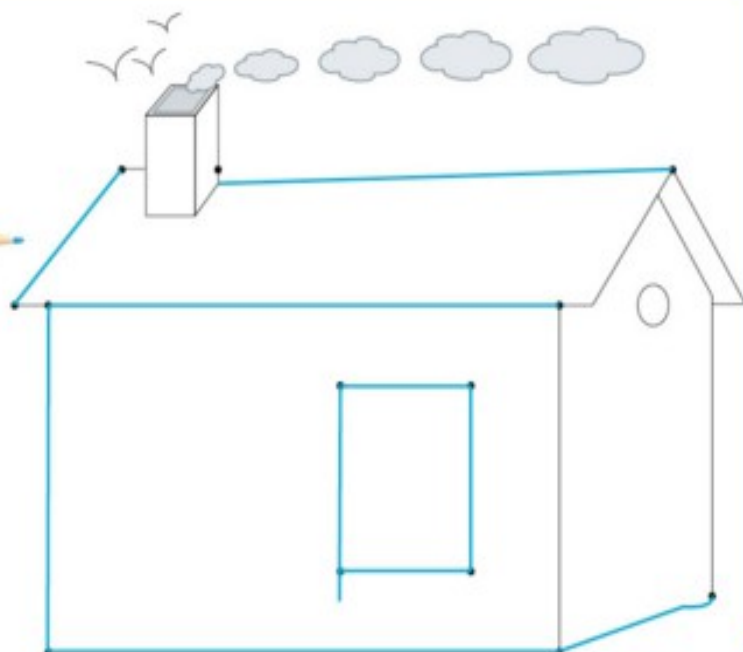
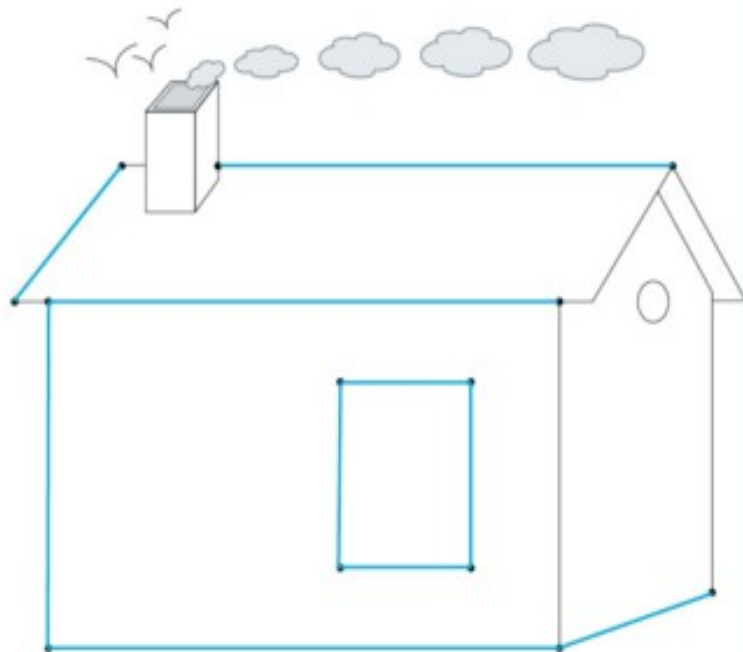
Calcul mental

- Compteur (+ 1 ; - 1) :
Picbille → chiffre
- Compléments à 10 ($5 \leq n \leq 9$)



Observe ces deux pages.

Tu vas compléter le dessin de la maison page 39 en essayant de faire comme Géom.
Couic-Couic, lui, a fait 3 erreurs. Commence par les chercher.



Compteur (+ 1 ; - 1) ; Picbille → chiffre : on ajoute 1 jeton entre 1 et 10, on en retire 1 ensuite. L'enseignant prend une boîte contenant 1 jeton et il la tient comme cela est indiqué dans la Présentation (p. 3). « Il y a 1 jeton dans la boîte ; j'en ajoute 1 ; 1 + 1 = 2 ». Solution sur ardoise. La validation se fait en basculant la boîte vers les élèves : « 1 + 1 = 2 ». Puis : « Plus 1 ». Quand il y a 5 jetons dans la boîte, l'enseignant ferme le couvercle. Dans le cas de 8, par ex., l'enseignant valide en basculant la boîte, en parcourant du doigt le couvercle baissé et les jetons visibles et en disant : « 5 + 3 = 8 ».

Compléments à 10 ($5 \leq n \leq 9$) : L'activité est décrite dans la Présentation (p. 3). On interroge d'abord dans l'ordre, puis dans le désordre.