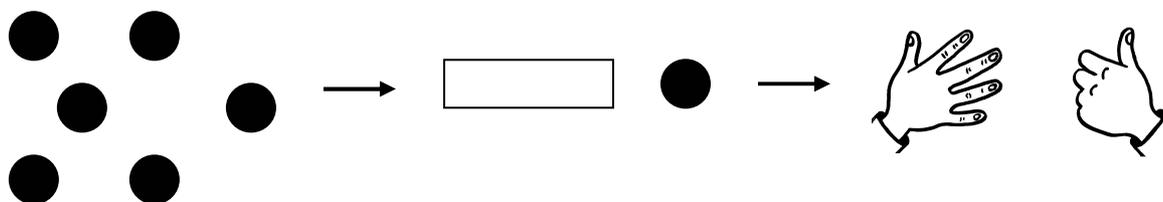


ACTIVITES VERS LE CALCUL

Dictée de doigts :

Objectif : Mémoriser différentes représentations des 1^{ers} nombres (1 à 10) sous différentes formes.

↳ Dictée de doigts : Des pions sont disposés par terre, les élèves doivent montrer exactement le même nombre sur leurs doigts (faire des constellations jusqu'à 5 puis introduire un cache (ou groupe de 5) → un cache = 5 pions = une main ; puis mettre un cache et des pions).



↳ Dictée de doigts : Le maître énonce un nombre entre 1 et 10. Les élèves doivent montrer le plus rapidement possible le bon nombre de doigts.

Les compléments :

→ Les compléments à 5 : Anticiper le résultat d'un retrait.

- Remplir un cache (ou un bus) avec 5 pions et le montrer aux élèves ; enlever des pions sans que les élèves ne le voient ; montrer les pions qui ont été enlevés ; les élèves doivent montrer sur leurs doigts le nombre de pions qui restent sous le cache (ou dans le bus).

La même activité peut être réalisée pour les compléments à 10.

→ Les compléments à 5 : Trouver la transformation.

- On enlève des pions sans leur montrer. On découvre ce qu'il reste sous le cache (ou dans le bus) et on leur demande de montrer sur leurs doigts le nombre de pions qui a été enlevé.

La même activité peut être réalisée pour les compléments à 10.

→ Jusqu'à 10 : Retrouver l'état initial.

- Dans une boîte, il y a des pions. On en enlève en les montrant aux élèves. On découvre ensuite les pions restant dans la boîte. Les élèves doivent alors trouver le nombre de pions initial.

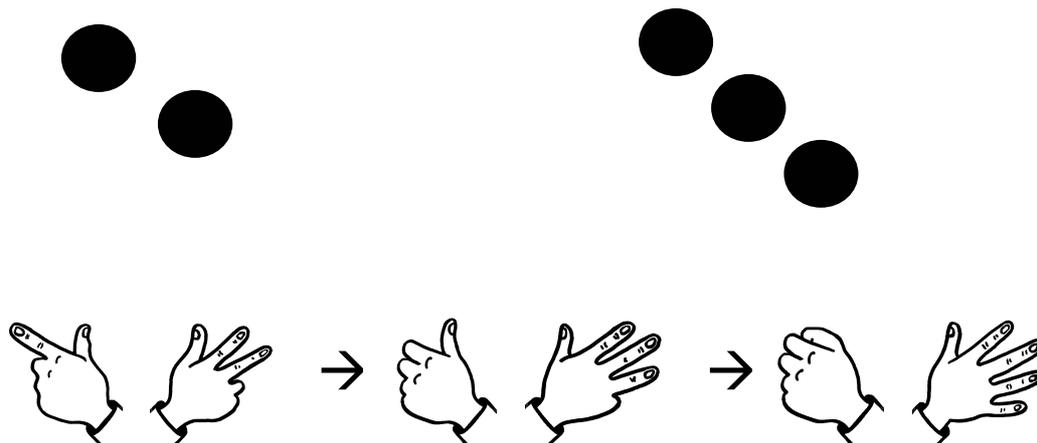
« Le jeu du passe-passe » :

Objectif : Décomposer / recomposer pour anticiper le résultat d'un ajout.

↳ Calcul sans compter avec les doigts pour ramener à des constellations identifiées.

→ Disposer deux collections de pions et demander aux élèves de montrer le total sur leurs doigts.

Exemple :



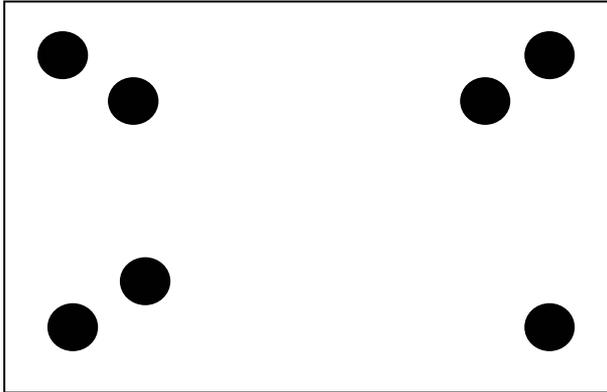
→ Ramener un à un les doigts sur la même main : quand on baisse un doigt sur une main, on doit en lever un sur l'autre.

« Le jeu du combien » :

Objectif : Recomposer pour anticiper le résultat d'un ajout.

↳ Une carte (ou une ardoise) est présentée rapidement (3 ou 4 secondes). Combien y a-t-il de points ? Il s'agit ici de « stratégie perceptive ». Les élèves doivent montrer le résultat sur leurs doigts.

Exemple :

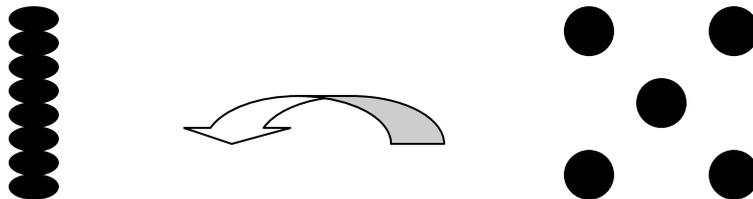


Les élèves doivent ici percevoir que l'on a : 2, encore 2, et encore 2 et 1, c'est-à-dire 3 fois 2 et 1. Le développer ensuite sur les doigts.

« Combien dans la boîte ? » :

Objectif : Utiliser le pivot du 10 pour anticiper le résultat d'un ajout.

Exemple :



On a 8 pions. On en rajoute 5. Demander aux élèves de donner le résultat sur leurs doigts.

« On ne peut pas ! »

« On ne peut rajouter que 2 doigts pour arriver à 10. Il restera donc 3 pions (cf. compléments). Le résultat est donc 10 et 3. »

Remarque : On n'attend pas prioritairement le nombre « treize ».