

MATHS

"Apprendre à additionner et soustraire avec retenues"

Ref. 30677



Apprendre à additionner et soustraire avec retenues

Réf. 30677



CONTENU :

- 8 planches ré écrivables recto-verso, pour s'entraîner autant de fois que l'on veut. Elles incluent une règle numérique sur la base pour faciliter le calcul.

- 4 Planches addition :

Recto : Apprendre à additionner.

Verso : Additions pour pratiquer les doubles de 1 à 10 et la décomposition du nombre 10.

- 4 Planches soustraction, qui proposent deux méthodes pour apprendre à soustraire :

Recto : Apprendre à soustraire par compensation.

Verso : Apprendre à soustraire par emprunt.

- 8 feutres effaçables

- 20 jetons bleus circulaires, représentant 1 dizaine

- 9 jetons récompense illustrés d'une grenouille

Le jeu est fabriqué en carton épais résistant, durable et de grande qualité

Le matériau est écologique provenant de forêts durables, est composé d'un pourcentage élevé de matériaux recyclés et est 100 % recyclable

AGE RECOMMANDE :

De 6 à 10 ans.

Le jeu permet de pratiquer l'addition et la soustraction avec une méthode simple pour comprendre le pas entre les unités et les dizaines.

Dans le cas de la soustraction, nous avons deux méthodes pour effectuer la soustraction avec retenue : la soustraction par compensation et la soustraction par emprunt. De cette façon, on peut s'exercer avec la méthode qui est enseignée en classe.



OBJECTIFS DIDACTIQUES :

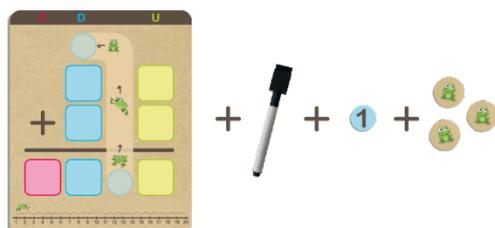
- Apprendre l'addition et la soustraction avec retenues d'une manière visuelle et manipulative.
- Travailler décomposition du nombre 10.
- Améliorer l'agilité mentale et le calcul rapide.
- Développer l'attention et l'observation.
- Aider à générer des bases pour travailler avec la méthode ABN.

SYSTEME DE JEU ET ACTIVITES :

L'objectif du jeu est d'apprendre à additionner et à soustraire avec retenues, donc, bien que les planches permettent également de pratiquer l'addition et la soustraction sans retenues, dans l'explication du système de jeu on traitera toujours des opérations avec retenues.

APPRENDRE A ADDITIONNER ET A SOUSTRAIRE AVEC RETENUES

Matériel pour une personne : la planche addition, le feutre effaçable, 1 jeton rond bleu avec 1 dizaine et les jetons récompense.



LES ETAPES :



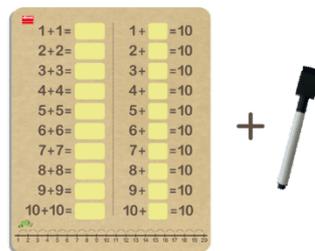
1. On inscrit dans les cases l'addition à réaliser.
2. Les unités dans les cases de la colonne des unités "U", et les dizaines dans la colonne des dizaines "D".
3. On effectue la somme des unités. Seule l'unité est écrite dans le résultat et pour représenter la dizaine, on prend le jeton rond de 1, qui correspond à une dizaine, et on le place dans l'espace circulaire du résultat, à côté de l'unité écrite.

4. Le jeton rond avec 1 dizaine est ensuite déplacé vers le haut et placé dans la colonne des dizaines.
5. Enfin, les dizaines sont additionnées et le résultat est marqué.
6. L'addition réalisée, on peut prendre un jeton récompense avec la grenouille. L'objectif est de réaliser plusieurs additions afin d'obtenir de nombreux jetons récompense.

Aux étapes 2 et 4, on peut utiliser la règle numérique au bas du tableau pour aider à calculer.
Pour le bon entretien du matériel il est impératif d'effacer les planches à la fin des exercices.

ADDITION DE DOUBLES ET DECOMPOSITION DU 10

Matériel pour une personne : Planche avec opérations et feutre effaçable

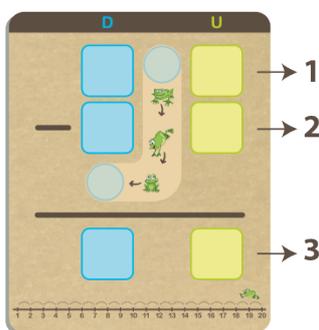


Vous pouvez utiliser la règle numérique au bas de la planche pour faciliter le calcul des opérations.

Pour le bon entretien du matériel il est impératif d'effacer les planches à la fin des exercices.

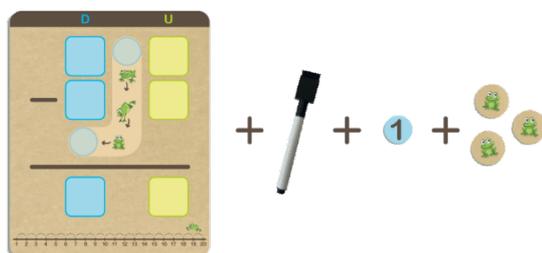
APPRENDRE A SOUSTRAIRE AVEC RETENUES

SOUSTRACTION PAR COMPENSATION

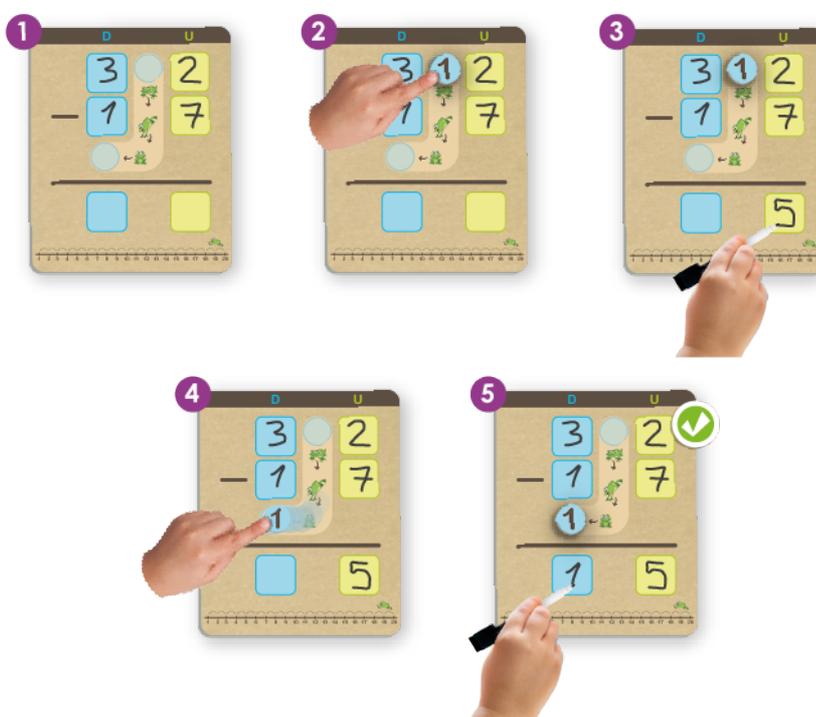


1. Terme A
2. Terme B
3. Différence

Matériel pour une personne : Planche soustraction par compensation, le feutre effaçable, jeton rond bleu avec 1 dizaine et fiches récompense.



LES ETAPES :

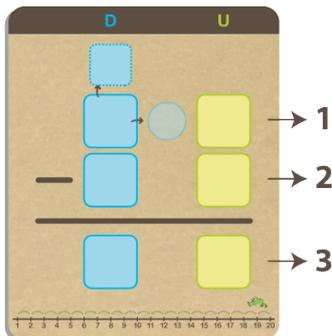


1. On écrit dans les cases la soustraction à réaliser. On place le terme B sous le terme A de sorte que les unités coïncident dans la même colonne "U", et les dizaines dans la colonne des dizaines "D".
2. On soustrait les unités. Comme l'unité de la soustraction est supérieure au terme A, on prend le jeton rond de 1, qui correspond à une dizaine, et on le place au-dessus du terme A pour pouvoir effectuer la soustraction des unités.
3. Ensuite, on soustrait les unités et le résultat de la différence est notée dans la colonne des unités.
4. Le jeton rond dizaine en bas est déplacé dans la colonne des dizaines.
5. Enfin, on soustrait les dizaines et la différence est notée dans le résultat.
6. La soustraction réalisée, on peut prendre un jeton récompense avec la grenouille.

L'objectif est de réaliser plusieurs additions afin d'obtenir de nombreux jetons récompense.

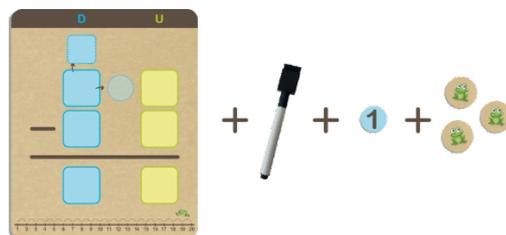
Aux étapes 3 et 5, on peut utiliser la règle numérique au bas du tableau pour aider à calculer.
Pour le bon entretien du matériel il est impératif d'effacer les planches à la fin des exercices.

SOUSTRACTION PAR EMPRUNT

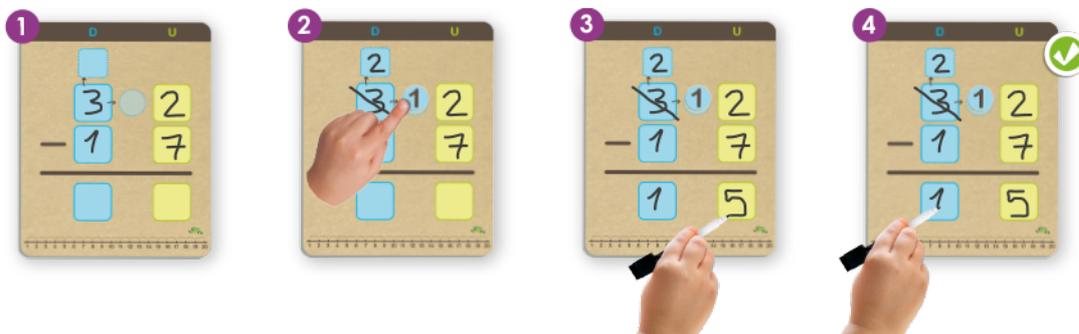


1. Terme A
2. Terme B
3. Différence

Matériel pour une personne : Planche soustraction par emprunt, le feutre effaçable, jeton rond bleu avec 1 dizaine et fiches récompense.



LES ETAPES :



1. On écrit la soustraction à réaliser dans les cases. On place le terme B sous le terme A de sorte que les unités coïncident dans la même colonne "U", et les dizaines dans la colonne des dizaines "D".
2. On soustrait les unités. Comme l'unité du terme B est supérieure à l'unité de du terme A, on barre la dizaine du terme A pour passer une dizaine aux unités : on

prend le jeton rond 1, qui correspond à une dizaine, et on le place dans l'espace circulaire du terme A, à côté de l'unité du terme. Et on indique, au-dessus du chiffre de la dizaine barrée, les dizaines restantes dans le terme A.

3. Ensuite, on soustrait les unités et la différence est notée dans la colonne des unités.
4. Enfin, on soustrait les dizaines et la différence est notée dans la colonne des dizaines.
5. La soustraction réalisée, on peut prendre un jeton récompense avec la grenouille. L'objectif est de réaliser plusieurs additions afin d'obtenir de nombreux jetons récompense.

Aux étapes 3 et 4, on peut utiliser la règle numérique au bas du tableau pour aider à calculer.

Pour le bon entretien du matériel il est impératif d'effacer les planches à la fin des exercices.

