

Fiche Simulation mentale d'ajout

Auteur de la fiche : G.Demangeon

Compétence concernée : Résoudre des calculs additifs inférieurs à 10 mentalement.

Niveau(x) : CP

Matériel : utilisation de la boîte de Picbille. 10 jetons.

Chaque élève a une boîte et des jetons (ou 1 pour 2).

Ajouter une quantité à une quantité déjà donnée et définir la quantité totale.

Manipulation des élèves individuellement, l'enseignant donne les consignes.

« J'ai 2 jetons dans ma boîte. J'ajoute 4 jetons en plus. Combien de jetons ai-je en tout? »

- a) Manipulation par 2 : l'un donne la consigne, l'autre manipule et donne le résultat. Même type de consigne.
- b) Manipulation par 2 : l'un donne la consigne et manipule. L'autre doit imaginer la manipulation et donner le résultat.