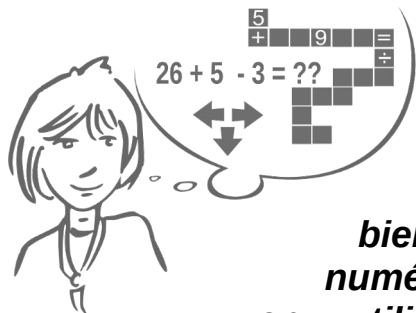


### Introduction



### ACTIVITÉS de NUMÉRATION et de CALCUL MENTAL

*Se déplacer à la recherche du bon chemin, prudemment, ou en sautant, ou bien en reculant, dans une grille de cases numérotées (ou non) et atteindre enfin l'arrivée, en utilisant flèches directionnelles et pavé numérique : vingt-quatre séries disponibles pour le cycle 2.*

Fiches sur quatre types d'activités pouvant présenter des difficultés en fin de CE1 :

- se déplacer à reculons, de 1 en 1, de 10 en 10 et de 5 en 5 ;
- devenir acteur pour créer des exercices sur les familles de nombres ;
- encadrer, entre deux nombres éloignés, par élimination successive ;
- retrouver les expressions additives et soustractives d'un nombre.

#### Compétences disciplinaires (IO 2008)

- Suite des nombres inférieurs à 1000, comparer
- Résoudre des problèmes faisant intervenir l'addition et la soustraction

#### Compétences B2i

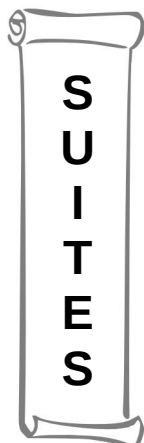
- N°1 : S'approprier un environnement informatique de travail

#### Moyens matériels nécessaires

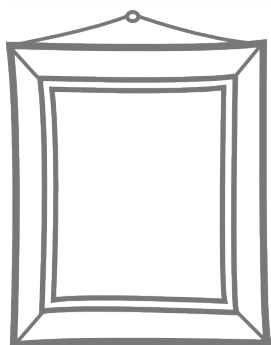
- Ordinateurs
- Logiciel Suites

#### Savoir-faire TUIC

- Maîtrise des premières bases de la technologie informatique : le clavier (flèches directionnelles) et le pavé numérique



### Fiche du professeur



.....

.....

.....

.....

.....

cycle2\_calculs\_addition  
 cycle2\_calculs\_soustraction  
 cycle2\_decomposition  
 cycle2\_double  
 cycle2\_entiers\_012345  
 cycle2\_entiers\_02\_en\_02  
 cycle2\_entiers\_03\_en\_03  
 cycle2\_entiers\_04\_en\_04  
 cycle2\_entiers\_05\_en\_05  
 cycle2\_entiers\_100\_en\_100  
 cycle2\_entiers\_1020304050  
 cycle2\_entiers\_10\_en\_10  
 cycle2\_entiers\_1\_en\_1  
 cycle2\_entiers\_20\_en\_20  
 cycle2\_entiers\_25\_en\_25  
 cycle2\_entiers\_30\_en\_30  
 cycle2\_entiers\_40\_en\_40  
 cycle2\_entiers\_50\_en\_50  
 cycle2\_entiers\_situer  
 cycle2\_laby  
 cycle2\_moitie  
 cycle2\_problemes\_sommer  
 cycle2\_problemes\_additifs  
 cycle2\_problemes\_soustratifs

} tables d'addition et de soustraction

➤ expressions numériques additives ou soustractives d'un nombre

➤ bandes numériques de 19 cases, de droite à gauche

➤ de 2 en 2 ; de 5 en 5 ; de 10 en 10

> avancer à reculons

Cette longue liste d'activités de numération correspond à tous les savoir-faire demandés avant l'entrée en cycle des approfondissements.

L'accessibilité des activités ne présente pas de difficulté pour des élèves de 7-8 ans.

Une pratique régulière de ce logiciel, seul(e), à deux ou en groupe-classe avec le TBI, présente donc de nombreux avantages en mathématiques mais aussi en informatique puisque peu à peu l'élève se décentre du clavier et du pavé numérique, mémorise l'emplacement des flèches directionnelles et des dix chiffres et concentre son regard et sa réflexion sur l'écran et la lecture des données ou des consignes qui s'y affichent.

La maîtrise progressive de l'éditeur valorise le travail de l'élève qui ne se contente plus de faire un exercice préparé mais de le créer, soit pour lui-même soit pour d'autres, avec un objectif précis, lié à la progression de l'enseignant(e).

### Fiche de l'élève



### Fiche N° 1 – avancer à reculons

Pour lancer l'activité :

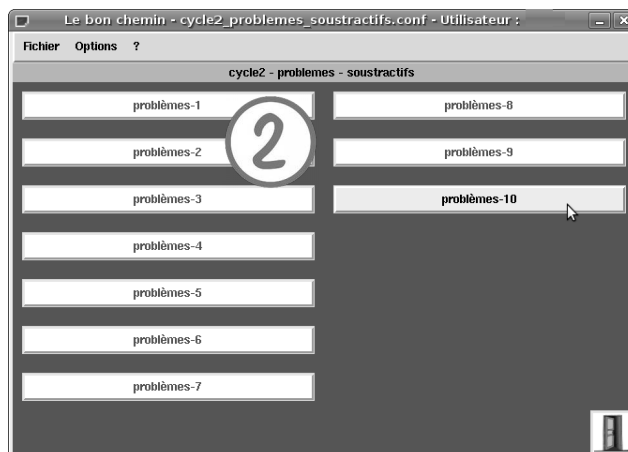
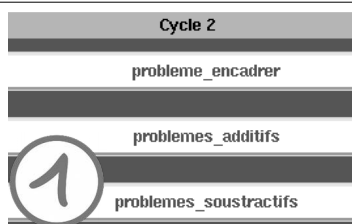
Cliquer sur **Suites**

Cliquer sur **Cycle 2**

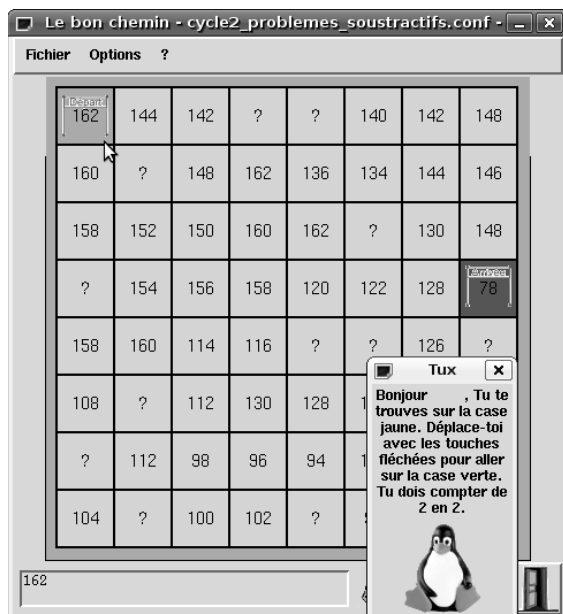
1- Cliquer sur **problemes\_soustractifs**

2- Cliquer sur **problèmes-2**

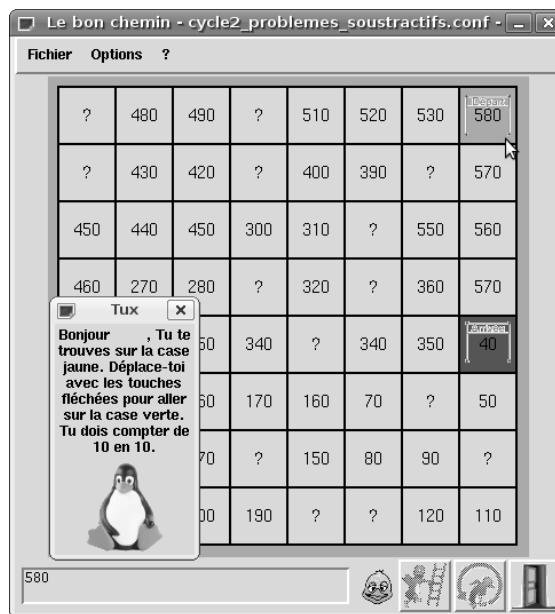
puis **problèmes-10**, puis 5.



**De 2 en 2,**  
de la case-départ à la case-arrivée, en complétant les ?? au pavé numérique.

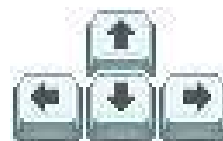


**De 10 en 10**



**Astuce de pianiste pour droitier :**  
les quatre flèches avec trois doigts,  
pas besoin de bouger le poignet ;

**et pour les gauchers :**  
medium pour les flèches centrales,  
annulaire fixe pour la flèche gauche  
et index fixe pour la flèche droite.



**INDEX** sur  
flèche  
gauche

**MEDIUM**  
sur flèches  
centrales

**ANNULAIRE**  
sur flèche  
droite

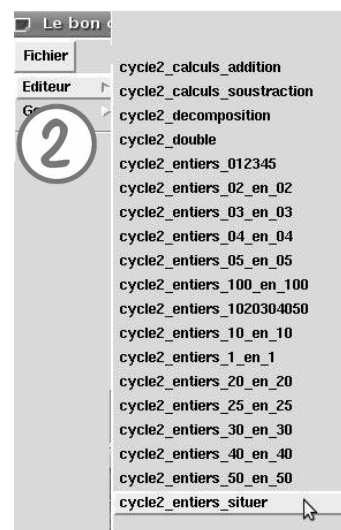
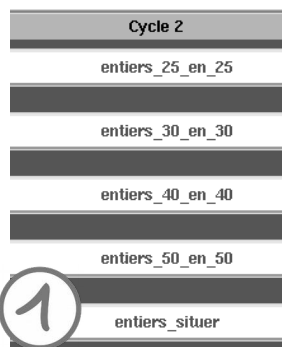
### Fiche de l'élève



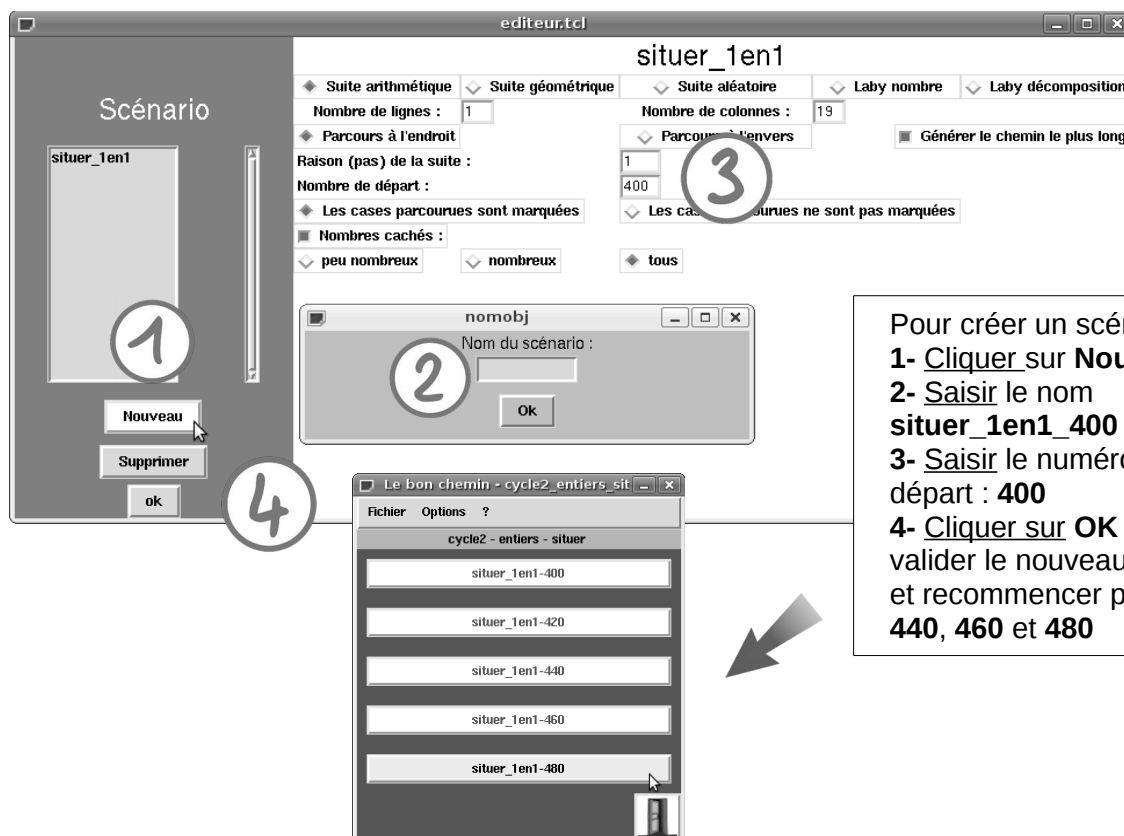
### Fiche N°2 – Bandes numériques à créer : l'éditeur

Pour lancer l'activité :

- Cliquer sur **Suites**
- Cliquer sur **Cycle 2**
- 1- Cliquer sur **entiers\_situer**
- 2- Cliquer sur **Fichier**
- Editeur**
- cycle2\_entiers\_situer**

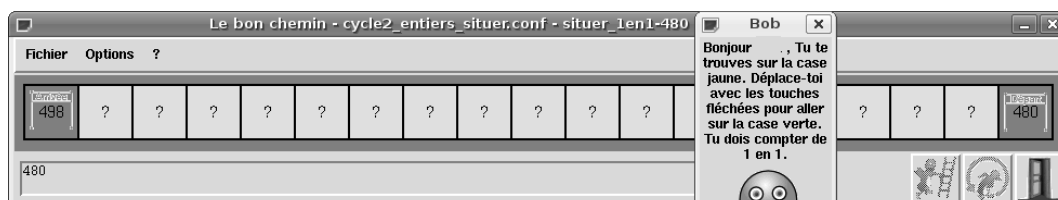


**Pour réviser la famille des 400, par exemple**



- Pour créer un scénario :
- 1- Cliquer sur **Nouveau**
  - 2- Saisir le nom **situer\_1en1\_400**
  - 3- Saisir le numéro de départ : **400**
  - 4- Cliquer sur **OK** pour valider le nouveau scénario, et recommencer pour **420, 440, 460 et 480**

**Et hop !**



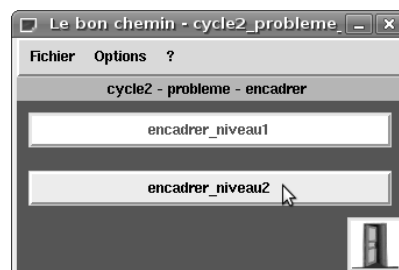
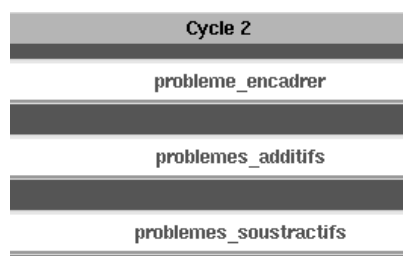
### Fiche de l'élève



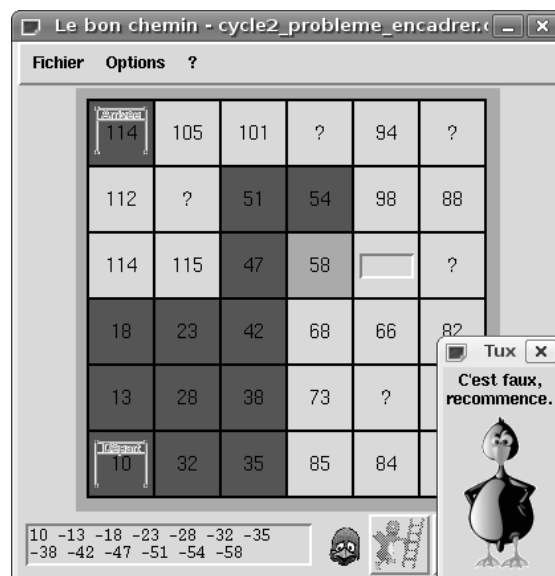
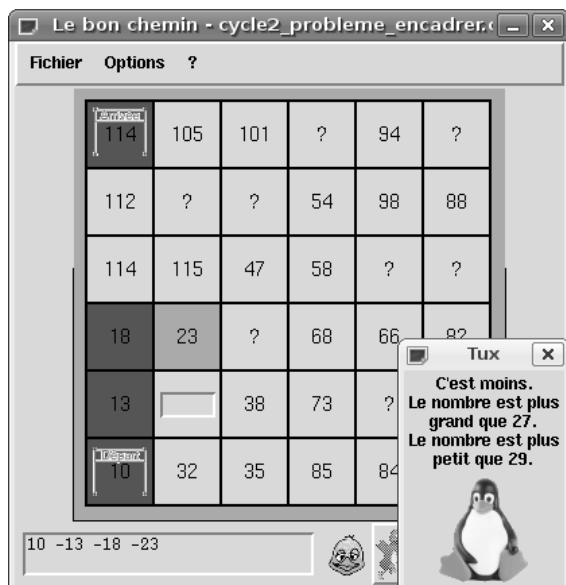
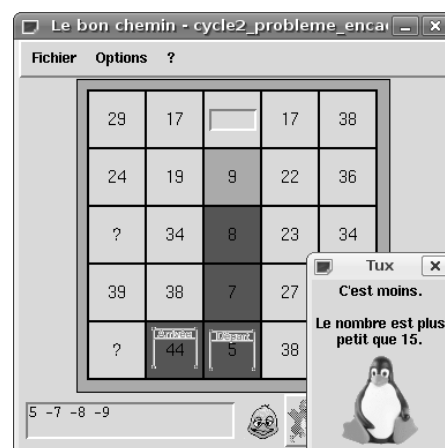
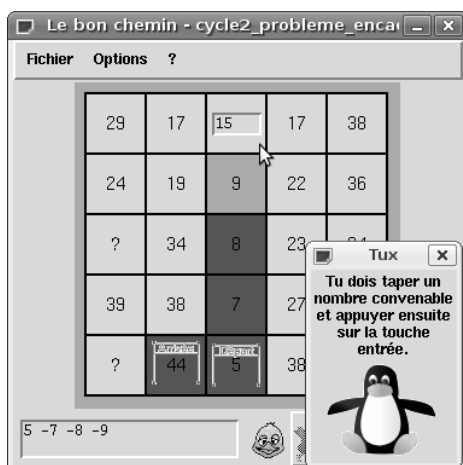
### Fiche N° 3 - encadrer des nombres < \*\* >

Pour lancer l'activité :

Cliquer sur Suites  
Cliquer sur Cycle 2  
Cliquer sur probleme-encadrer  
Cliquer sur encadrer\_niveau1



Les nombres vont en ordre croissant mais ils ne se suivent pas forcément ; comment trouver le nombre caché ? en tâtonnant, par déductions successives, et en lisant le message de Tux.



La suite de nombres saisis s'affiche au fur et à mesure dans le cadre du bas.

### Fiche de l'élève



### Fiche 4 – Manipuler les différentes écritures numériques

### de nombres décomposés

#### Cycle2 – décomposition

Pour lancer l'activité :

Cliquer sur Suites

Cliquer sur Cycle 2

Cliquer sur décomposition

Cliquer sur un des neuf exercices proposés : trois niveaux pour 8, 9 et 10.



**cycle2 - décomposition**

decomposition_8_niveau1	decomposition_10_niveau2
decomposition_8_niveau2	decomposition_10_niveau3
decomposition_8_niveau3	
decomposition_9_niveau1	
decomposition_9_niveau2	
decomposition_9_niveau3	
decomposition_10_niveau1	

3+8	15-6	19-8	1+8	13-2	20-10	11-1	4+5	13-4	10
15-7								2+8	12-2
4+								16-6	17-6
12-								9+2	15-4
17-7	17-7	6+5	15-6	17-8	9+2	12-3	9+2	7+2	9+2
5+5	13-2	14-3	0+9	8+3	17-6	14-5	16-5	11+0	20-9
2+8	17-8	14-3	3+8	19-8	13-4	4+7	18-8	8+2	4+5
13-3	4+6	14-4	13-3	14-4	10+0	12-2	17-7	17-7	2+9
8+3	5+5	4+6	9+0	2+8	5+5	5+5	10+0	19-9	9+1
3+6	13-4	11+0	6+5	5+4	20-9	13-3	19-9	12-3	10

**Niveau 2 : écritures additives et soustractives avec deux nombres**

10									7+3+3
1+4+									21-10
5+0+									6+5
6+4	4+6	8+0+2	10+0+3	8+2+3	10+1	11-2	6+1+2	2+7	10+1
10+0	3+7	11-1	4+4+1	7+2+4	9+0+0	18-9	0+0+9	13-4	7+2
3+6+4	6+3	5+5	7+4	2+9	3+3+7	9+1	4+6	10+1	4+7
18-9	5+5	19-9	2+9	9+0+0	8+0+1	16-6	0+2+8	17-6	17-6
6+5	6+4	8+0+2	18-8	0+7+3	17-7	4+6	15-5	19-9	8+2
1+8	16-5	9+0	4+3+6	1+0+8	16-5	6+3	17-7	5+0+5	20-10
9+0	13-2	9+0+0	7+1+5	5+6	12-1	10	6+0+4	10+0	6+1+3

**Niveau 3 : écritures additives, soustractives, et avec trois nombres**

OU BIEN, PLUS FACILE :

#### Cycle2 – laby

Pour lancer l'activité :

Cliquer sur Suites

Cliquer sur Cycle 2

Cliquer sur laby

Cliquer sur un des neuf exercices proposés :

trois niveaux pour

**laby2** : de 2 en 2,

**laby3** : de 3 en 3 et

**laby5** : de 5 en 5.



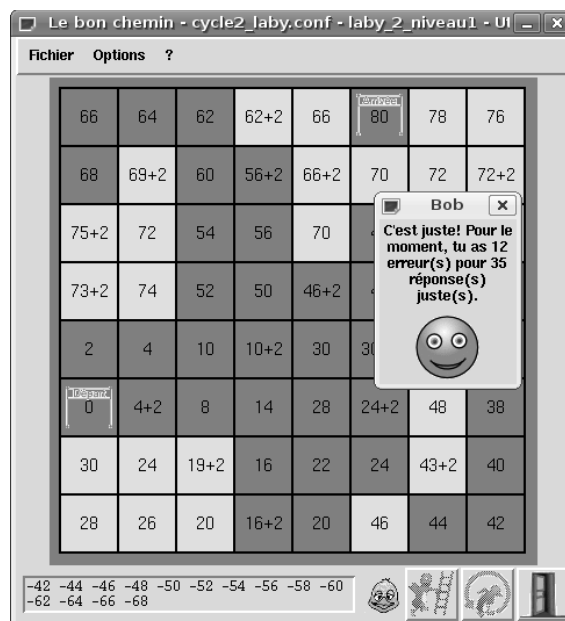
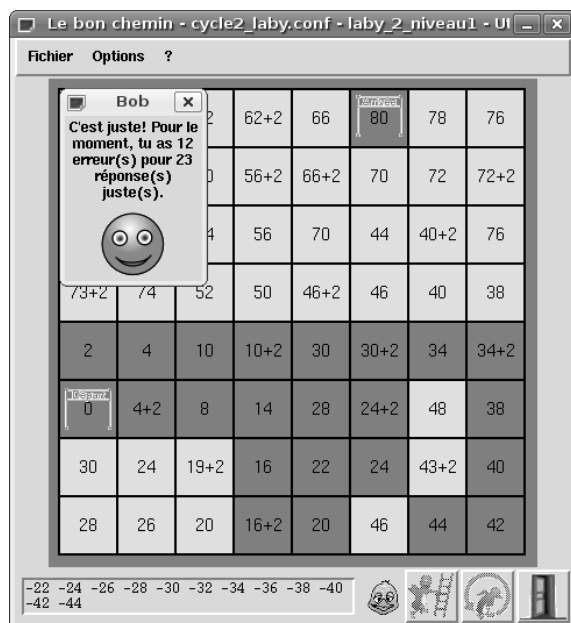
**cycle2 - laby**

laby_2_niveau1	laby_5_niveau2
laby_2_niveau2	laby_5_niveau3
laby_2_niveau3	
laby_3_niveau1	
laby_3_niveau2	
laby_3_niveau3	
laby_5_niveau1	

### Fiche de l'élève



**Mais gare aux culs-de-sac non signalés !!!  
MIEUX VAUT PENSER À ANTICIPER  
à chaque bifurcation possible ;  
... et Bob n'aide pas, il se contente de compter les points.**



À la fin :



**CRÉER SON PROPRE LABYRINTHE AVEC L'ÉDITEUR, en cochant les options à modifier.**

