

Période 4

A. Calcul mental

Résoudre des problèmes oraux

1. La tirelire est vide. Nora met 5 jetons dans la tirelire. Jules met 3 jetons dans la tirelire. Combien de jetons y-a-t-il dans la tirelire ?
2. La tirelire est vide. Rose met 6 jetons. Liam met 4 jetons. Combien de jetons y-a-t-il dans la tirelire ?
3. La tirelire est vide. Nora met 8 jetons dans la tirelire. Liam enlève 4 jetons. Combien de jetons y-a-t-il dans la tirelire ?
4. La tirelire est vide. Rose met 10 jetons dans la tirelire. Jules enlève 2 jetons. Combien de jetons y-a-t-il dans la tirelire ?
5. Un poney est sur la case 24, il recule de 3 cases. Sur quelle case arrive-t-il ?
6. Un poney est sur la case 32, il avance de 4 cases. Sur quelle case arrive-t-il ?
7. De combien doit avancer le poney pour aller de la case 8 à la case 12 ?
8. Jules a 5 voitures et Rose a 4 voitures. Combien de voitures ont-ils ensemble ?
9. Rose a 15 perles, elle donne 4 perles à Marie. Combien de perles a Rose ?

Dire très lentement l'énoncé. Votre enfant écrit la solution sur sa feuille. Corriger avec lui.

Recommencer avec un autre énoncé.

Mémoriser la table d'addition

Jeu du recto-verso avec les cartes orange et jaunes

Jeu à 2 joueurs, votre enfant et vous.

Le jeu de cartes (orange et jaunes) est posé en pile entre les deux joueurs. Les faces visibles sont celles des écritures additives. Le premier joueur lit la première carte du paquet, donne sa réponse, puis retourne la carte pour vérifier. S'il a trouvé le bon résultat, il gagne sa carte, sinon, il la place sous le tas et c'est au tour du second joueur de jouer. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes soit quand il n'y a plus de cartes à retourner, soit à la fin du temps imparti au jeu. Faire une ou plusieurs parties.

Structurer la suite des nombres

Jeu sur la piste des nombres : Cacher trois nombres entre 1 et 69 (qui se suivent ou non) sur la piste des nombres. Votre enfant écrit les 3 nombres cachés sur sa feuille. La vérification se fait en dévoilant les nombres cachés. Recommencer plusieurs fois.

Associer le nom d'un nombre à son écriture chiffrée (≤ 69)

Dire le nom d'un nombre, votre enfant l'écrit en chiffres sur sa feuille. Recommencer plusieurs fois

Connaître la suite orale des dizaines

Jeu du furet de 10 en 10 en croissant à partir de 10 en décroissant à partir de 60.

Ajouter ou retrancher une dizaine entière à n'importe quel nombre

Jeu du furet de 10 en 10 en croissant à partir d'un nombre (< 10) en décroissant à partir d'un nombre entre 60 et 69.

Par exemple vous dites : 7, 17 ; votre enfant continue en ajoutant chaque fois 10.
Autre exemple, vous dites : 64, 54 ; votre enfant continue en retranchant chaque fois 10.

Associer un nombre à un matériel de numération (≤ 69)

Jeu de la dizaine : Montrer des plaques de 10 carreaux et des carreaux, votre enfant écrit le nombre correspondant. Vérifier avec lui. Recommencer plusieurs fois.

Associer un matériel de numération à un nombre (≤ 69)

Jeu de la dizaine : Dire un nombre, votre enfant le représente avec son matériel de numération (plaques de 10 carreaux et carreaux). Vérifier avec lui. Recommencer plusieurs fois.

Associer un nombre (≤ 69) à sa description en nombre de dizaines et d'unités.

Par exemple : mon nombre a 4 dizaines et 3 unités, quel est ce nombre ?

Autre exemple : mon nombre a 7 unités et 5 dizaines, quel est ce nombre ?

Votre enfant écrit le nombre sur sa feuille, vérifier avec lui. Recommencer plusieurs fois.

B. Activités numériques

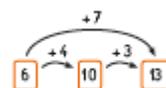
Ajouter un nombre entre 1 et 10

Activité page 175 du guide du professeur

C'est un prolongement de la procédure étudiée à l'activité de la page 151 pour le calcul de « $a + b$ », lorsqu'avancer de « b » fait passer une dizaine. Cette fois, le nombre à ajouter est entre 1 et 10. La procédure s'effectue en 3 temps :

- calcul du complément du nombre « a » à 10 ;
- décomposition du nombre « b » en deux termes, le premier terme étant le complément trouvé ;
- puis ajout du deuxième terme à 10.

Exemple : $6 + 7 = (6 + 4) + 3 = 10 + 3 = 13$; le



calcul est

illustré

par le schéma ci-contre.

Cette procédure de calcul, très utile en calcul mental, s'avère particulièrement efficace lorsque « b » est un nombre compris entre 1 et 10. Elle permet aux élèves de retrouver un résultat de la table d'addition quand la mémorisation n'est pas stabilisée. Cette procédure n'est pas la seule possible mais elle est bien efficace.

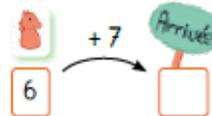
Donner la fiche à votre enfant. Lui faire lire la première question, lui demander de vous dire ce qu'il a retenu. Relire la question avec lui. Lui laisser un temps de recherche et lui demander sa réponse. Rectifier si nécessaire puis continuer le travail sur la fiche. Vous aurez l'occasion de lui faire refaire des exercices de ce type.



DÉCOUVRONS ENSEMBLE

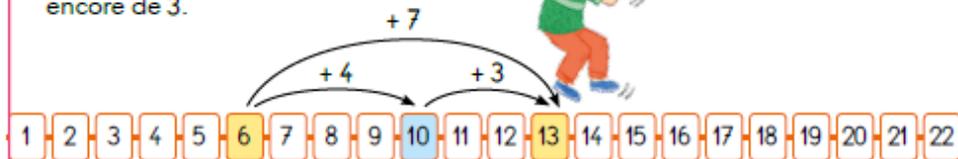
Les calculs sont plus faciles si tu décomposes le nombre que tu ajoutes pour passer par 10.

- 1 Le poney est sur la case 6, il avance de 7.
Quel est le nombre sur la case d'arrivée ?



- 2 Voici comment Liam trouve ce nombre.

Pour arriver à 10, il avance de 4,
et comme $7 = 4 + 3$, il avance
encore de 3.

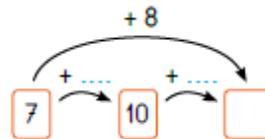


$$6 + 7 =$$

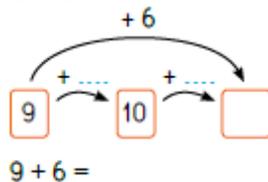
MÉMO 15 p. 98

JE M'ENTRAÎNE

- 3 Le poney est sur la case 7. Il avance de 8.
Quel est le nombre sur la case d'arrivée ?
 $7 + 8 =$

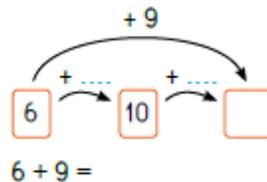


- 4 Calcule :



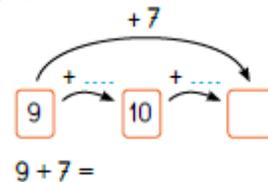
$$9 + 6 =$$

- 5 Calcule :



$$6 + 9 =$$

- 6 Calcule :



$$9 + 7 =$$

- 7 Calcule : $5 + 5 + 4 =$
 $5 + 4 + 5 =$

$$6 + 4 + 7 =$$

$$4 + 7 + 6 =$$

$$3 + 7 + 5 =$$

$$3 + 5 + 7 =$$

Jeu du recto/verso, pour mémoriser la table d'addition de deux nombres < 10

Activité page 179 du guide du professeur

C'est une reprise du jeu du recto/verso dans un champ numérique plus grand.

MATÉRIEL

- Cartes roses du jeu de recto/verso (matériel planche 8) ajoutées aux cartes orange et jaunes déjà utilisées au cours des activités des pages 61 et 153

Jeu du recto/verso additif

Le jeu de carte est posé en pile devant votre enfant. Les faces visibles sont celles des écritures additives. Votre enfant lit le recto de la carte posée sur la pile et donne la réponse. Il vérifie avec le verso. Si la réponse est juste, il gagne la carte, sinon il la replace sous la pile.

89

Soustraire un nombre entre 1 et 10

En un saut



DÉCOUVRONS ENSEMBLE

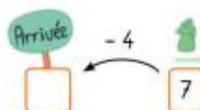
Avec les opérations, tu peux prévoir où arrive un poney sans le déplacer.



- 1 Le poney vert est sur la case 7. Il recule de 4.

Quel est le nombre sur la case d'arrivée ?

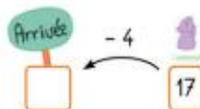
$$7 - 4 =$$



- 2 Le poney violet est sur la case 17. Il recule de 4.

Quel est le nombre sur la case d'arrivée ?

$$17 - 4 =$$



- 3 Un poney est sur la case 37. Il recule de 4. Quel est le nombre sur la case d'arrivée ?

$$37 - 4 =$$

JE M'ENTRAÎNE

- 4 Un poney est sur la case 9, il recule de 6.

Quel est le nombre sur la case d'arrivée ?

$$9 - 6 =$$

- 5 Un poney est sur la case 19, il recule de 6.

Quel est le nombre sur la case d'arrivée ?

$$19 - 6 =$$

- 6 Calcule :
- | | | | |
|------------|------------|------------|------------|
| $9 - 4 =$ | $8 - 5 =$ | $6 - 2 =$ | $7 - 3 =$ |
| $29 - 4 =$ | $18 - 5 =$ | $36 - 2 =$ | $27 - 3 =$ |

- 7  Jules a 16 bonbons. Il en mange 4. Combien de bonbons lui reste-t-il ? Écris ta réponse et ton calcul.



Soustraire un nombre entre 1 et 10

Activité page 187 du guide pédagogique

Jusqu'à présent, pour trouver la différence entre deux nombres, votre enfant a eu recours essentiellement au compte à rebours (ou décomptage), à la simulation de l'action sur les doigts ou

à la mémorisation de résultats. Il va maintenant apprendre à calculer cette différence, c'est à dire

à construire une procédure qui s'appuie sur les nombres, les symboles et les propriétés arithmétiques.

Cette procédure (par sauts) est similaire à celle étudiée pour l'addition à l'étape 86.

Pour calculer une différence de type « $a - b$ », lorsque reculer de « b » fait passer 10 (quand on calcule $15 - 7$ et non quand on calcule $7 - 4$ ou $17 - 4$), nous procédons en trois temps :

– calcul de l'écart entre le nombre « a » et 10 (par exemple, ici, entre 15 et 10, c'est 5),

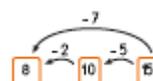
– décomposition du nombre « b » (ici, 7) en deux termes, le premier terme étant l'écart trouvé

(ici, $7 = 5 + 2$),

– retrait du deuxième terme (ici, 2) à 10.

Exemple : $15 - 7 = (15 - 5) - 2 = 10 - 2 = 8$; le calcul

par le schéma ci-contre :



est illustré

Cette procédure de calcul restera très utile en calcul mental, même lorsque votre enfant aura appris en CE1 la technique de la soustraction en colonnes.

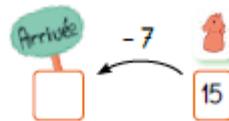
Donner la fiche à votre enfant. Lui faire lire la première question, lui demander de vous dire ce qu'il a retenu. Relire la question avec lui. Lui laisser un temps de recherche et lui demander sa réponse. Rectifier si nécessaire puis continuer le travail sur la fiche. Vous aurez l'occasion de lui faire refaire des exercices de ce type.



DÉCOUVRONS ENSEMBLE

Les calculs sont plus faciles si tu décomposes le nombre que tu enlèves pour passer par 10.

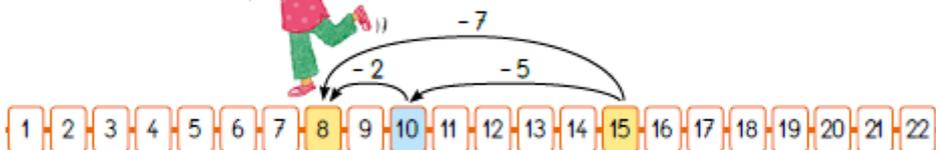
- 1 Le poney est sur la case 15. Il recule de 7.
Quel est le nombre sur la case d'arrivée ?



- 2 Voici comment Nora trouve ce nombre.

Pour arriver à 10, elle recule de 5, puis comme $7 = 5 + 2$, elle recule encore de 2.

J'ai fait deux sauts
au lieu d'un.



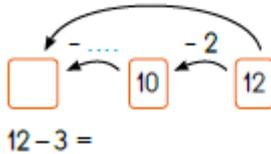
$$15 - 7 =$$

- 3 En utilisant dans ta tête la méthode de Nora, calcule : $13 - 5 =$

Mémo 17 p. 98

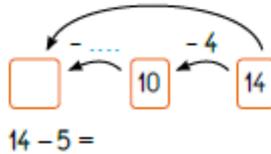
JE M'ENTRAÎNE

- 4 Calcule : -3



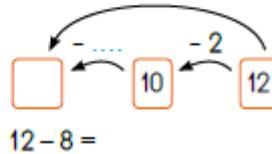
$$12 - 3 =$$

- 5 Calcule : -5



$$14 - 5 =$$

- 6 Calcule : -8



$$12 - 8 =$$

- 7 Calcule : $13 - 6 =$

$$11 - 4 =$$

$$16 - 8 =$$

$$12 - 7 =$$

- 8



Rose a ramassé 12 coquillages. Elle en offre 5 à Liam.

Combien de coquillages a-t-elle maintenant ?

Écris ta réponse et ton calcul.



93

Les dizaines

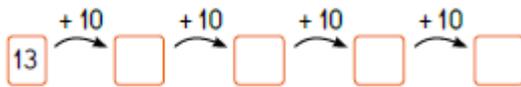


Les ajouter, les soustraire

DÉCOUVRONS ENSEMBLE

C'est facile d'ajouter ou de soustraire des dizaines à n'importe quel nombre.

1 Calcule :



Utilise ce résultat pour calculer :

$$13 + 40 =$$

Ajouter
10 unités,
c'est ajouter
1 dizaine.Retraire
10 unités,
c'est retrancher
1 dizaine.

2 Calcule :



Utilise ce résultat pour calculer :

$$56 - 40 =$$



Mémo 18 p. 98

JE M'ENTRAÎNE

3 Calcule : $58 + 10 =$ $39 + 10 =$ $24 + 20 =$ $40 + 20 =$

$58 - 10 =$ $39 - 10 =$ $24 - 20 =$ $40 - 20 =$

4 Calcule : $27 + 30 =$ $35 + 30 =$ $43 - 30 =$ $61 - 30 =$

5 Je suis le nombre 42.

→ Si on m'ajoute 1 dizaine, je deviens quel nombre ?

→ Si on m'enlève 1 dizaine, je deviens quel nombre ?

6 Je suis un de ces nombres.

→ Si on m'ajoute 1 dizaine, je deviens 35. Qui suis-je ?

45 48 36

→ Si on m'enlève 1 dizaine, je deviens 58. Qui suis-je ?

57 68 25

7  Liam a 27 autocollants, il reçoit 2 plaques de 10 autocollants.
Combien d'autocollants a-t-il maintenant ?

Exercices complémentaires période 4 fiche 2

Procédure pour calculer une addition

Activité page 201 du guide du professeur

Cette étape a pour but de proposer une procédure de calcul d'addition adaptée au calcul mental.

Elle prolonge l'étude amorcée aux étapes 62, 72, 86 et 93.

Pour ajouter deux nombres, nous décomposons un des nombres en dizaines et unités, puis nous

ajoutons, à tour de rôle, chacun des termes de cette décomposition.

Par exemple, pour calculer $35 + 27$:

– on décompose 27 en dizaines et unités $27 = 20 + 7$;

– on ajoute les dizaines $35 + 20 = 55$, procédure étudiée à l'étape 93 ;

– on ajoute les unités $55 + 7 = 62$, prolongement de la procédure étudiée aux étapes 72 et 86.

On a donc $35 + 27 = 62$.

Ce calcul peut être présenté sous la forme de la suite d'égalités suivante :

$35 + 27 = 35 + 20 + 7 = 55 + 7 = 62$ ou, plus aisément pour votre enfant sous forme du schéma ci-contre, qui rend plus explicite le calcul par sauts.





DÉCOUVRONS ENSEMBLE

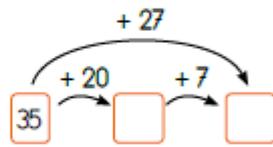
Pour ajouter un nombre à un autre, tu ajoutes d'abord les dizaines puis les unités.

- 1 Le poney est sur la case 35. Il avance de 27. + 27
Quel est le nombre sur la case d'arrivée ?

- 2 Voici comment Rose trouve ce nombre.

Pour ajouter 27, comme $27 = 20 + 7$, elle ajoute d'abord 20, puis 7.

Calcule :



$$35 + 27 =$$



Je fais deux sauts
au lieu d'un.

Mémo 10 p. 114

JE M'ENTRAÎNE

- 3 Calcule :

$$\begin{array}{c} + 24 \\ \curvearrowright \\ 32 \xrightarrow{+20} \square \xrightarrow{+4} \square \end{array} \quad 32 + 24 =$$

- 4 Calcule :

$$\begin{array}{c} + 24 \\ \curvearrowright \\ 43 \xrightarrow{+20} \square \xrightarrow{+4} \square \end{array} \quad 43 + 24 =$$

- 5 Calcule :

$$\begin{array}{c} + 15 \\ \curvearrowright \\ 38 \xrightarrow{+10} \square \xrightarrow{+5} \square \end{array} \quad 38 + 15 =$$

- 6 Calcule :

$$\begin{array}{c} + 15 \\ \curvearrowright \\ 46 \xrightarrow{+10} \square \xrightarrow{+5} \square \end{array} \quad 46 + 15 =$$

- 7 Calcule : $24 + 12 = 24 + 10 + 2 = 36$
 $17 + 32 = 17 + 30 + \dots =$

$$35 + 23 = 35 + 20 + \dots =$$

$$44 + 19 = 44 + 10 + \dots =$$

- 8 Dans l'autobus il y a 26 personnes. À l'arrêt 12 personnes montent.
 Combien de personnes y a-t-il maintenant dans l'autobus ?
 Écris ta réponse et ton calcul.



Résoudre des problèmes additifs et soustractifs

Activité page 205 du guide du professeur

Remarque : Votre enfant ne dispose pas de sa piste numérique. Mais pour chaque problème, il pourra l'utiliser pour vérifier sa réponse.

Faites-lui lire le texte introductif et la consigne.

Faites-lui commenter le schéma pour s'assurer qu'il comprend que c'est une représentation simplifiée de la situation : la case de départ 11, la case d'arrivée 19.

Son travail

consiste à chercher la valeur du déplacement, à l'écrire au-dessus de la flèche et à compléter l'addition à trou qui traduit la situation.

Laisser-le travailler seul puis faites-lui vérifier en déplaçant sur la piste un jeton (représentant le poney) du nombre trouvé pour le déplacement.

Procéder de la même manière pour les questions 2 et 3.

Pour la partie **JE M'ENTRAINE** laissez-le travailler seul puis corriger ensuite avec lui.

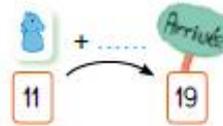


DÉCOUVRONS ENSEMBLE

Pour résoudre un problème, tu lis attentivement, tu imagines bien la situation et tu réponds à la question.

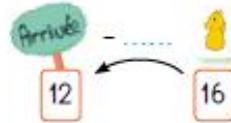
- 1 De combien doit avancer le poney pour aller de la case 11 à la case 19 ?

$$11 + \dots = 19$$



- 2 De combien doit reculer le poney pour aller de la case 16 à la case 12 ?

$$16 - \dots = 12$$



- 3 J'ai 17 perles.

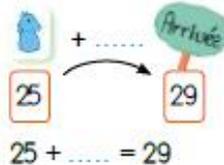


J'en ai 5 de moins que toi.

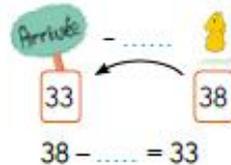
Combien de perles Rose a-t-elle ?
Écris ta réponse et ton calcul.

JE M'ENTRAÎNE

- 4 De combien doit avancer le poney pour aller de la case 25 à la case 29 ?



- 5 De combien doit reculer le poney pour aller de la case 38 à la case 33 ?



- 6 Jules a 18 billes. Liam lui donne 10 billes. Combien de billes Jules a-t-il maintenant ? Écris ta réponse et ton calcul.

- 7 Dans ses jouets, Liam a 16 animaux. On voit ses 11 animaux sauvages, mais ses animaux de la ferme sont cachés. Combien d'animaux de la ferme Liam a-t-il ? Écris ta réponse et ton calcul.



Jeu de la dizaine (suite de l'activité des pages 113 et 159)

Activité page 207 du guide du professeur

MATÉRIEL

- Deux dés.
- Une boîte avec le matériel du jeu de la dizaine (Matériel, planche 3 donné à la période 2).
- la piste des nombres complétée avec les bandes des nombres de 70 à 99 (matériel planche 2 donné à la période 3)

Activité 1

Faire compléter à votre enfant sa piste numérique en y adjoignant les bandes des nombres de 70 à 99. Faire lire les nombres dans l'ordre croissant puis décroissant.

Activité 2 : jeu de la dizaine (2 joueurs votre enfant et vous)

Chaque joueur dispose d'un avoir initial de 5 plaques dizaines. Puis chaque joueur lance

les deux dés à tour de rôle. Il effectue la somme des 2 dés. Pour chaque point marqué, il obtient un carreau jaune. À chaque fois qu'il peut regrouper 10 carreaux, il les remplace par une plaque

de 10. Cette fois une partie se joue en 4 coups.

Lorsque chaque joueur a lancé 4 fois les 2 dés, votre enfant recherche le gagnant en comparant les plaques et les carreaux obtenus par chaque joueur.

Lui demander d'écrire le score final de chaque joueur sous le matériel correspondant.

Par exemple, pour 7 plaques « dizaines » et 3 carreaux, écrire :

7 dizaines et 3 unités

$70 + 3$

73

Faire jouer une seconde partie, si vous le jugez nécessaire.

Si vous le jugez utile vous pouvez donner la fiche qui suit à votre enfant, c'est un travail écrit sur le jeu de la dizaine.

Grouper par 10

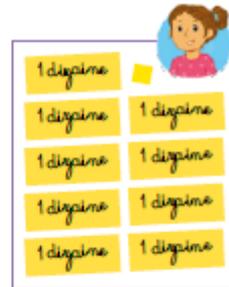
DÉCOUVRONS ENSEMBLE



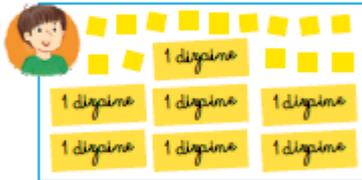
Quand une collection d'objets est groupée en dizaines et unités, c'est facile d'écrire le nombre d'objets en chiffres.

- 1 → Quel est le score de Nora ?
→ Combien font 9 dizaines et 1 unité ?

$$90 + 1 = \quad 1 + 90 =$$



2



Liam a
7 dizaines et
14 unités.



Quand Liam aura fait ses échanges,
il aura 8 dizaines et 4 unités.

→ Rose et Jules
ont-ils raison ?

→ Quel est le
score de Liam ?

3

Qui a gagné : Nora ou Liam ?

4

Écris les nombres en chiffres.

quatre-vingt-onze

quatre-vingt-quatre



70 se lit soixante-dix,
80 se lit quatre-vingts,
90 se lit quatre-vingt-dix.

JE M'ENTRAÎNE

5

→ Quel est le score qui correspond à ce matériel ?

→ Combien font 7 dizaines et 3 unités ?

$$70 + 3 = \quad 3 + 70 =$$

→ Écris en chiffres le nombre **soixante-treize**.

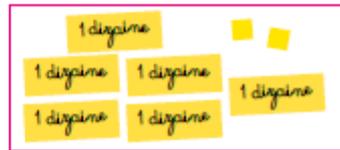


6

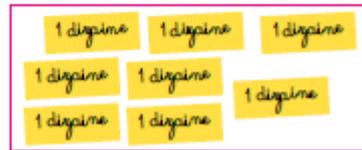
Quel matériel correspond à un score de 80 ?



A



B



C

7

Combien font 8 dizaines et 5 unités ?

$$80 + 5 =$$

$$5 + 80 =$$

8

Combien font 8 unités et 5 dizaines ?

$$50 + 8 =$$

$$8 + 50 =$$

Procédure pour calculer une addition

Activité page 213 du guide du professeur

Votre enfant a appris, à l'étape 100, à additionner deux nombres en faisant des sauts. Un des nombres à ajouter est décomposé en dizaines et unités. L'addition se fait en deux temps : ajout des dizaines puis des unités. Cette technique par sauts, très utile en calcul mental, continuera à être travaillée tout au long de la scolarité.

Cette étape a pour but de comprendre l'addition posée en colonnes. Pour cela les deux nombres

à ajouter sont représentés par deux collections de plaques et de carreaux du jeu de la dizaine,

c'est-à-dire que chaque nombre est décomposé en dizaines et unités. Il est donc naturel de regrouper les carreaux et éventuellement d'échanger 10 carreaux contre 1 plaque, puis de regrouper les plaques dizaines.

Cette procédure de l'addition illustrée par le matériel permet d'aboutir à la technique posée

en colonnes à l'étape suivante.

- Matériel : Le matériel du jeu de la dizaine.

- Une boîte avec couvercle.

Préparer les étiquettes-nombres : 24 27 28 34 36 43 45 47

Phase 1 Addition sans retenue

a. Donner 2 étiquettes- nombres à votre enfant (par exemple 24 et 43 ou 34 et 45)

Il doit prendre dans son matériel les plaques et carreaux correspondants aux nombres qui lui ont été donnés. Dans cette activité, la somme des unités est < 10 .

Vérifier rapidement que votre enfant a pris le nombre de carreaux et de plaques qui convient.

b. Consigne : « Tu vas mettre ensemble dans la boîte le matériel que tu as puis tu vas fermer

cette boîte. Je te demande de prévoir combien tu as de carreaux en tout dans la boîte. Pour t'aider, tu peux écrire sur ta feuille. Nous vérifierons ensemble tes prévisions en ouvrant la boîte. »

c. Demander à votre enfant de noter son résultat.

Ouvrir la boîte pour valider. Ecrire $24 + 43 = 67$ ou $34 + 45 = 79$

Phase 2 Addition avec retenue

Reprendre le déroulement de la phase 1, avec les nombres 27 et 36, ce qui va nécessiter de regrouper 10 unités pour les échanger contre une plaque « dizaine ».

Une fois que votre enfant a vérifié sa prévision en ouvrant la boîte, vous pouvez l'aider à structurer le calcul :

$7 + 6 = 13$, avec ces 13 carreaux, j'échange 10 carreaux contre 1 plaque de 10 et je garde 3 carreaux

2 dizaines + 3 dizaines + 1 dizaine = 6 dizaines ; j'ai au final 6 plaques de 10 et 3 carreaux.

$27 + 36 = 63$

Faire jouer une seconde partie, si vous le jugez nécessaire. Avec les étiquettes 28 et 47 par exemple.

Si vous le jugez utile vous pouvez donner la fiche qui suit à votre enfant, c'est un travail écrit sur le jeu de la dizaine.

106

Addition

Regrouper par unités et dizaines



DÉCOUVRONS ENSEMBLE



Pour faire une addition à l'aide du matériel, tu fais les groupements par dizaines, et les échanges si nécessaire.

$$\begin{array}{r} 38 \\ + \\ 24 \\ \hline \end{array}$$

38 : 1 dizaine, 1 dizaine, 8 unités
 24 : 1 dizaine, 1 dizaine, 4 unités

- Regroupe les unités. Peux-tu former une dizaine ?
 → 8 unités + 4 unités, c'est combien de dizaines et combien d'unités ?
 → Quand Liam aura fait l'échange, combien de dizaines aura-t-il ?
 → $38 + 24 =$

JE M'ENTRAINE

$$\begin{array}{r} 17 \\ + \\ 27 \\ \hline \end{array}$$

17 : 1 dizaine, 7 unités
 27 : 1 dizaine, 1 dizaine, 7 unités

- Regroupe les unités.
 Peux-tu former une dizaine ?
 → 7 unités + 7 unités, c'est combien de dizaines et combien d'unités ?
 → Après l'échange, combien de dizaines y a-t-il en tout ?
 → $17 + 27 =$

$$\begin{array}{r} 26 \\ + \\ 34 \\ \hline \end{array}$$

26 : 1 dizaine, 1 dizaine, 6 unités
 34 : 1 dizaine, 1 dizaine, 4 unités

- Regroupe les unités.
 Peux-tu former une dizaine ?
 → 6 unités + 4 unités, c'est combien de dizaines et combien d'unités ?
 → Après l'échange, combien de dizaines y a-t-il en tout ?
 → $26 + 34 =$

- Rose a cueilli 32 fraises. Nora a cueilli 19 fraises.
 Combien de fraises ont-elles ensemble ?
 Écris ta réponse et ton calcul.



Comprendre et utiliser la technique de l'addition posée en colonnes

Activité page 215 du guide du professeur

La technique de l'addition posée en colonnes est une mise en forme verticale de la procédure

de calcul étudiée à l'étape 106, celle qui précède.

Rappelons que cette procédure s'appuie sur la décomposition de chaque nombre en dizaines

et unités, suivie de l'ajout des unités avec un échange éventuel, 10 unités contre 1 dizaine, puis

de l'ajout des dizaines.

Les nombres que votre enfant doit additionner sont volontairement les mêmes qu'à l'étape 106.

Ceci lui permet de faire le lien entre la valeur des chiffres des nombres en fonction de leur position

dans la technique usuelle et le matériel du jeu de la dizaine, et de comprendre que la retenue

correspond à la dizaine issue du regroupement de 10 unités.

Votre enfant mettra un temps plus ou moins long avant de stabiliser cette technique.

Pour la suite, laissez-le utiliser cette nouvelle technique ou celle de l'addition par décomposition d'un des nombres en dizaines et unités avec ajout des dizaines puis ajout des unités (vu à l'étape 100), notamment en fonction des nombres à additionner.

