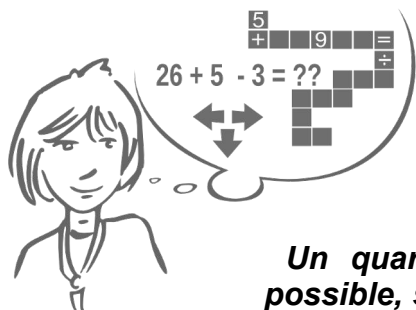


Introduction



Opérer, saisir le résultat en temps limité... et progresser à son rythme tout au long de l'année scolaire.

Un quart d'heure d'entraînement quotidien intensif, c'est possible, seul ou à deux. Et le temps passe plus vite dans une foire aux attractions colorée mais non bruyante, où chaque jeu apporte sa dose de sensations fortes.

Quatre fiches :

- Table d'addition à 2, ou plus
- Compléments additifs à 10 et à 20
- Additions
- Soustractions

Compétences disciplinaires (IO2008)

- Acquisition de mécanismes en mathématiques
- Entraînement quotidien au calcul mental
- Concentration

Compétences B2i

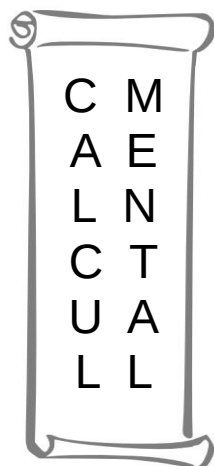
- N° 2 : S'approprier un environnement numérique de travail

Moyens matériels

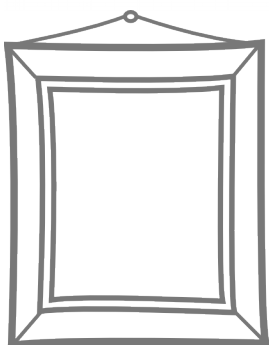
- ordinateur(s)
- logiciel Leterrier-Calcul Mental

Savoir-faire TUIC

- Maîtrise des premières bases de la technologie informatique : souris et pavé numérique.
- Lancer et quitter un logiciel



Fiche du professeur



.....

.....

.....

.....

.....

Les activités proposées au travers du parcours des zones de l'interface sont :

- 1- l'addition,
- 2- la soustraction,
- 3- la multiplication d'entiers,
- 4- les tables d'addition
- 5- et de multiplication,
- 6- les compléments additifs,
- 7- les multiples
- 8- l'estimation d'ordres de grandeur

Un éditeur (9) permet de modifier certains paramètres (rapidité ou grandeur des nombres).



Activités complémentaires proposées

Cap à l'auto-évaluation :

faire remplir par les élèves pour chaque activité un tableau de ce type :

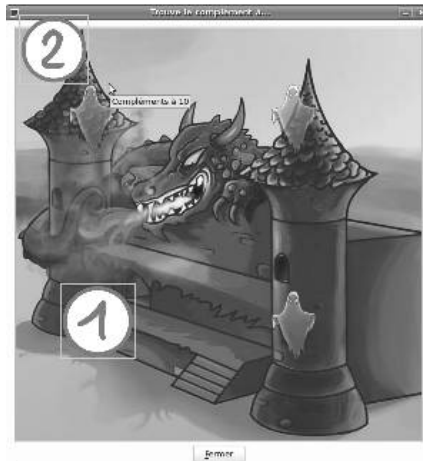
date	Module : table de 2/ ...	Prénom (s)	Score / 10

Ce qui leur permettra de construire par la suite des graphiques d'évolution de leurs « performances » dans le temps.

Fiche de l'élève

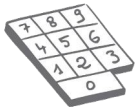


Fiche 1 : Dans les tours du château du dragon, les compléments additifs



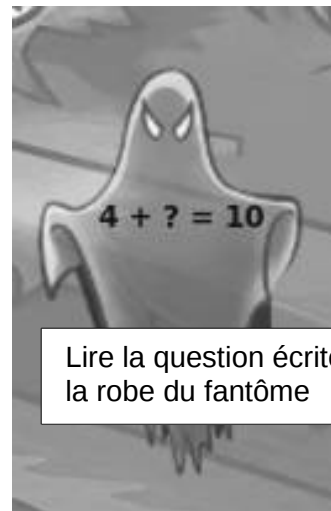
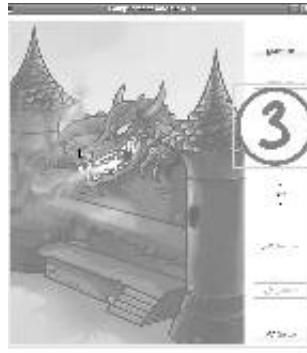
A la souris :

- lancer le logiciel
- 1. les compléments additifs
- 2. les compléments à 10



TOUT AU PAVÉ NUMÉRIQUE

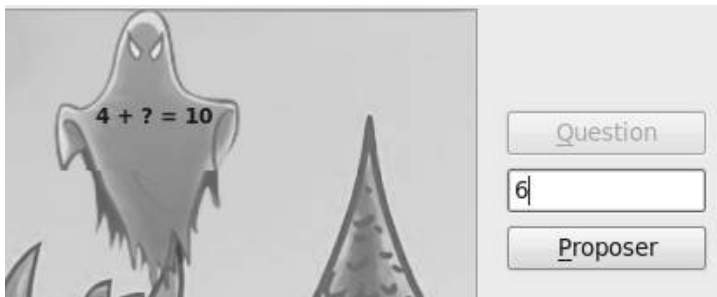
3- Question



Lire la question écrite sur
la robe du fantôme

Chercher la réponse seul ou à deux.

- Saisir le nombre avec le pavé numérique (attention, le fantôme a bougé)
- et valider tout de suite avec



Le nombre saisi
s'inscrit dans la case,



GAGNE

1

sur

1

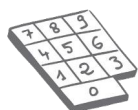
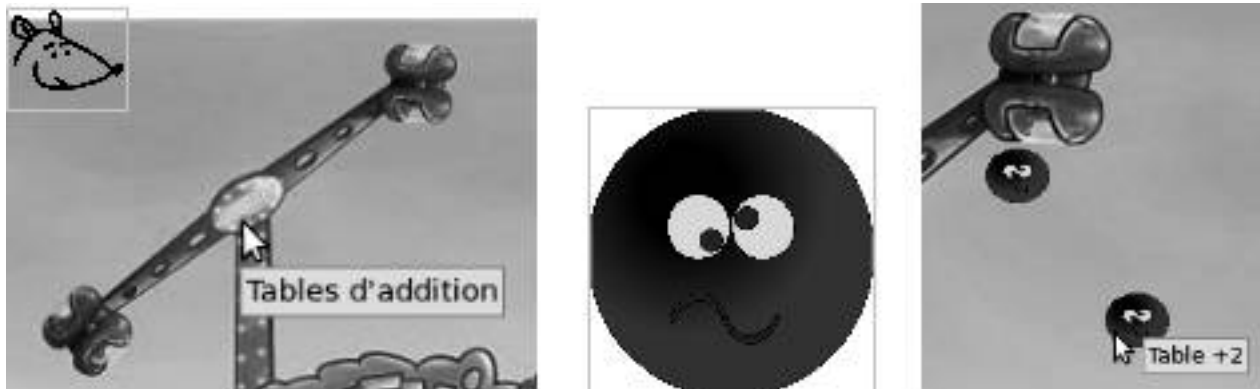
et selon que le
résultat est juste
ou non, William le
matheux réagit et
affiche 1 ou 0
point.

Continuer à répondre aux questions posées.
Au bout de 10 réponses, un total sur 10 s'affiche.

Fiche de l'élève



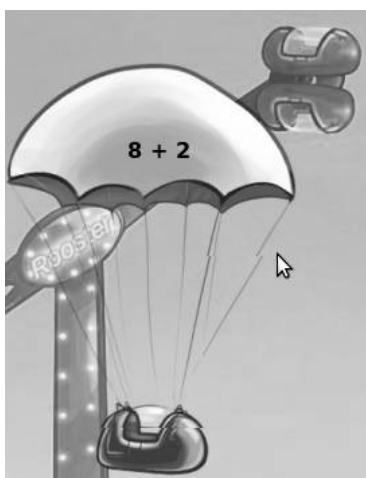
Fiche 2 – Tout en haut du rooster, revoir les tables d'addition de 2 à 9 avec Vomito



TOUT AU PAVÉ NUMÉRIQUE

Question

Entrée



- Lire l'opération sur le parachute
- Saisir le résultat de l'opération au pavé numérique
- Valider avec

Entrée

Si le résultat est faux, ou mal saisi, William fait la tête.

Score intermédiaire :

Le numéro du dessus donne le nombre de points, celui de dessous donne le nombre de parties jouées.



Continuer à répondre aux questions suivantes et à effectuer les opérations.
Au fur et à mesure le score intermédiaire change ; au bout de 10 réponses, le total sur 10 donne le résultat final. L'enregistrer ou le noter.

**Continuer avec les autres nacelles :
la table de 5, de 4, et, moins facile, celle de 3 ...**

Fiche de l'élève

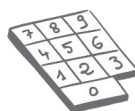


Fiche 3 – Sur la piste glissante des autos tamponneuses, faire, de tête, et vite des additions de plus en plus complexes.

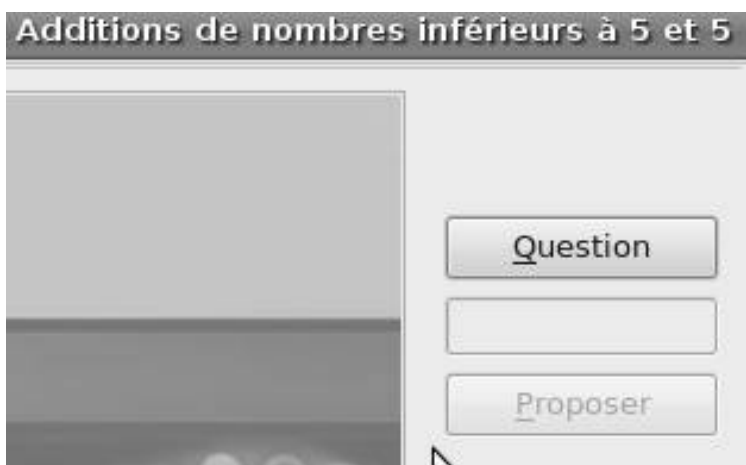


Le numéro des voitures n'est pas lié au niveau de difficulté de l'addition.

Le changement de niveau se fera automatiquement selon le nombre de réussites.



TOUT AU PAVÉ NUMÉRIQUE



Le niveau de difficulté s'affiche dans le bandeau supérieur.

Pour lancer l'opération :



- Lire la question sur la banderolle
- Saisir le résultat de l'opération au pavé numérique
- Valider avec

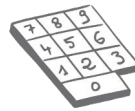


Continuer à répondre aux questions.
Au fur et à mesure le score intermédiaire s'affiche et au bout de 10 réponses, total sur 10.

Fiche de l'élève

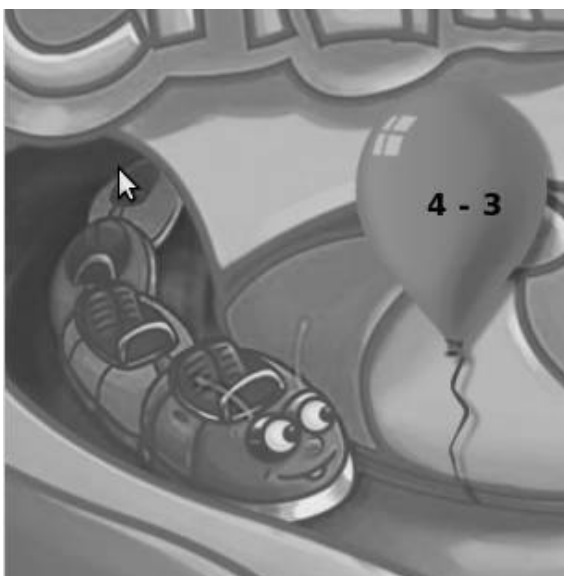


Fiche 4 – C'est la chenille, et sa ronde incessante de soustractions



TOUT AU PAVÉ NUMÉRIQUE

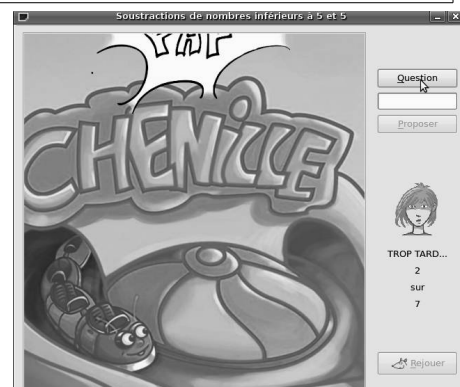
Le niveau de difficulté s'affiche dans le bandeau supérieur.



Pour lancer l'opération :



Saisir le résultat au pavé numérique et valider. Attention au temps !!!



Continuer à répondre aux questions.
Au fur et à mesure le score intermédiaire s'affiche. Et au bout de 10 réponses, total sur 10.
Relever le résultat.