

à partir de la période 2

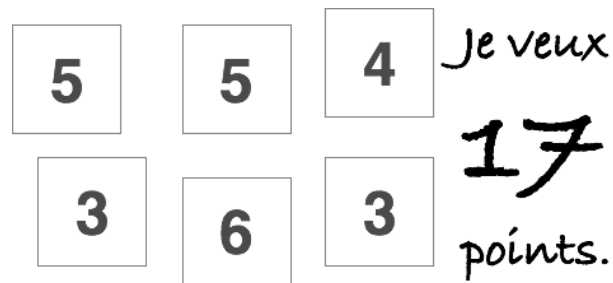
Le compte juste

Matériel

Pour l'enseignant : des cartes à points (écriture chiffrée au recto, constellation au verso).
Pour les élèves : cartes nombres (sans constellation au dos), ardoise.

Pour que cette situation soit suffisamment riche, il faut que les élèves disposent de la connaissance suivante : un nombre qui s'écrit avec un 1 suivi d'un autre chiffre vaut dix et ce qu'indique le deuxième chiffre. 15 c'est dix et encore cinq, 18 c'est dix et encore huit. La situation « Les nombres de 11 à 19 » doit donc avoir été travaillée avant celle-ci.

Déroulement de la première séance



Je veux
17
points.

L'enseignant présente si nécessaire les cartes à points : sur cette carte il est écrit 6, cela veut dire qu'il y a 6 points derrière (il la retourne pour montrer la constellation)...

à côté des cartes, j'ai écrit que je veux dix-sept points.

Votre travail sera de choisir les cartes qu'il faut pour avoir juste ce nombre de points, pas un de plus, pas un de moins.

Si je choisis ces cartes :

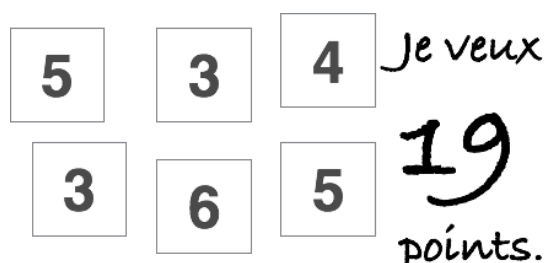


J'ai dix points ici et sept points là, dix et encore sept, ça s'écrit avec un 1 et un 7, c'est dix-sept. Pour répondre, vous écrirez sur votre ardoise les nombres que vous avez choisis comme ça :

$$5 + 5 + 4 + 3 = 17$$

Pour chercher, vous pouvez prendre vos étiquettes nombres.

Maintenant c'est à vous de chercher.



Je veux
19
points.

Pour chaque question posée, l'enseignant laisse environ une minute de recherche avant de procéder à la mise en commun.

Dans cette première séance, l'enseignant ne propose que des cibles entre 15 et 19 et choisit les cartes pour qu'il soit possible d'atteindre la cible en choisissant 10 points d'une part, le nombre d'unités d'autre part :

5	4	4	Je veux
3	6	3	18
			points.

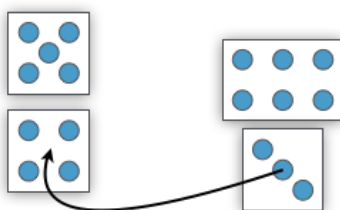
8	6	3	Je veux
3	2	3	19
			points.

Il est parfois possible d'atteindre la cible autrement, l'enseignant accepte évidemment toutes les réponses exactes.

Pour vérifier l'exactitude des réponses proposées, l'enseignant privilégie l'appui sur les faits numériques connus et sur les constellations.

Si par exemple un élève propose $3+4+5+6 = 18$ l'enseignant peut :

- faire remarquer que $5+4$ c'est 9 et que $6+3$ c'est aussi 9, ce qui permet de conclure si le fait numérique $9+9=18$ est connu.
- Retourner les cartes, les disposer pour avoir deux constellations de 9 et montrer qu'en déplaçant un point on obtient 10 et encore 8 (et faire remarquer que si on garde dans sa tête que 9 et encore 9 c'est 18, on n'aura pas besoin de toutes ces manipulations la prochaine fois).



L'enseignant ne fait vérifier collectivement qu'une réponse pour chaque question posée, il traite les autres individuellement en allant voir les élèves pendant la recherche suivante.

Évolutions de la situation

évolution des connaissances utilisées

Quand un fait numérique nouveau est travaillé, l'enseignant fait en sorte qu'il permette d'atteindre la cible facilement. Par exemple si on vient de travailler " $8+6 = 14$ " l'enseignant proposera ces exemples

8	5	2	Je veux
3	5	3	14
			points.

8	5	8	Je veux
6	5	1	15
			points.

La situation "mémoriser des sommes" décrit une façon d'introduire des faits numériques et de travailler leur mémorisation que nous proposons d'associer à un réinvestissement à travers la situation "le compte juste".

Quand la compréhension de l'écriture décimale des nombres est bien installée à travers la situation "cartes à points", l'enseignant peut l'entretenir en utilisant "le compte juste" avec des exemples tels que :

10	4	2	Je veux
10	20	3	37 points.

10	9	2	Je veux
20	20	3	51 points.

Valeurs approchées

Lors des premières séances, pour que la règle soit simple et facilement comprise, on demande uniquement une réponse permettant d'atteindre la cible.

Quand le maître le jugera utile, il pourra introduire la règle suivante : si vous ne réussissez pas à atteindre la cible, vous avez le droit de viser une autre cible, à condition qu'elle ne soit pas loin de celle que j'ai écrite.

Si vous ne voyez vraiment pas comment prendre 23 points, vous pouvez écrire $10 + 10 + 4 = 24$, c'est vrai et c'est près de la cible. évidemment, si vous avez vu que $10 + 4 + 4 + 5 = 23$, c'est encore mieux.

10	4	4	Je veux
10	7	5	23 points.

Introduction du signe moins

Quand le signe moins a été introduit, si on veut l'utiliser dans la situation "le compte juste" elle oblige à modifier un peu la présentation.

Les points que l'on peut enlever sont mentionnés dans une phrase. Ils ne sont pas représentés par une carte.

La réponse indiquée dans l'exemple précédent reste correcte mais les élèves peuvent maintenant proposer également $10 + 10 + 5 - 2 = 23$ ce qui est probablement moins difficile.

10	4	4	Je veux
10	7	5	23 points.

Pour valider cette proposition, l'enseignant retourne les cartes 10 10 et 5 puis "enlève" deux points de la constellation 5 en les barrant ou en les cachant par une gommette.

Je peux enlever 2 points