

**Mutualisation des activités de remédiation  
aux exercices des évaluations nationales CP-CE1  
Année 2019-2020 Circonscription de Saint Valéry en Caux**

Travail de mutualisation réalisé avec l'aide

- des enseignants de cycle 2 de la circonscription de St Valéry en Caux
- du groupe « Evaluations 76 »
- de l'équipe de la circonscription de St Valéry en Caux

**Liens utiles pour trouver des ressources**

- Autres pistes de remédiations : <https://eduscol.education.fr/cid142232/evaluations-au-cp-2019-2020.html>
- Guides et vademecum pour les apprentissages au CP et au CE1 : <https://eduscol.education.fr/cid144902/guides-et-vademecum-pour-les-apprentissages-au-cp-et-au-ce1.html>
- CP, 100% réussite : <https://eduscol.education.fr/cid117919/100-de-reussite-en-cp.html>
- Autres ressources pour le cycle 2 : <https://eduscol.education.fr/pid34842/infotheque-cycle-2.html>
- Ressources pour le cycle 1 : <https://eduscol.education.fr/pid33040/programmes-et-ressources-pour-le-cycle-1.html>
- Ressources pour le cycle 3 : <https://eduscol.education.fr/pid34150/cycle-3-ecole-elementaire-college.html>
- Ressources pour la lecture : Travaux de Roland Goigoux
- Ressources pour les mathématiques : Travaux de Rémi Brissiaud, de Denis Bulten

**Les pratiques de classe qui permettent la réussite des élèves :**

- La régularité des activités proposées au quotidien, sous forme de rituels
- Les activités de manipulation
- Les activités avec des variables proposées (différenciation auprès des élèves en fonction des besoins de ceux-ci)
- Le travail de remédiation réalisé en APC ou/et le fait de préparer les activités qui seront réalisées en classe en amont lors des APC
- Travail de fluence dès le CP
- Activité autour de la dictée
- Harmonisation des pratiques (affichages, méthodes de lecture, de mathématiques, outils...)
- Communication et échanges réels entre les enseignants d'un même cycle, entre les cycles
- Développer le travail de groupe avec les élèves (coopération entre pairs, débat sociocognitif)
- Etayage et explicitation des activités proposées par l'enseignant
- Passer des activités ludiques, sous forme de jeux avec un enjeu
- Acculturation à la lecture (bibliothèque, lecture offerte régulière) aux mathématiques (maths en vie par exemple)
- Outils à disposition des élèves (cahiers, sous-main, affichages...)
- Prendre appui sur des manuels, des fichiers

**Exercices CP : 1/4/10/13/18**  
**Exercices CE1 : 4/11**

**Compétences : Comprendre un texte, des phrases, des mots lus par l'enseignant(e).**

**En amont :**

- Progression lexicale empruntée en PS à l'univers familier de l'enfant
- Discrimination auditive de mot monosyllabique proche (pont/thon, etc.)
- Représentation mentale du mot lu par l'enseignant
- Interpréter une image (enseignement explicite de la description d'une image)

**Activités de remédiation**

- Progression lexicale en planifiant de la PS au début de CP (cf les mots de la maternelle)

**A partir de la GS jusqu'au CE1 :**

- Activités de discrimination auditive de sons phonétiquement proches avec une progression qui va d'un mot monosyllabique à polysyllabique
- Lire des pseudo-mots (= mots inventés) et des mots fréquents : crapoteau / corlaplu ... (avec un chronomètre !). Dans notre mémoire lexicale on pense avoir enregistré des mots mais en fait ce sont toutes les récurrences orthographiques qu'on a enregistrées : graphèmes, syllabes. Ex. le mot tourmenteur, n'existe pas mais on peut le lire et le comprendre.
- Faire lire des pseudo-mots aux élèves permet de retenir des récurrences orthographiques.
- Ecrire des saynètes : ex. sur « le petit chaperon rouge » : faire un dialogue entre deux personnes pour connaître l'histoire (lieu, personnages, actions...). Quand les élèves lisent leur saynète, ils doivent mettre l'intonation, lire de façon fluide. Cela permet de les entraîner à la lecture.
- Enregistrer les élèves : cela pousse les enfants à mieux s'entraîner.
- Préparer un texte : faire lire un texte en demandant aux élèves de mettre un point sous les mots lus en lecture directe (mots lus tout de suite). On peut choisir des textes courts pour les enfants en difficulté. Le texte est lu une première fois avec cette tâche particulière. L'enfant prend conscience du fait qu'il lit certains mots très rapidement. Il se rend compte qu'il dispose d'une lecture automatisée et qu'il y a d'autres mots qu'il lit plus difficilement. Il se rend compte aussi que dans un texte il y a beaucoup de mots fréquents. La confiance en soi est augmentée.

**Exercices CP : 2/11**

**Compétences : Reconnaître des lettres.**

**En amont :**

- Associer toujours les 3 composantes de la lettre, le nom de la lettre à sa graphie et sa valeur sonore.
- Travailler de façon ritualisée sur l'apprentissage du nom de la lettre et le son qu'elle produit.
- Travailler de façon systématique sur l'apprentissage du nom de la lettre et sa graphie correspondante
- Etablir une progression de cette compétence sur la MS et CP.
- Planifier une progression sur l'année permettant de travailler la reconnaissance des lettres sans «subvocaliser ».
- Explicitation des procédures d'identifications de ce qui « est en commun » ou « différent ».
- Identification de ce qui « est en commun » ou « différent ».
- Apprendre à discriminer des lettres visuellement proches
- Proposer des quantités de lettres à proposer allant de une lettre à 5 lettres.
- Travailler sur l'ordre des lettres/comparaison/exclusion
- Travailler sur la mémoire

- Apprendre à discriminer visuellement des images, des signes, des chiffres, des lettres en capitales

### Activités de remédiation

#### En Maternelle :

Travailler sur les variables de quantité et de supports en commençant par des images puis progressivement

aller vers les lettres selon une progression suivante (2 distinctes puis proches puis progressivement

augmenter la quantité d'images pour passer de 2 à 4):

- 2 images
- 2 pictogrammes
- 2 formes géométriques
- 2 chiffres
- 2 lettres capitales (choix des lettres proches : M/N/V, O/C/Q, L/I F/E, P/B/D...)

Poursuivre avec des jeux :

- Memory
- Jeu des « 7 erreurs »
- Chercher l'intrus
- Jeu de Kim
- « Chaîne de lettres »

Prolongement : lettres dans différentes polices d'écriture

- Guide de « Se préparer à apprendre à lire et à écrire », partie principe alphabétique.

#### Fin MS :

- Préparer la dénomination et la reconnaissance des lettres dans les différentes graphies

#### En GS et CP :

- Utiliser la progression phonologie du guide CP, page 55

#### En CP :

Comparaison de :

- formes géométriques simples
- formes géométriques complexes
- 2 lettres en capitales visuellement distinctes
- 2 lettres visuellement proches (M/N/V O/C/Q L/I F/E P/B/D...)
- 3 lettres en capitales /4 lettres
- 2 lettres en scripts visuellement distinctes puis 2 lettres visuellement proches (M/N/V O/C/Q L/I

F/E P/B/D...3 lettres en scripts/4 lettres

Poursuivre avec des jeux :

- « Chaîne de lettres »
- « Mots mêlés »
- Chercher l'intrus :
- formes géométriques simples
- reconnaissance globale d'une Chaîne de lettres (2, puis 3 jusqu'à 5)

Jeux de manipulation de type Montessori et les Alphas

- Boîte avec des lettres mobiles
- Boîte avec des lettres rugueuses
- Dictée muettes

**Exercices CP : 3/12/17/19/20**

**Compétences : Discriminer des sons.**

**Activités de remédiation :**

- Jeux pour manipuler les sons, les syllabes : le dragon des syllabes, Glup, Takalir, Sonodingo...
- En GS : Vers la phono chez Accès, Les amis des sons chez Nathan
- Découpage de la tâche en 2 sous-tâches : 1/ Travail préalable sur le découpage syllabique du mot (à l'aide de pictogramme du type carré, cercle, virgule couchée...), puis 2/ localiser dans chaque syllabe le phonème cible à l'aide d'une croix, d'un point, d'une couleur.... Importance de décomposer les différentes opérations, de verbaliser au fur et à mesure de leur réalisation et recourir à une représentation graphique différente de chaque unité manipulée (ici distinguer syllabe et son) ; RQ : il existe plusieurs systèmes de notation qui aident à représenter la localisation du son (cf. *Apprendre à lire à l'école De Goigoux RETZ page 36*)
- Distinguer deux phonèmes proches en proposant des jeux articulatoires (faire durer le son, articuler en chuchotant...), en faisant sentir physiquement les oppositions (ex ; la nasale du [wě]) ;

#### Rituels phonologiques :

- Jeu du pigeon vole : lever le doigt si le mot entendu contient... ;
- Chasse aux mots : trouver des mots avec le phonème donné...

#### Exercice CE1 : 1/3/9

**Compétences : Comprendre des phrases, un texte lus seul(e).**

#### Activités de remédiation :

- Demander aux élèves de raconter le texte
- Proposer oralement des affirmations et proposer de rechercher dans le texte si elles sont vraies ou fausses
- Donner aux élèves une copie des phrases et du texte sans ponctuation et leur demander de la retrouver
- Chercher des synonymes et/ou des antonymes
- Chercher des mots ou des phrases évoquant le même champs lexical
- Souligner les mots qui disent ce que font les personnages, ce qu'ils ressentent, ce qu'ils pensent
- Théâtraliser le texte
- Inventer la suite de l'histoire

#### Exercice CE1 : 2/10

**Compétences : Etablir les correspondances graphonologiques**

#### En amont :

#### Dès la GS :

- Encodage allant de la lettre à un mot monosyllabique, puis polysyllabique
- Dictée faisant travailler des sons les plus simples au plus complexes
- Systématiser par des jeux à l'oral des correspondances graphème/phonème (dire le son et comment cela s'écrit).

#### Activités de remédiation :

#### Dès la GS :

- Encodage systématique allant de la lettre aux mots courts (de 1 à 3 syllabes).
- Jeux d'écriture sur ardoise progressifs et planifiés sur l'année
- Copie graduellement complexifiée

#### Exercice CE1 : 17/18

**Compétences : Lire à voix haute des mots, un texte**

#### En amont :

- Déchiffrage
- Correspondances graphèmes phonèmes
- Automatisation
- Compréhension

**Activités de remédiation :**

- Activités permettant de consolider la fluence et le sens (voir le Guide Rouge en CE1 « Pour enseigner la lecture et l'écriture au CE1 »).
- Consolidation des graphèmes complexes
  - Lectorino et Lectorinette
  - Jeu des phrases à rallonge
  - Jeu de la tapette à mots
  - Lecture avec un chef d'orchestre

## MATHEMATIQUES

Exercice CP : 5  
Exercice CE1 : 5

Compétences : Lire des nombres entiers.

### Activités de remédiation :

- Développer la connaissance de la comptine des nombres dans différentes situations, en allant de plus en plus loin, en ritualisant des temps de jeux, en veillant à commencer à différentes positions de la suite (pas toujours par « un »).
- Proposer des temps de lecture et d'écriture de nombres ; faire expliciter verbalement le lien entre le nom d'un nombre et son écriture en chiffres arabes (et vice-versa).
- Visualiser l'organisation de l'écriture chiffrée des nombres en utilisant un tableau de 10X10 cases qui présente les cents premiers nombres écrits en chiffres ; pour cela, choisir entre : un tableau qui débute à 0 et finit à 99, la première colonne étant celle des nombres ayant 0 au chiffre des unités et les nombres de chaque ligne ayant le même chiffre des dizaines ; dans ce cas, 100 n'est pas écrit et le nombre 0 est introduit ; un tableau qui débute à 1 pour finir à 100, ce qui permet de compter les cases (correspondance quantité et nombre), mais dont la première colonne est celle des nombres ayant 1 au chiffre des unités, et la dernière celle des nombres ayant 0 au chiffre des unités ; sur une même ligne, les nombres n'ont donc pas le même chiffre des dizaines.
- Parallèlement, renforcer les manipulations avec du matériel structuré (les petits cubes emboîtables, par exemple) pour expliciter le lien entre groupements des éléments d'une collection, écriture chiffrée et désignation orale du nombre d'objets de la collection (60, c'est 6 paquets de 10 ; 80, c'est 8 paquets de 10, mais aussi 4 paquets de 20 ; 70, c'est 60 + 10).
- Rédiger la « carte d'identité du nombre » (regroupant différentes écritures et décompositions possibles d'un nombre).

Exercices CP : 6/15  
Exercice CE1 : 6/13

Compétences : Résoudre des problèmes

### En amont :

- Travailler les fondamentaux :
  - le nombre 10
  - décomposer les nombres de 1 à 9
- Travailler l'écoute d'un problème, la consigne pour arriver à sa compréhension.
- Utiliser les pistes proposées sur le site Eduscol
- Utiliser le schéma ou le dessin et traduire le problème en langage mathématique
- Etayer, expliciter les différentes stratégies
- Proposer des jeux ritualisés pour travailler la décomposition et le complément du nombre :
  - Greli-Grelo
  - les gobelets
  - dominos
  - le car
  - le banquier
  - boîtes à énigmes
  - l'attrape-nombres
  - la série de l'addition
  - en ligne : Tizofun

### CE1 :

- la numération positionnelle en base 10 (expl : 2 chiffres des unités ou des dizaines ou des centaines selon sa position dans l'écriture du nombre)
- mettre en place des procédures :

- surcomptage, décomptage, composition ou complément
- utilisation des doubles pour des nombres proches
- choisir la procédure appropriée (utilisation du signe correct, de la méthode de calcul (posée, mentale))
- travail sur l'attention et la concentration
- donner une approximation du résultat à obtenir, rectifiée et contrôlée à partir des données réelles
- compter à rebours sur la « ligne numérique »
- faire expliciter les procédures utilisées
- échanger sur les procédures utilisées
- travail sur les propriétés des opérations et sur leurs sens ainsi que sur le sens du résultat
- manipulations pour construire le sens des opérations, contrôler le résultat
- calcul mental quotidien
- jeux :
  - la somme est bonne !
  - Jeu du gobelet
  - memory des sommes
  - promenons-nous sur le damier numérique
  - les dominos additifs
  - en ligne : quadruplay, equiplay, octuplay
  - en ligne : pikomino
  - en ligne : mathador flash
  - du car
  - jeu des 5 dés
  - cartes à pincés
  - en ligne : l'attrappe-nombres
  - logiciel : course aux nombres
  - logiciel : calculatrice

#### **Activités de remédiation :**

- Différencier schéma et dessin
- S'appuyer sur des situations de la vie quotidienne conduisant à utiliser les 4 opérations (énigmes mathématiques)
- Catégoriser les problèmes (typologie de G. Vergaud) et afficher des problèmes types (catalogue)
- Apprendre à utiliser les outils à disposition des élèves en classe (notamment en APC, bande numérique, sous-main, tableau des nombres, boîtes de 10, catalogue des procédures...)
- Etayer, expliciter les différentes stratégies
- Identifier les procédures efficaces
- Utiliser également les pistes ci-dessus
- Proposer des textes de problèmes à la portée des élèves
- Reformulation des consignes, des énoncés de problèmes
- identifier les difficultés de compréhension (vocabulaire, champs lexicaux)
  
- reconnaître les signes des opérations (+ ou -)
- travailler la notion de chiffre des dizaines, centaines, unités...
- maîtriser les tables d'addition, de soustraction, les doubles, les décompositions
- faire expliciter les procédures utilisées
- se repérer dans l'espace (écriture de gauche à droite alors que calcul de droite à gauche)
- travailler sur les propriétés des opérations et sur leur sens ainsi que sur le sens du résultat
- manipuler pour construire le sens des opérations, contrôler le résultat

**Exercice CP : 7**

**Compétences : Quantifier des collections jusqu'à 10 au moins.**

**Activités de remédiation :**

- Multiplier les occasions d'associer le nom oral, le nombre écrit en chiffres et la quantité (collections d'objets concrets, identiques ou non, déplaçables ou non, de collections dessinées, représentées par les doigts, des symboles, constellations abaqués, collections témoins...).
- Dénombrer des objets du quotidien, identiques ou non, déplaçables ou non, en faisant varier la nature des objets, leur taille, leur forme, les couleurs...
- Proposer des jeux comme ceux de la marchande, des commandes : des situations de type « va chercher en une seule fois ce qu'il faut pour qu'il y ait un chapeau pour chaque poupée / un gâteau par assiette / un marron dans chaque trou de la boîte / une voiture dans chaque garage... ».
- Quantifier des collections, les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales : dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir une quantité cible.

**Exercice CP : 8**

**Compétences : Comparer des nombres.**

**En amont :**

- jeux ritualisés, manipulation :
- comparer des quantités
- manipuler des collections d'objets
- associer un nombre à une quantité et inversement
- jeu du furet
- la comptine numérique
- le nombre mystère
- le jeu de la bataille
- la bataille des cartons (bataille des nombres)
- la bataille des dés
- jeu en ligne : « des cadeaux pour les amis de Lulu »
- jeu en ligne : numéricube, cubanombres et tizofun
- jeu des boîtes empilées...
- oraliser les procédures
- savoir lire les chiffres et avoir conscience de ce qu'ils représentent
- varier les types de constellations utilisées
- travailler sur le vocabulaire mathématique (plus grand que, plus petit que, égal...)

**Activités de remédiation :**

- faire prendre conscience que la comptine numérique est construite dans l'ordre croissant
- mémoriser l'ordre de grandeur des quantités
- représentation mentale des nombres
- faire constituer des collections plus grandes ou plus petites qu'un modèle
- faire verbaliser les procédures utilisées
- faire la distinction entre l'oralisation et la symbolisation

**Exercice CP : 9**

**Exercice CE1 : 16**

**Compétences : Reproduire un assemblage.**

**Activités de remédiation :**

- Manipuler des objets de formes géométriques, des solides, des figures planes, les décrire, repérer des propriétés communes ; utiliser des puzzles à encastrement et à juxtaposition ;
- Recourir à des situations de jeu (du portrait, de kim, des familles, tangram), des activités d'assemblage, (mosaïques, pavages, rosaces à reproduire, constructions en papier, etc....) pour manipuler des objets et utiliser leurs propriétés ;
- Trier ou classer des solides, des figures ou des formes planes (pièces de tangram, figures découpées, etc.) selon différents critères (taille, formes, présence d'une face de forme donnée, etc.) ; identifier et nommer celles qui sont des cercles, des carrés, des rectangles ou des triangles ;

- Repérer des configurations de points ou d'objets alignés, d'abord perceptivement puis en vérifiant par la visée, avec une ficelle tendue ou le bord d'un objet rectiligne ou une règle (non graduée).
- Décrire, reproduire des figures ou des assemblages de formes, de figures planes sur papier quadrillé ou uni ;
- Travailler sur les formes, leur « moitié » (symétrie), leur complément ;
- Utiliser du papier calque, des découpages, des pliages, des logiciels permettant de déplacer des figures ou parties de figures.

**Exercice CP : 14**  
**Exercice CE1 : 14**

**Compétences : Écrire des nombres entiers.**

**Activités de remédiation :**

**Assurer l'appropriation de la suite orale des nombres, de 0 à 10 puis au-delà.**

- Apprendre différentes comptines enfantines où le nombre apparaît : les nombres sont énumérés d'un jet, dans l'ordre croissant ou décroissant, séparés par un mot ou une série d'amusettes. La suite des nombres peut aussi être fractionnée.
- Arrêter la récitation de la comptine numérique orale à un nombre convenu à l'avance (« Peux-tu compter jusqu'à 8 ? »).
- Commencer la comptine numérique à partir de n'importe quel nombre (« Peux-tu compter à partir de 4 ? »). Cela permet de surcompter : lors du lancer de deux dés, « 5 » et « 3 » par exemple, pour trouver le total, l'élève peut tout recompter ou partir de 5 pour dire « six, sept, huit ».
- Compter entre deux bornes (« Peux-tu compter de 6 à 10 ? »).
- Réciter la comptine à l'envers, à partir de n'importe quel nombre, avec ou sans appui sur la suite écrite.

**Assurer l'appropriation de la suite écrite des nombres, de 0 à 10 puis au-delà.**

- Ritualiser des temps de lecture et d'écriture des nombres (passer de la dénomination orale à l'écriture chiffrée et inversement).
- Écrire les chiffres/nombres sur différents supports (sable...), avec différents outils scripteurs (feutres, crayons, pinceaux...), de différentes tailles, les yeux ouverts/fermés...
- Demander à l'élève de trouver des analogies de forme (le 2 ressemble à un cygne...) pour soutenir la mémorisation.

**Exercice CP : 16**  
**Exercice CE1 : 15**

**Compétences : Associer un nombre entier à une position.**

**En amont :**

- Construire le concept de « ligne numérique » (repérage dans l'espace, lecture de gauche à droite, repérage des nombres par ordre croissant, concept de coordonnées spatiales)
- Déplacements sur la ligne numérique (avec un nombre, deux nombres, trois...)
- Ordre de grandeur (classement des nombres par ordre croissant)
- Comprendre que les nombres servent à mesurer l'espace

**Jeux ritualisés :**

- jeu avec des caches
- jeu du furet
- jeu des éditions ACCESS (le tunnel, nombre caché, la grenouille...)
- plouf dans l'eau
- la course au trésor
- jeu de l'ordre (logiciel Xmind)
- logiciel : estimateur CE1
- logiciel : le train des lapins

- jeu en ligne : Lulu et le monstre
- jeu en ligne : file numérique du serpent

**Activités de remédiation :**

- jeux avec repositionnement des nombres
- vivre l'espace avec le corps
- travailler les différentes formes de représentations du nombre
- utiliser une ligne graduée et retirer progressivement les graduations (jeu des pinces à nombres)
- construire la notion de nombre
- construire des affichages type et les intégrer au « catalogue des outils »
- mémoriser la suite des nombres
- s'appuyer sur le quotidien pour repérer les nombres (quantième, nombre d'élèves présents, absents...)

**Exercice CE1 : 7**

**Compétences : représenter des nombres entiers**

**Activités de remédiation :**

- Assurer la connaissance de la suite orale des nombres en multipliant les exercices de récitation de cette suite : compter le plus loin possible, de 1 en 1, de 2 en 2 (ne pas toujours commencer par « un »).
- Créer des jeux (de dominos, par exemple) en groupe, puis les échanger pour les utiliser.
- Manipuler des collections variées pour décomposer, recomposer les nombres, en particulier de 0 à 20.
- Fabriquer la « carte » de chaque nombre, en regroupant des représentations différentes, afin de permettre de construire ou de renforcer la construction du nombre par la mise en relation de différentes désignations.
- Écritures et décompositions possibles d'un nombre.
- Utiliser quotidiennement diverses désignations et représentations des nombres (collections d'objets, écritures en chiffres, noms à l'oral, constellations sur des dés, doigts de la main...) ; passer d'une représentation à une autre, en insistant plus particulièrement sur le lien avec les noms des nombres représentés.
- Associer diverses représentations du nombre, dont des représentations analogiques, organisées ou pas, avec mises en évidence des décompositions en paquets de 10 (exemple  $30 = 10 + 10 + 10$  ; et pas 3 dizaines et 0 unité).

Parallèlement, proposer des exercices favorisant la mémorisation des faits numériques : doubles, moitiés, compléments à 5, à 10...

**Exercice CE1 : 8**

**Compétences : Calculer en ligne avec des nombres entiers (additions et soustraction)**

**Activités de remédiation :**

- Traiter, à l'oral et à l'écrit, des calculs relevant des quatre opérations.
- Faire expliciter les procédures utilisées par les élèves, mettre en évidence les connaissances disponibles qu'ils ont mobilisées, en élaborer ou en choisir d'autres et comparer leur efficacité pour leur permettre de déterminer celle qui leur convient le mieux.
- Expliquer certaines propriétés des opérations et des nombres :  $2+9$ , c'est pareil que  $9+2$  (commutativité) ; «  $50+80$  », c'est 5 dizaines + 8 dizaines, c'est 13 dizaines, c'est-à-dire 130 ».
- Utiliser des jeux mathématiques pour travailler le calcul dans des contextes différents : Didier Faradji, Qu'est-ce qu'un jeu mathématiques ? Des jeux de plateau et de dés pour apprendre à se

concentrer, coopérer et se questionner : Equiplay, quadruplay, octoplay, Décadex, Pickomino, Mathador flash et sa notice

- Mettre en place des stratégies : utilisation des doubles, de la commutativité de l'addition ( $3 + 8$  c'est comme  $8 + 3$ ), des compléments à 10...

- S'aider de traces écrites ou de supports comme une ligne numérique peut s'avérer nécessaire : par exemple, le résultat de l'addition  $27 + 13$  peut être obtenu en décomposant 13 en  $10 + 3$  et en ajoutant successivement 10, puis 3, à 27 (ou 3, puis 10)...

**Exercice CE1 : 12**

**Compétences : Calculer mentalement avec des nombres entiers**

**Activités de remédiation :**

**Rendre explicite les stratégies de comptage utilisées par les élèves ; enseigner explicitement les stratégies de calcul mental visées.**

- Le comptage d'objets (pour calculer le résultat d'une addition, l'enfant utilise deux collections d'objets qu'il réunit et qu'il peut compter).

- Le comptage sur les doigts : d'abord les deux collections à réunir sont matérialisées par les doigts, l'élève compte alors les doigts levés ; ensuite, les doigts servent à contrôler l'énumération du second terme (pour  $5+2$ , l'élève dit d'abord « 5 », le premier terme de l'addition, puis « 6 », en levant un doigt, puis « 7 » en levant un autre doigt et s'arrête lorsqu'il reconnaît qu'il a 2 doigts levés, correspondant au second terme).

- Le surcomptage verbal : l'enfant compte à haute voix, sans référence externe (doigts ou objets), en partant du plus grand nombre.

- La récupération directe en mémoire du résultat, le plus vite possible.

- Les stratégies de calcul s'appuyant sur : l'utilisation des doubles (pour  $6+7$  : «  $6+6=12$ , donc  $6+7=13$  ») ;

l'utilisation des compléments à 10 (pour  $7+5$  : «  $7+3=10$  et  $5=3+2$  donc  $7+5=12$  ») et le lien entre calcul et décomposition ;

l'utilisation d'un calcul équivalent : par exemple, pour ajouter 9 on peut ajouter 10 et retirer 1 (pour  $6+9$ , on peut faire «  $6+10=16$  et  $16-1=15$  donc  $6+9=15$ ).

**Rendre explicites les propriétés de l'addition.**

«  $2+9$ , c'est pareil que  $9+2$  » (commutativité) ;

«  $7+8+3$  peut se calculer en commençant d'abord par  $7+8$  et ensuite ajouter 3, ou en calculant d'abord  $3+8$  et ensuite ajouter 7 » (associativité) ;

«  $15+0 = 15$ , si on ajoute zéro ça ne change pas le nombre » (élément neutre).

**Utiliser des jeux mathématiques divers pour travailler le calcul additif dans des contextes différents.**