

51 STRATÉGIES DE CALCUL

Mémoriser les tables d'addition (1)

COMPÉTENCE
Retrouver les résultats des tables d'addition pour les nombres inférieurs à 10.

CALCUL MENTAL
Montrer un nombre de doigts. L'élève montre ce qui manque pour faire 10.

1 Observe.

2	3	4	5	6	7	8	9
1+1	1+2	1+3	1+4	1+5	1+6	1+7	1+8
	2+1	2+2	2+3	2+4	2+5	2+6	2+7
		3+1	3+2	3+3	3+4	3+5	3+6
			4+1	4+2	4+3	4+4	4+5
				5+1	5+2	5+3	5+4
					6+1	6+2	6+3
						7+1	7+2
							8+1

Complète les additions à l'aide du tableau.
 $5 + 1 = \square$ $1 + 5 = \square$ $3 + 2 = \square$ $2 + 3 = \square$

2 Combien y a-t-il de points en tout ? Complète.

$4 + 3 = \square$ $3 + 6 = \square$ $5 + 4 = \square$

3 À MON RYTHME
Complète.

$1 + 6 = \square$ $1 + 8 = \square$ $2 + 4 = \square$ $4 + 1 = \square$ $4 + 2 = \square$
 $1 + 4 = \square$ $2 + 2 = \square$ $2 + 6 = \square$ $4 + 3 = \square$ $4 + 4 = \square$

4 À MON RYTHME
Combien y a-t-il de doigts levés en tout sur les deux mains ? Complète.

$\square + \square = \square$ $\square + \square = \square$ $\square + \square = \square$

88 quatre-vingt-huit

Ils peuvent aussi utiliser la commutativité : « Je connais $4 + 3$, donc je connais $3 + 4$. »

Calcul mental

Il s'agit ici de réviser les décompositions de 10 vues dans la leçon 14. C'est un exercice oral. Montrer quelques doigts levés, un élève doit annoncer ce qui manque pour faire 10.

Proposition de nombres annoncés : 8, 6, 5, 4, 2.
Le cartable du 10 peut être affiché. Les élèves peuvent s'aider de leurs mains.

Déroulé de la leçon

Sur 1 séance

PREMIÈRE PHASE (20 à 30 minutes)

Manipulation préparatoire (hors fichier)

Activité par groupes de 2 joueurs

Jeu de cartes additions/résultats

Principe : on gagne la carte si on annonce le résultat exact de l'addition indiquée au recto.
Placer les 18 cartes du côté recto (on voit les additions). Chaque joueur, à son tour, choisit une carte et annonce le résultat ; si celui-ci est correct, il gagne la carte ; sinon, il retourne la carte et lit le résultat à haute voix puis repose la carte du côté de l'addition.

DEUXIÈME PHASE (20 à 30 minutes)

Exercices d'application

Exercice 1 : il s'agit d'apprendre à lire le tableau. Afficher les cartables et constater qu'on retrouve les mêmes additions. Pour faciliter la recherche, les opérations demandées sont soulignées.

Pour l'exercice 2, plusieurs procédures sont possibles :
 – compter les points sur les dés un à un ;
 – surcompter 4, 5, 6, 7 ;
 – utiliser le répertoire de l'exercice 1 ;
 – annoncer directement la réponse mémorisée.

Entraînement différencié

Exercice 3 ★ : demander aux élèves de remplir tout ce qu'ils savent, de mémoire, puis de compléter en s'aidant du tableau de l'exercice 1. En profiter pour expliciter la commutativité de l'addition : « $2 + 4$, c'est pareil que $4 + 2$. »

Exercice 4 ★★ : il faut repérer le nombre de doigts levés sur chaque main, l'écrire puis donner le résultat de l'addition. Faire le bilan des procédures utilisées.

Ressources à télécharger

rythme-des-maths.editions-bordas.fr

- ▶ Répertoires additifs
- ▶ Cartables de 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
- ▶ Grille pour le jeu de la table d'addition

Compétence

Repères de progression CP

- Retrouver les résultats des tables d'addition pour les nombres inférieurs à 10.

Matériel

- Répertoires additifs.
- 18 cartes recto (addition)/verso (résultat).
- Dés.

Introduction

Ce premier répertoire additif des résultats jusqu'à 9 va être mémorisé petit à petit par les élèves. Plusieurs méthodes de calcul peuvent leur permettre de retrouver les résultats de ce tableau.

Les élèves ont déjà rencontré les décompositions des nombres de 2 à 9, mais ne les ont pas encore toutes mémorisées. Ils peuvent s'appuyer sur les résultats qu'ils connaissent déjà pour en trouver d'autres. Par exemple : « $9 + 3$, c'est $9 + 1 + 2$, donc c'est 12. »

JEUX ET REMÉDIATIONS

Atelier

Faire dire à haute voix tous les calculs du tableau de l'exercice 1, puis les faire écrire :

$$1 + 1 = 2 \quad 1 + 2 = 3 \quad 2 + 1 = 3 \dots$$

jusqu'à $8 + 1 = 9$

Demander aux élèves d'entourer tous les résultats dont ils se souviennent.

Jeux

- Faire lancer deux dés et annoncer rapidement la somme des points affichés sur les deux dés.
- Un élève lève quelques doigts sur chaque main, un autre élève doit annoncer rapidement l'addition correspondante et le résultat.
- **Jeu de la table d'addition** : avec deux dés à constellations (puis variante avec des dés à chiffres), une grille (à télécharger) ; 2 joueurs. Chaque joueur a le même

nombre de jetons (entre 5 et 10) de deux couleurs différentes.

Chaque joueur lance 2 dés et pose un jeton sur une case correspondant au nombre total de points sur les deux dés (ou au résultat de l'addition si on utilise des dés à chiffres).

Si la case est déjà occupée par un jeton, il passe son tour. Le premier qui a posé tous ses jetons a gagné.

CORRIGÉS DES EXERCICES

1 $1 + 5 = 6$ $3 + 2 = 5$ $2 + 3 = 5$.

2 $4 + 3 = 7$ $3 + 6 = 9$ $5 + 4 = 9$.

3 $1 + 6 = 7$ $1 + 8 = 9$ $2 + 4 = 6$ $4 + 1 = 5$
 $4 + 2 = 6$ $1 + 4 = 5$ $2 + 2 = 4$ $2 + 6 = 8$
 $4 + 3 = 7$ $4 + 4 = 8$.

4 $5 + 2 = 7$ $4 + 2 = 6$ $3 + 2 = 5$.