

Construction du nombre au CP et au CE1

- Dénombrement par groupement
- Décomposition du nombre
- Ecriture du nombre
- Valeur et positionnement des chiffres dans le nombre

CP

* *Jeu du fourmillion*

* *Jeu du banquier*

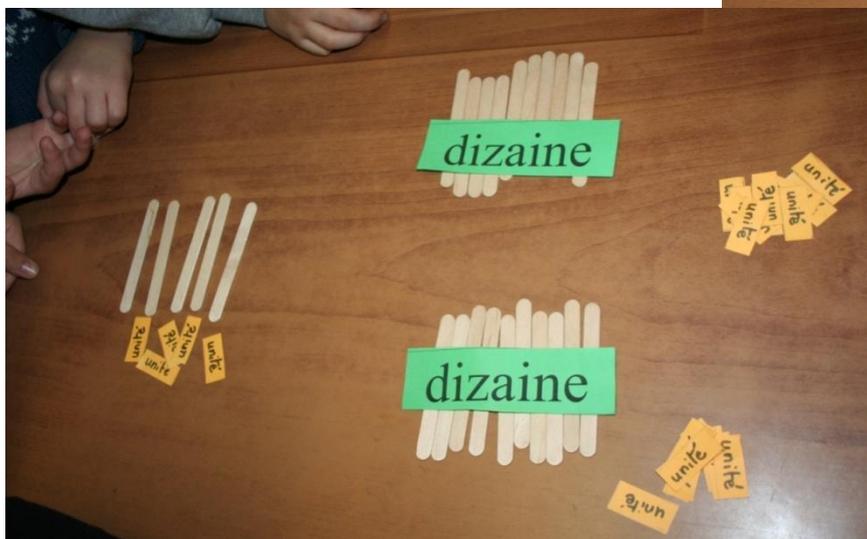
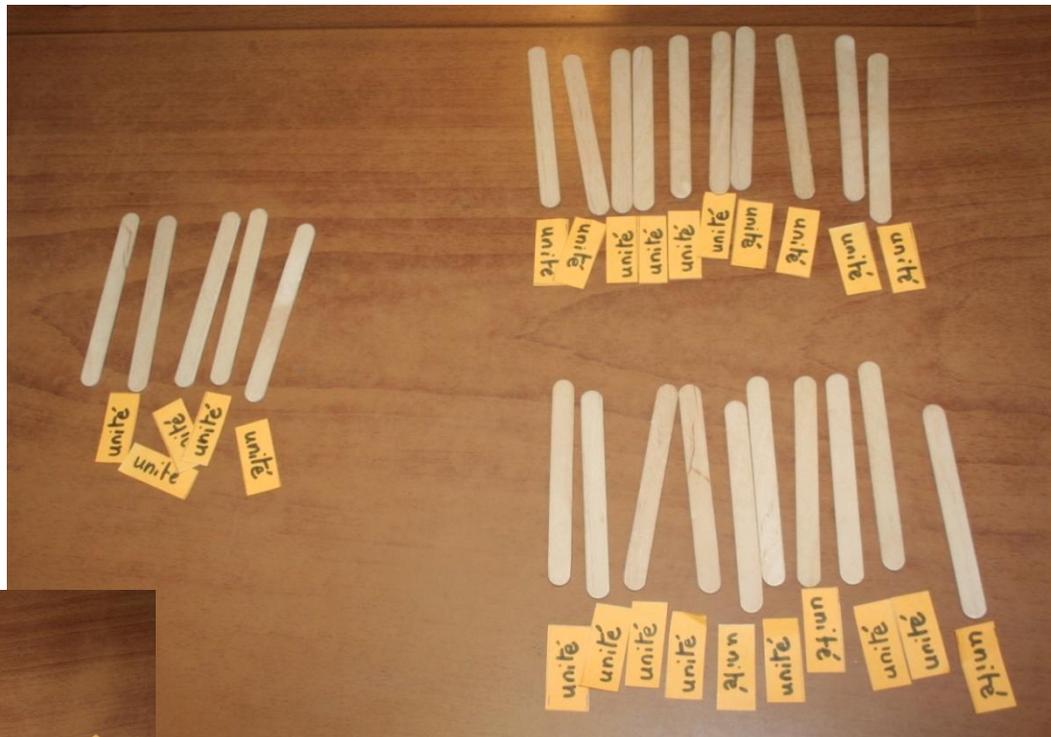
* *Jeu du carrelage*

LE JEU DU FOURMILLION

Dénombrer des objets en faisant des paquets de 10

Matériel : bâtons de glace (1000 pour 5 euros chez Pichon)

L'enseignant dispose des objets de manière éparse, ici des bâtons. Il en demande le nombre. Il laisse les élèves manipuler et réfléchir à des stratégies pour compter sans se tromper, « VOIR » le résultat facilement et ne pas avoir besoin de tout recompter un à un. Une solution émerge: faire des paquets de 10 !



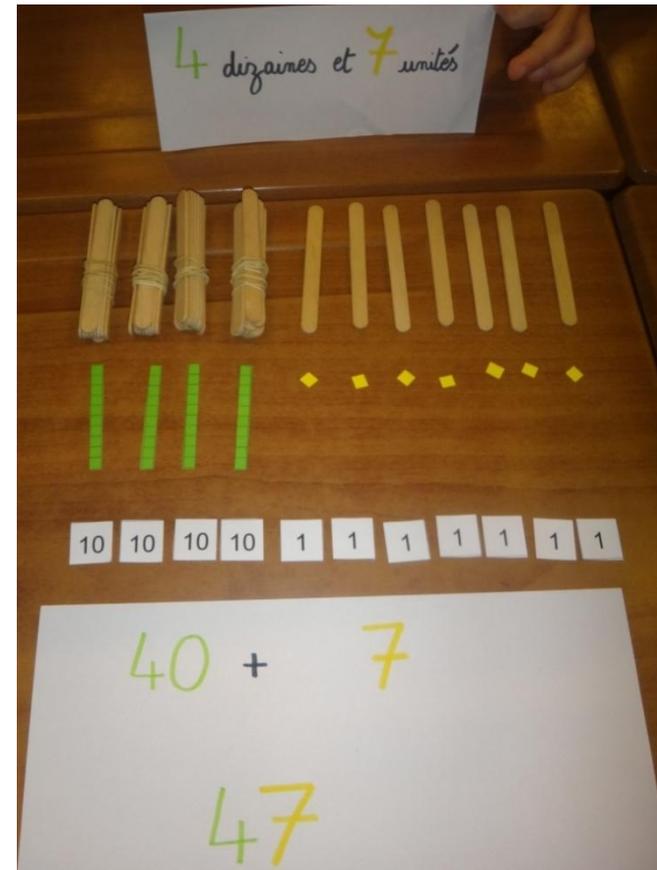
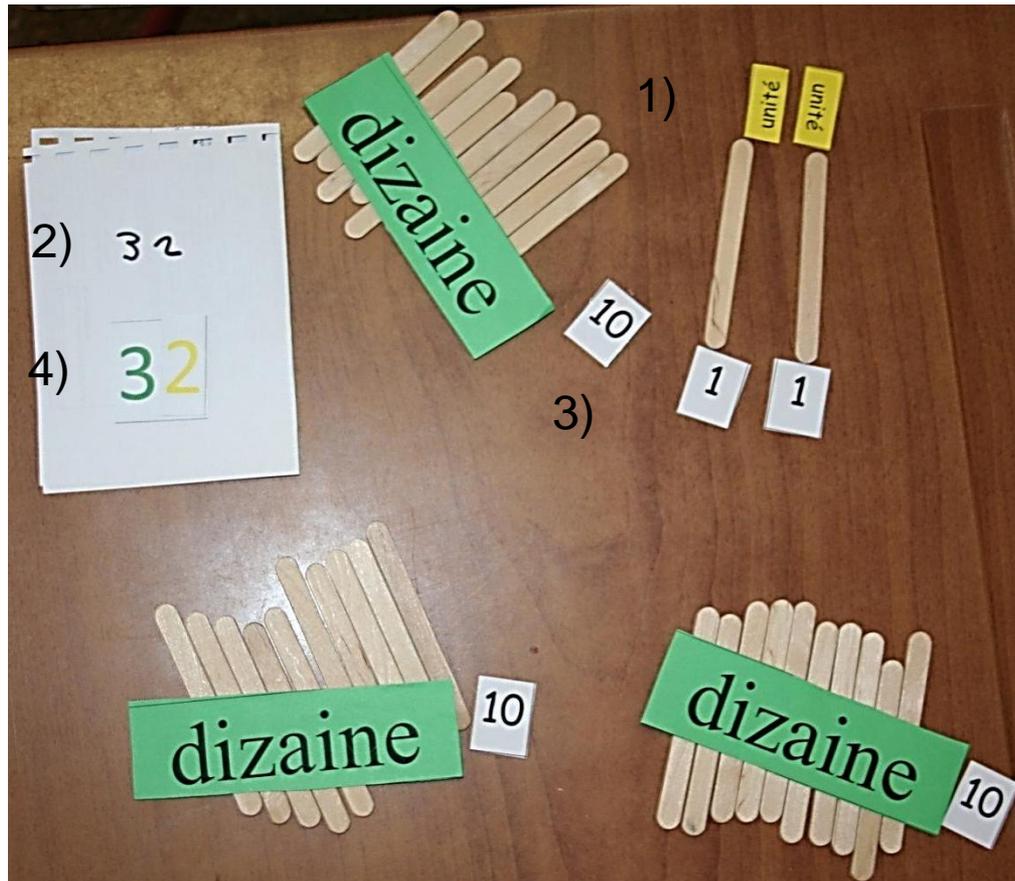
L'enseignant nomme chaque bâton « unité » (et montre le mot **un** dans **unit**é.) Il met en correspondance chaque bâton avec chaque mot unité. Très important pour faire comprendre que 25, c'est 25 unités. Il nomme les paquets de 10 des « dizaines » et montre que dans **dizaine**, on entend **di** comme dans « **dix** ». Il les matérialise avec des étiquettes vertes « dizaines » qu'il échange à chaque fois contre 10 étiquettes « unités ».

Les élèves comptent de 10 en 10 quand il s'agit de paquets de 10 puis poursuivent de 1 en 1 quand il s'agit de bâtons isolés.

On augmente progressivement le champ numérique au fil des séances et on utilise un matériel différent pour représenter le nombre :

- 1) étiquettes unités et étiquettes dizaines;
- 2) écriture chiffrée du nombre par un élève;
- 3) étiquettes 10 et étiquettes 1;
- 4) étiquettes nombre à positionner.

On peut garder une photographie du travail pour réaliser un affichage de classe.

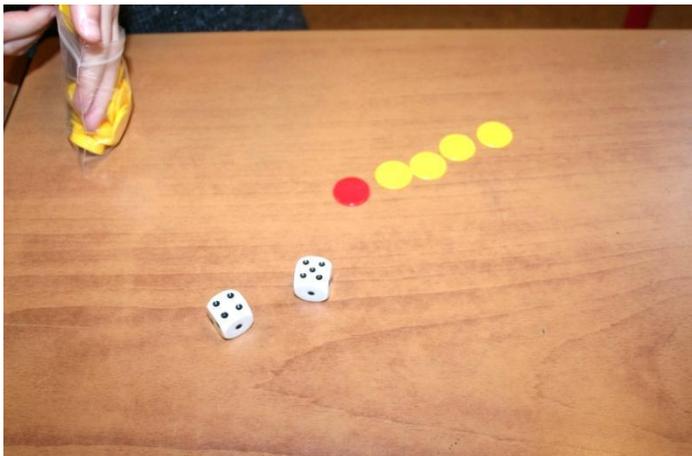


Autre affichage de classe possible

The poster is on a pink background and illustrates the number 24 through various representations:

- Top Left:** A photograph of a pile of white sticks.
- Top Center:** A diagram titled "règle d'échange" (exchange rule) showing a group of 10 yellow sticks being exchanged for a single green block.
- Top Right:** A green rectangular block representing a ten.
- Middle Left:** A small white card with the number "24" written in yellow.
- Middle Right:** A place value chart with two columns labeled "10" and "dizaine" (ten). Below the chart are four yellow sticks, each labeled "unité" (unit) and "1".
- Bottom:** A large diagram with "24" in a central box. Arrows point to three boxes:
 - Top: "2 dizaines et 4 unités" (2 tens and 4 units) with "2d 4u" below it.
 - Left: A box containing two green blocks and four yellow sticks.
 - Bottom: A box containing the equation $10 + 10 + 1 + 1 + 1 + 1$.
 - Right: A box containing the equation $20 + 4$.

LE JEU DU BANQUIER



LE JEU DU BANQUIER 1 contre 5

5 jetons **jaunes** valent 1 jeton **rouge**.

5 jetons **rouges** valent 1 jeton **bleu**.

On amène les élèves à faire des échanges, à formuler des règles de comparaison et à remarquer qu'un élève peut gagner alors que son nombre de jetons est inférieur à celui des autres, c'est la couleur et donc la valeur des jetons qu'il faut considérer.

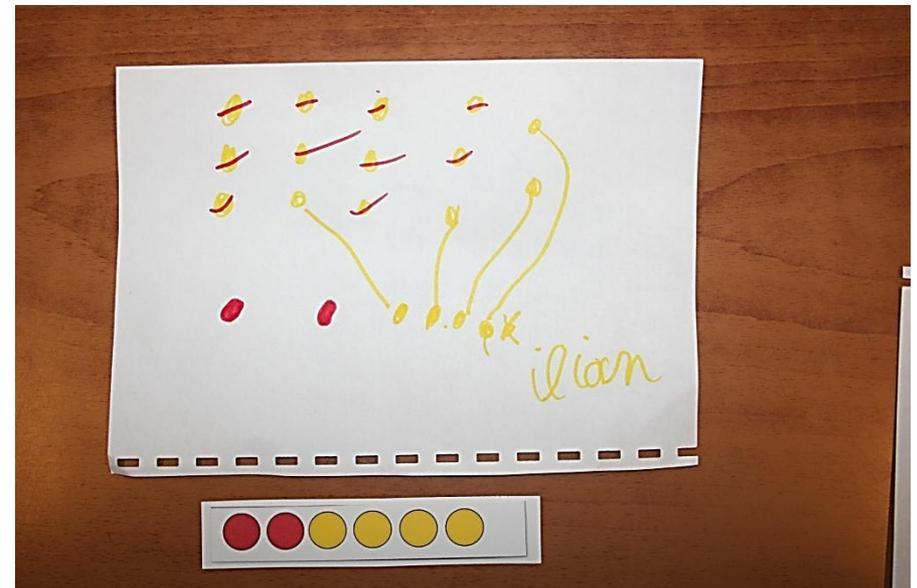
PASSAGE À LA REPRÉSENTATION

L'enseignant explique que des élèves d'une autre classe ont fait le même jeu que celui de la séance précédente.

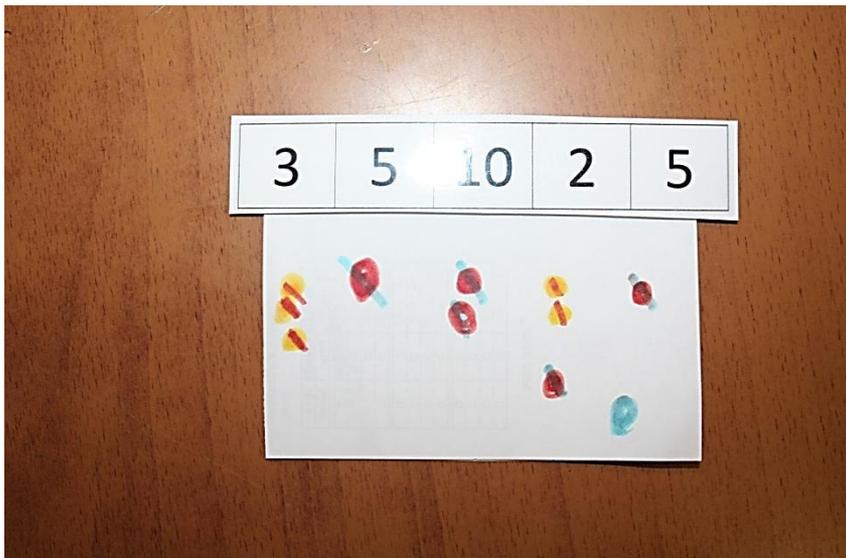
Il présente une feuille de jeu avec les points gagnés qui ont été notés sur cette feuille pendant qu'ils jouaient.

Consigne :

« A partir de la feuille de points, vous devez retrouver les jetons qui ont été gagnés. »



Représentation et échanges



Validation



LE JEU DU BANQUIER

1 contre 10

Appréhender la signification des chiffres dans l'écriture des nombres.

Echanger des cubes jaunes (unités) contre une barre verte (dizaine) avec la règle « 10 contre 1 ».

Commencer à établir une correspondance entre les chiffres du nombre et les groupements effectués.

10 cubes jaunes valent 1 barre verte.



Bien faire correspondre les 10 cubes jaunes avec la barre verte.

L'enseignant montre que c'est un paquet de 10 cubes « collés », qu'il vaut dix cubes jaunes.

Matériel multi base

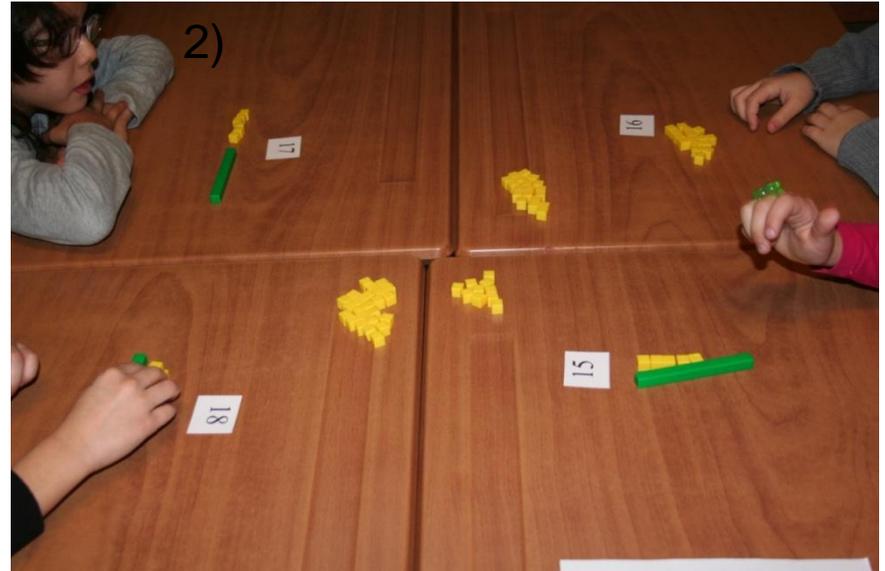
Celda – 26,50 euros



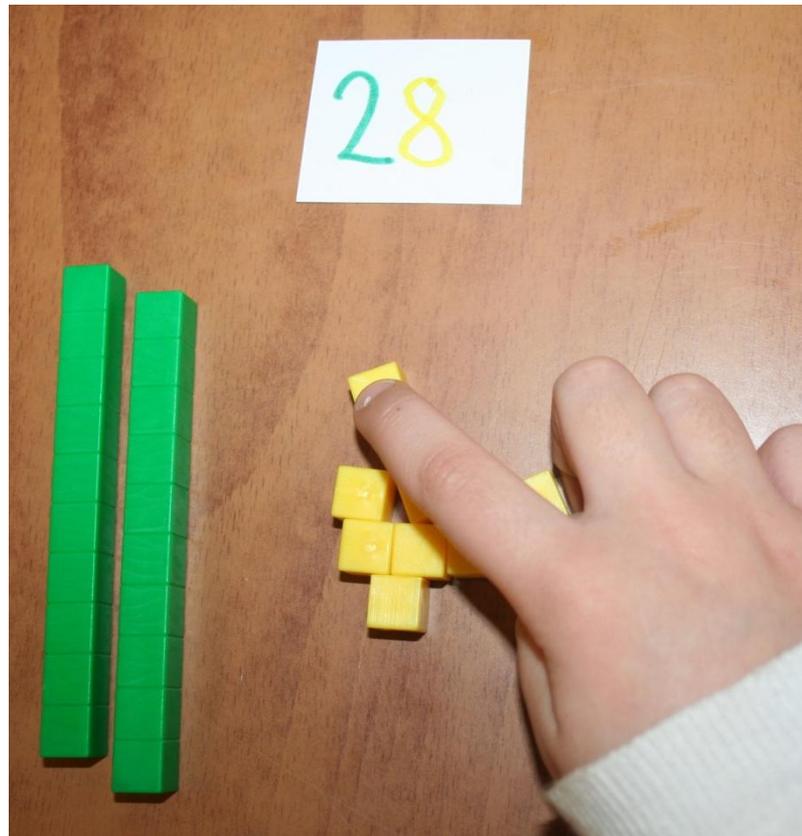
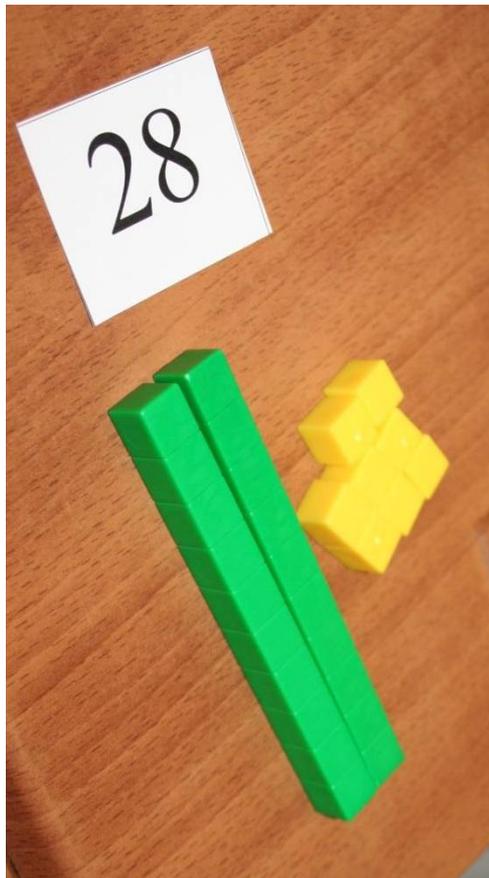
Chaque joueur , à tour de rôle, pioche une carte-nombre (entre 10 et 25) et gagne autant de cubes jaunes que le nombre l'indique **Photo 1**.

S'il en a 10 ou plus, il doit les échanger contre une barre verte **en verbalisant** l'échange : « Je te donne 10 cubes jaunes, je veux en échange une barre verte » **Photo 2** .

Les élèves doivent bien comprendre que la barre verte **vaut** 10 cubes. C'est en faisant régulièrement verbaliser les élèves que l'enseignant se rend compte de l'appropriation ou non de cette connaissance.



L'élève compte « le matériel obtenu » pour vérifier que les échanges sont bien réalisés. Ils comptent de 10 en 10 ou ils disent « 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 » en pointant une barre vert, « 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20 » en pointant la deuxième puis terminent de 1 en 1 en pointant chaque cube. La carte est mise en parallèle. On peut éventuellement réécrire au dos de la carte le nombre en utilisant les couleurs correspondantes à la valeur des chiffres dans le nombre. **2** dizaines **8** unités.



Remarque :

Les termes « dizaines » et « unités » sont à introduire progressivement. L'enseignant s'assure régulièrement que les élèves « n'oublent » pas ce que dizaine signifie : « groupe de 10 ; paquet de 10 ou 10 ». Parfois les élèves ont tendance à recompter les dizaines comme des unités, à dire une dizaine, c'est 1.

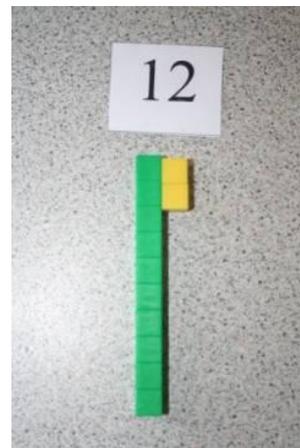
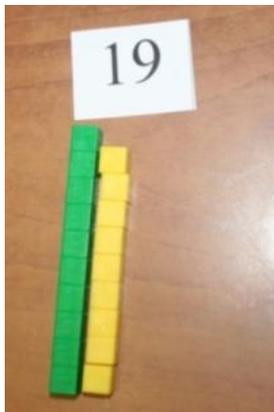
Parfois, à la question : « **dans 28, il y a combien de dizaines ?** » ils répondent : « **20** » au lieu de 2.

Preuve, qu'il faut continuer à donner du sens à ces termes.



Deux tours sont effectués.

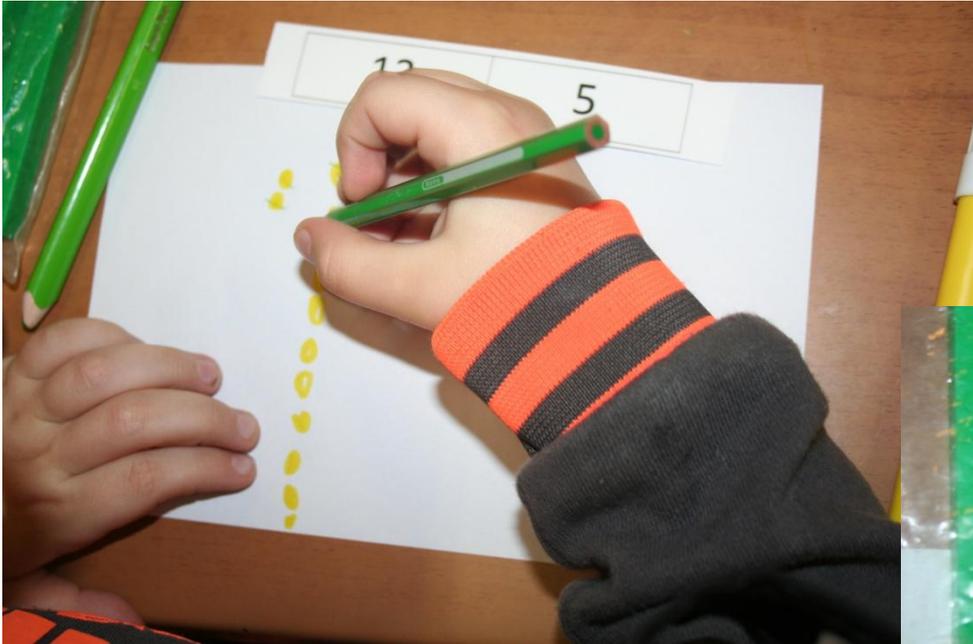
Chaque joueur doit ajouter les cubes qu'il a obtenus aux deux tirages. 19 au premier; 12 au second.



Ici, il doit refaire un échange parce qu'il y a d'un côté **9** cubes et de l'autre, **2** cubes. Il obtiendra alors **3** barres vertes et **1** cube jaune: **3 1**

PASSAGE À LA REPRÉSENTATION

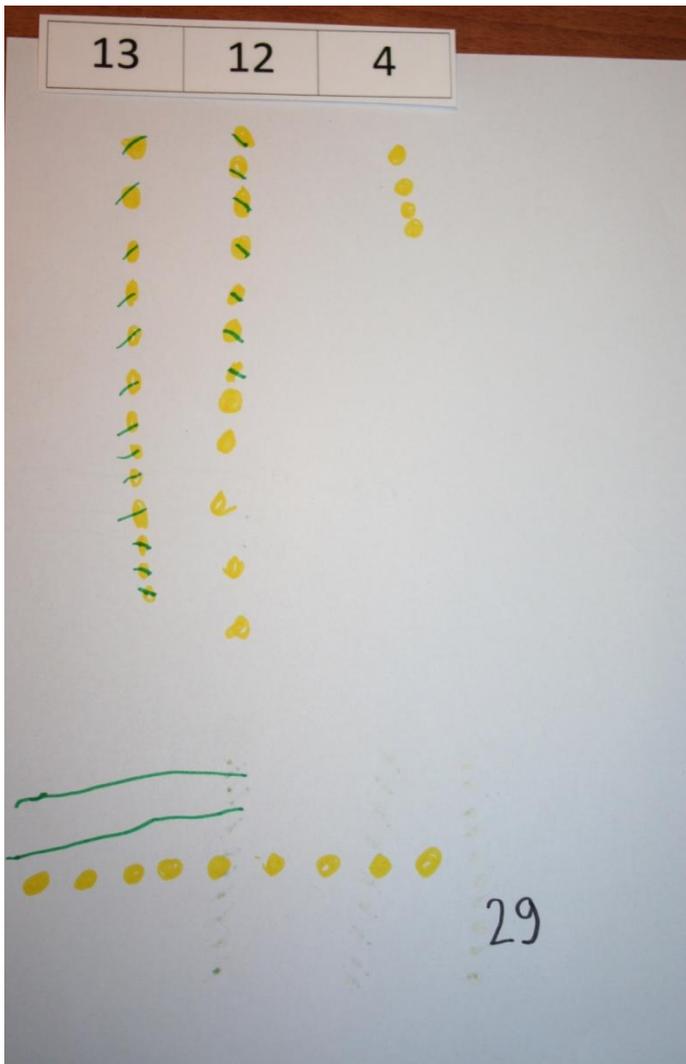
L'enseignant explique que des élèves d'une autre classe ont fait un jeu où ils ont gagné des jetons en piochant des cartes-nombres. Il présente la feuille d'un élève sur laquelle des points gagnés sont notés. Au dos de la feuille de points se trouve dessiné le matériel obtenu une fois les échanges effectués selon la règle : « 10 jetons jaunes contre 1 barre verte », 10 unités contre 1 dizaine. Les élèves doivent retrouver le matériel gagné.



Les élèves dessinent les jetons correspondant à chaque nombre tiré.

Puis ils barrent 10 jetons jaunes et procèdent à l'échange : 10 jaunes (unités) contre une barre verte (dizaine).



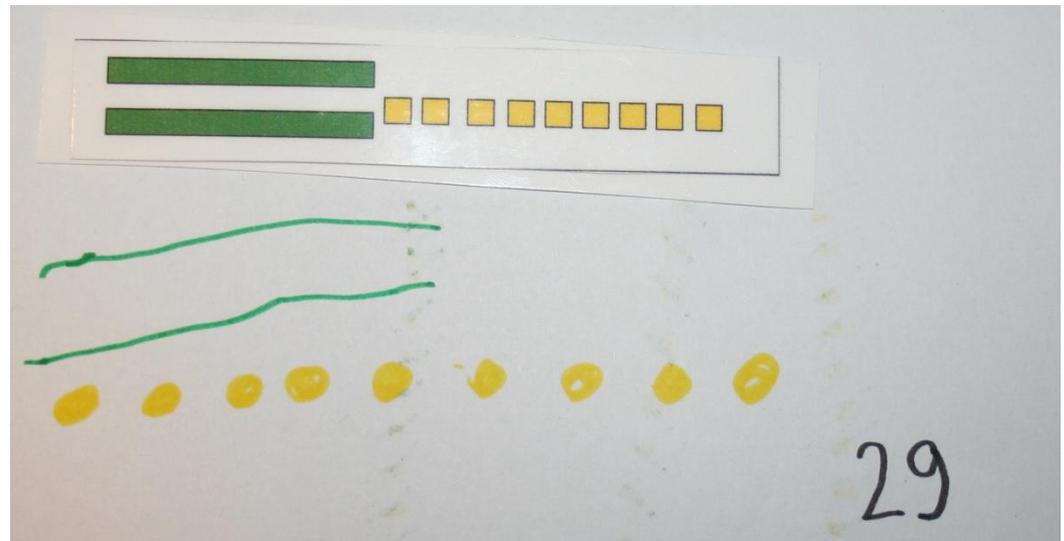


Ici, trois nombres tirés.

Les élèves font les échanges et représentent les cubes gagnés.

Ils comparent leurs résultats à la réponse au dos de l'étiquette.

Ils comptabilisent les points et inscrivent les résultats : on compte de 10 en 10 pour les barres vertes : 10, 20 et on reprend le comptage de 1 en 1 pour les cubes jaunes : 21, 22...29



LE JEU DU CARRELAGE

Au fur et à mesure, les élèves prennent conscience que le nombre de dizaines et d'unités comprises dans une quantité se « VOIT » dans l'écriture du nombre qui exprime cette quantité. (ex : dans **15** / **15**, il y a 5 **unités** et ça se voit parce que l'écriture de 15 contient un 5 à droite et il y a une **dizaine** et ça se voit parce que l'écriture de 15 contient un 1 à gauche (des unités)).

C'est l'objectif de cette activité.

Attention à ne pas vouloir aller trop vite dans l'automatisation!

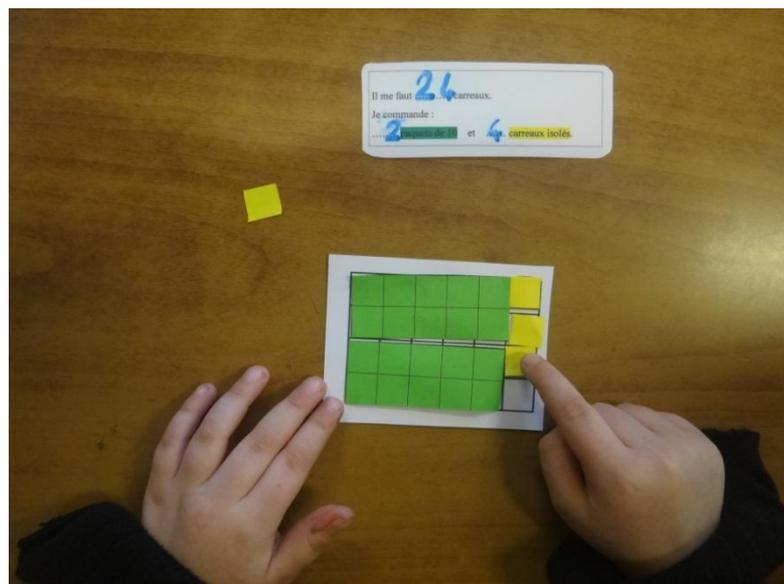
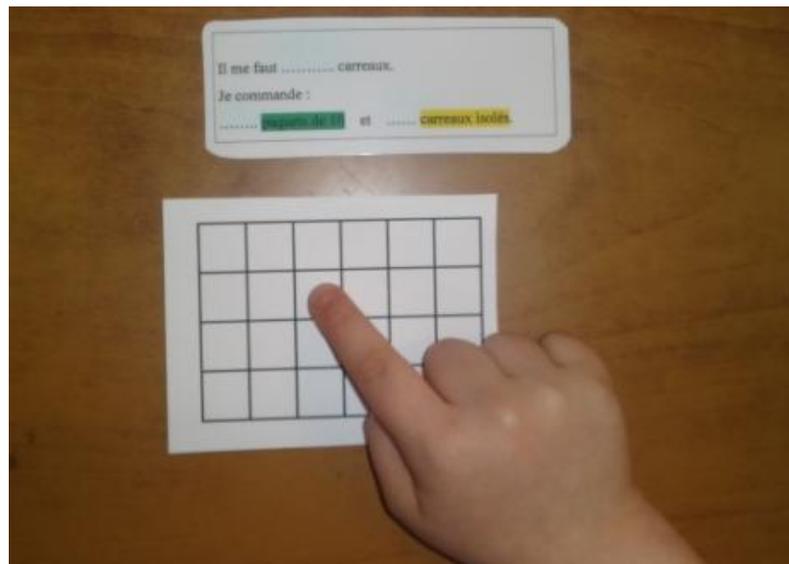
Les élèves doivent commander les carreaux nécessaires au carrelage d'une pièce.

Consigne : « *Commander juste ce qu'il faut de carreaux. Le vendeur refusera de donner plus de 9 carreaux isolés.* »

La contrainte de « ne pas donner plus de neuf carreaux isolés » est imposée de manière à faire utiliser:

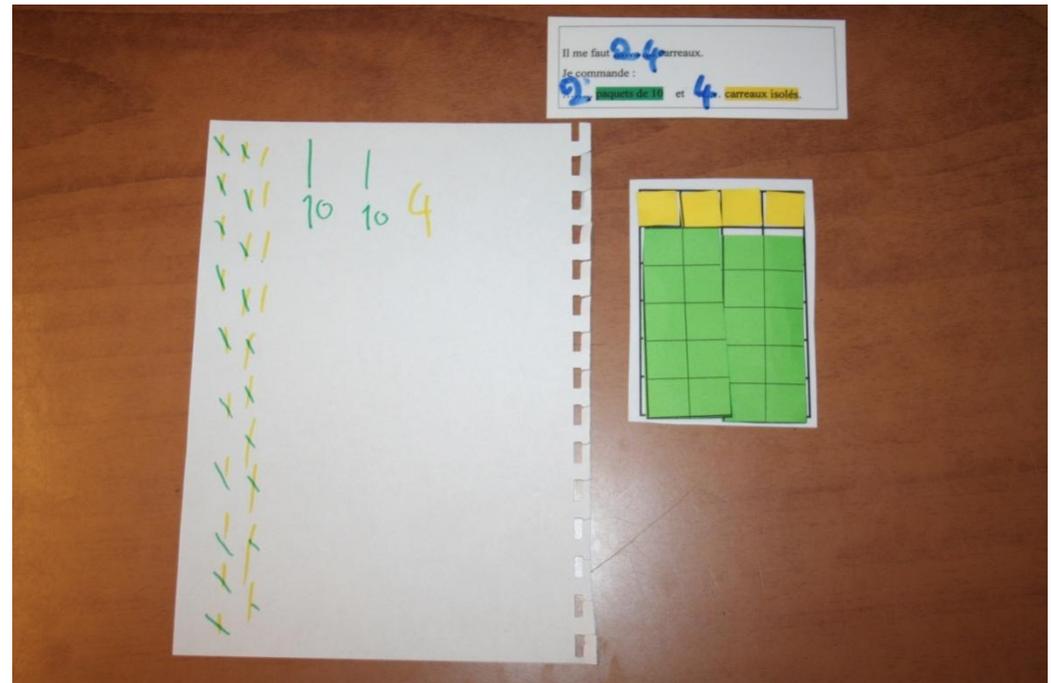
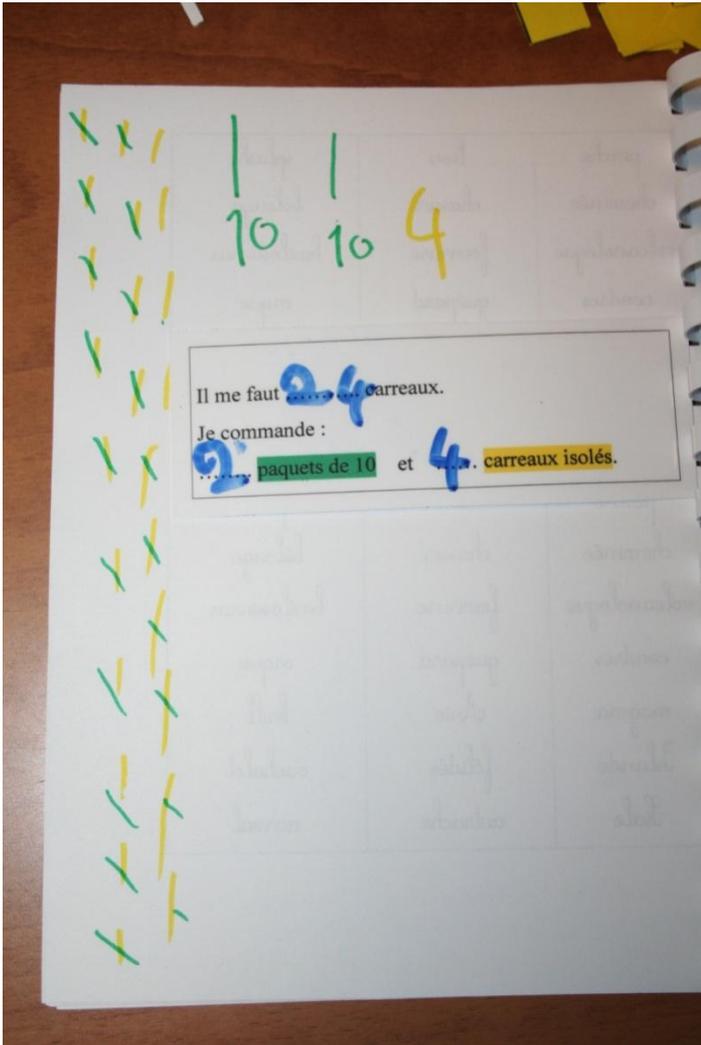
- un maximum de **paquets de 10** équivalant au chiffre des **dizaines** du nombre total de carreaux à commander
- un nombre de **carreaux isolés** correspondant au chiffre des **unités** de ce même nombre.

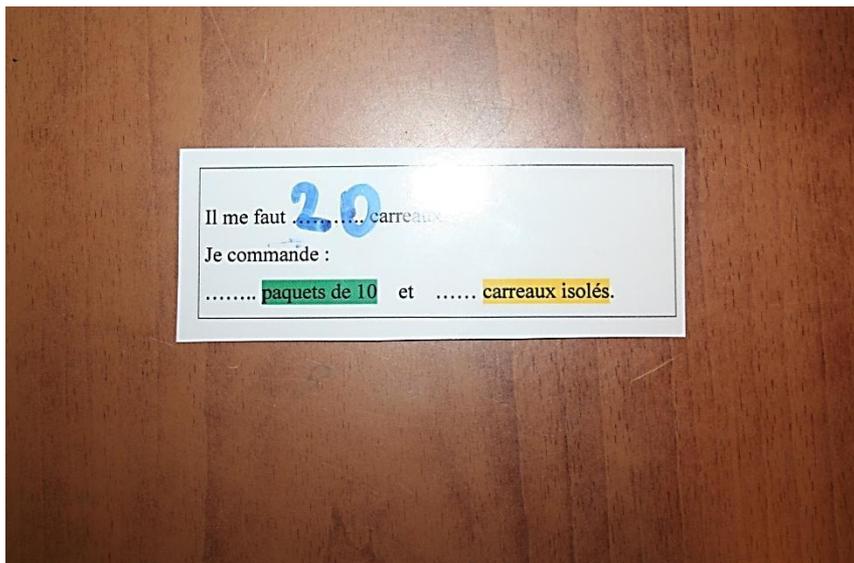
L'enseignant propose de renseigner un bon de commande à remettre au vendeur. Les élèves doivent compter les carreaux que l'on doit rapporter, écrire le nombre obtenu et VOIR que le chiffre des dizaines donne le nombre de paquets de 10 et que le chiffre des unités le nombre de carreaux isolés.



Le positionnement des carreaux permet de constater la réussite ou non de l'activité.

La mise en relation, par lecture directe du chiffre des dizaines avec le nombre de paquets de 10 et du chiffre des unités avec le nombre de carreaux isolés est difficile en début de CP, elle se construit progressivement. Les élèves peuvent utiliser la représentation dessinée pour réaliser les paquets.

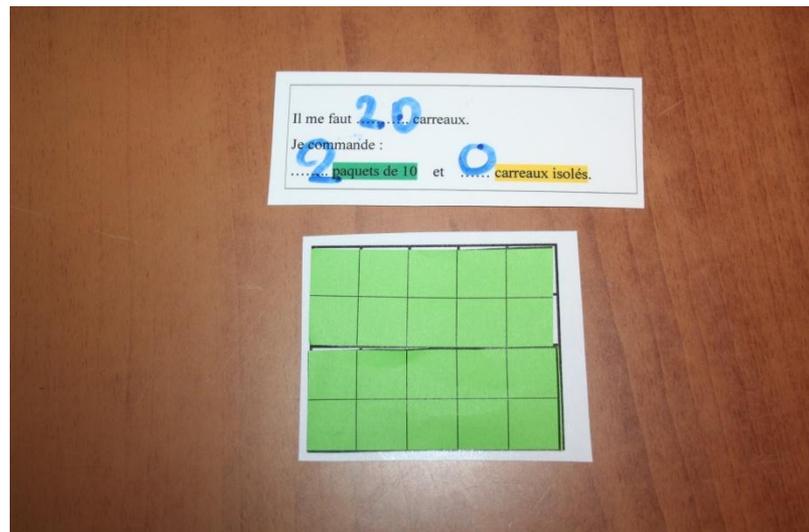
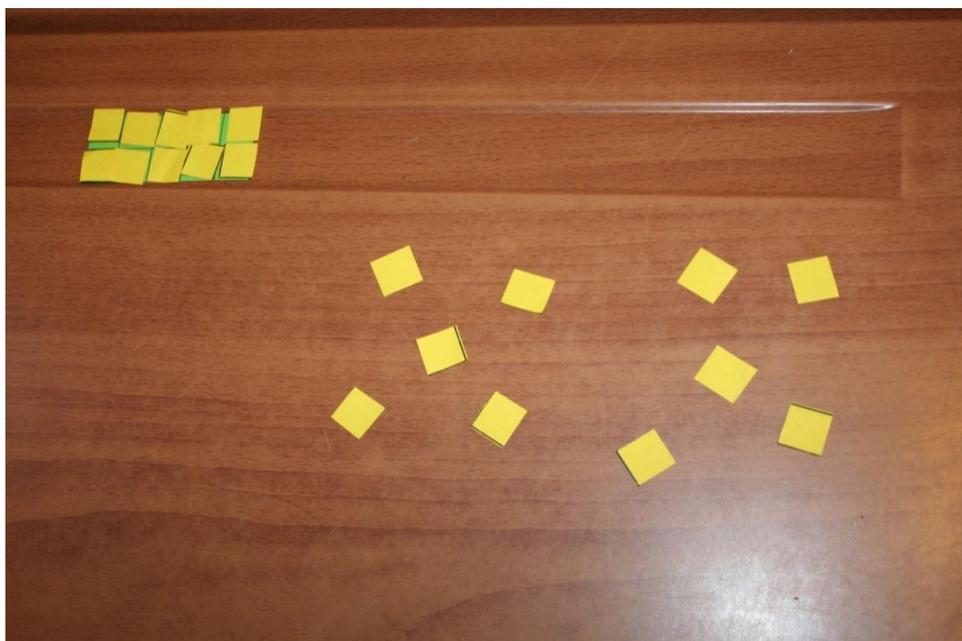




Les élèves peuvent également utiliser le matériel multi base ou le matériel à commander.

Ici, l'élève prend les **20 carreaux** dont il a besoin et réalise les échanges.

Il doit donc commander **2 paquets de 10 carreaux** et **0 carreau isolé**.



LA COMMANDE DE CARRELAGE GROUPEE

Les élèves doivent remplir un bon de commande pour deux pièces d'une maison à partir de deux nombres donnés. Ils doivent ensuite regrouper les deux commandes en une seule et trouver le nombre total de carreaux commandés.

The image shows a handwritten order form for tiles, divided into three sections. The first section is for a 35-car tile order, the second for a 24-car tile order, and the third is a summary of the combined order. The numbers 3, 5, 2, 4, 5, and 9 are circled in blue, and arrows point from the 3 and 2 to the 5, and from the 5 and 4 to the 9. The words 'paquets de 10' and 'carreaux isolés' are highlighted in green and yellow respectively.

Il me faut ... **35** ... carreaux.
Je commande :
.. **3** .. paquets de 10 et .. **5** .. carreaux isolés.

Il me faut ... **24** ... carreaux.
Je commande :
.. **2** .. paquets de 10 et .. **4** .. carreaux isolés.

En tout, je commande :
.. **5** ... paquets de 10 et .. **9** .. carreaux isolés.
C'est-à-dire .. **59** ... carreaux.

Ils ajoutent les carreaux isolés ensemble et les paquets de 10 ensemble.
Puis ils recomposent le nombre.

→ Bons de commande disponibles sur le site

DE LA COMMANDE DE CARRELAGE GROUPEE A L'ADDITION POSEE

Il me faut ... 35 ... carreaux.
 Je commande :
 ... 3 ... paquets de 10 et ... 5 ... carreaux isolés.

Il me faut ... 24 ... carreaux.
 Je commande :
 ... 2 ... paquets de 10 et ... 4 ... carreaux isolés.

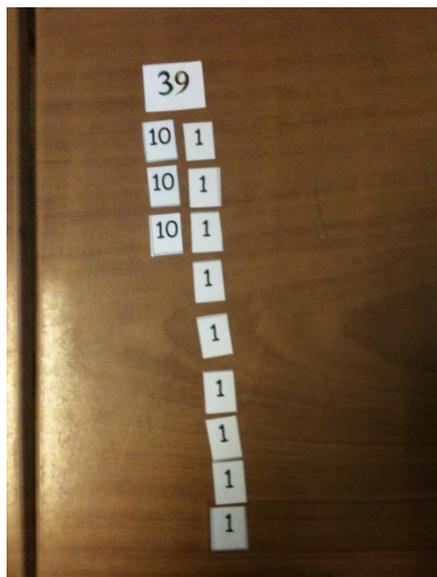
En tout, je commande :
 ... 5 ... paquets de 10 et ... 9 ... carreaux isolés.
 C'est-à-dire ... 59 ... carreaux.

dizaine	unité
3	5
+ 2	4
<hr/>	
5	9

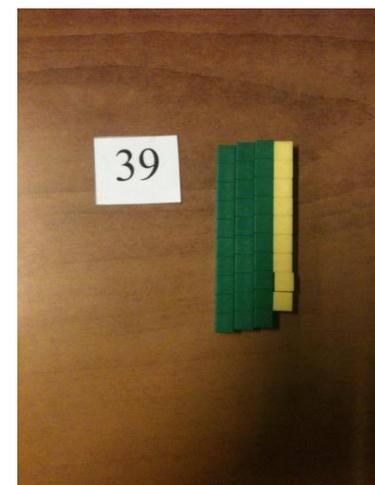
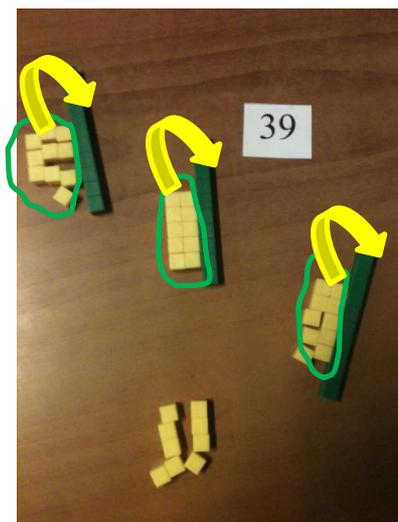
UTILISATION D'UN MATERIEL DIVERSIFIE POUR « REALISER » UN NOMBRE



Matériel étiquettes « 10 » et « 1 »



Matériel multi base



Matériel « du » : étiquettes nombres à positionner (décomposition canonique) → disponible sur le site

exemple: $30 + 9 = 39$



Attention à se détacher du « codage couleur » pour les unités, dizaines ou centaines et passer progressivement aux nombres écrits d'une même couleur.

CE1

**Jeu du banquier*

**Jeu du fourmillion*

**Jeu du carrelage*

LE JEU DU BANQUIER

Matériel multi base

Celda – 26,50 euros



Séance 1

En début de jeu, l'enseignant définit une règle d'échange entre le matériel multi base à disposition :

« **10 cubes jaunes (unités) contre 1 barre verte (dizaine)** ».

Bien faire correspondre les 10 cubes jaunes avec la dizaine verte.



Chaque joueur, à tour de rôle, pioche une carte-nombre (entre 10 et 29) et gagne autant de pions jaunes (unités) que le nombre l'indique.

S'il en a 10 ou plus, il doit les échanger contre une dizaine (1 barre verte), **en verbalisant**.

« **Tu m'échanges 10 unités contre une dizaine** ».

L'élève verbalise le nombre de dizaines et le nombre d'unités représentant le nombre.

La carte nombre est mise en parallèle.

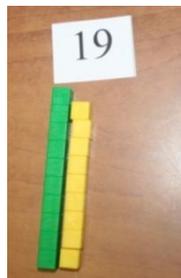


Deux tours sont effectués.

Chaque joueur doit ajouter les cubes qu'il a obtenus aux deux tirages. **19** au premier; **28** au second.

Ici, il doit refaire un échange parce qu'il y a d'un côté **9** cubes et de l'autre, **8** cubes.

Il obtiendra alors **4** barres vertes et **7** cubes jaunes: **47**



L'enseignant demande qui a gagné.

Les élèves doivent alors comparer leur nombre de cubes avec leur voisin. On regarde celui qui a le nombre de cubes le plus élevé. Les dizaines sont d'abord comparées. Si le nombre de dizaines est supérieur, le nombre total est plus grand. Si le nombre de dizaines est inférieur, le nombre est plus petit. Si le nombre de dizaines est identique, il faut comparer les unités.

On peut proposer aux élèves de refaire l'échange 1 dizaine contre dix unités pour repasser par la collection de cubes jaunes si les élèves en ont besoin. Il est également envisageable de mettre les deux collections de cubes jaunes à comparer ainsi reformées côte à côte et de les placer sur la file numérique. On constate alors que le nombre 47 arrive après le nombre 32. Cela donne du sens à la file numérique.



Séance 2 : Ajouter la totalité et faire des échanges jusqu'à la centaine

Chaque joueur , à tour de rôle, pioche une carte-nombre (entre 15 et 39) et gagne autant de pions que le nombre l'indique. Cette fois, les élèves ne montrent pas la carte-nombre qu'ils tirent et demandent directement à l'enseignant le nombre de dizaines et le nombre d'unités contenus dans le nombre pioché. Une fois les dizaines et les unités obtenues, les autres élèves doivent déduire de quel nombre il s'agit .

Pour valider, la carte-nombre est montrée.

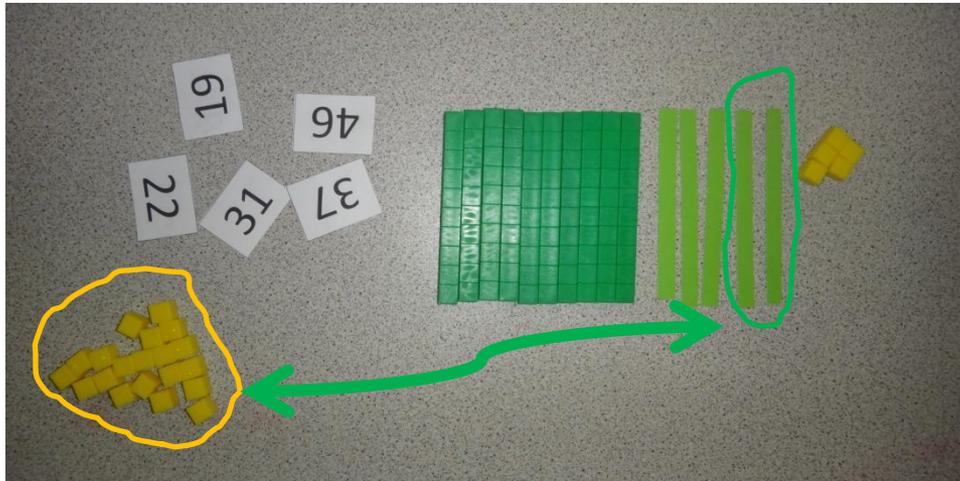
Au bout d'un tour, l'enseignant demande combien de cubes le groupe a gagnés. Tout est réuni en une collection et les échanges nécessaires seront réalisés.

Avant les échanges, il y a 13 dizaines et 25 unités.



Ici le matériel ne permet pas d'utiliser plus de 10 barres vertes. Nous en avons construit d'autres en papier afin de pouvoir faire visualiser les 13 dizaines.

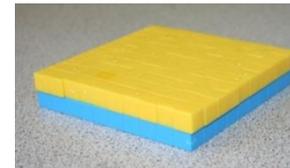
Premier échange : on enlève 10 unités et on les échange contre 1 dizaine, on enlève 10 autres unités et on les échange contre une deuxième dizaine.



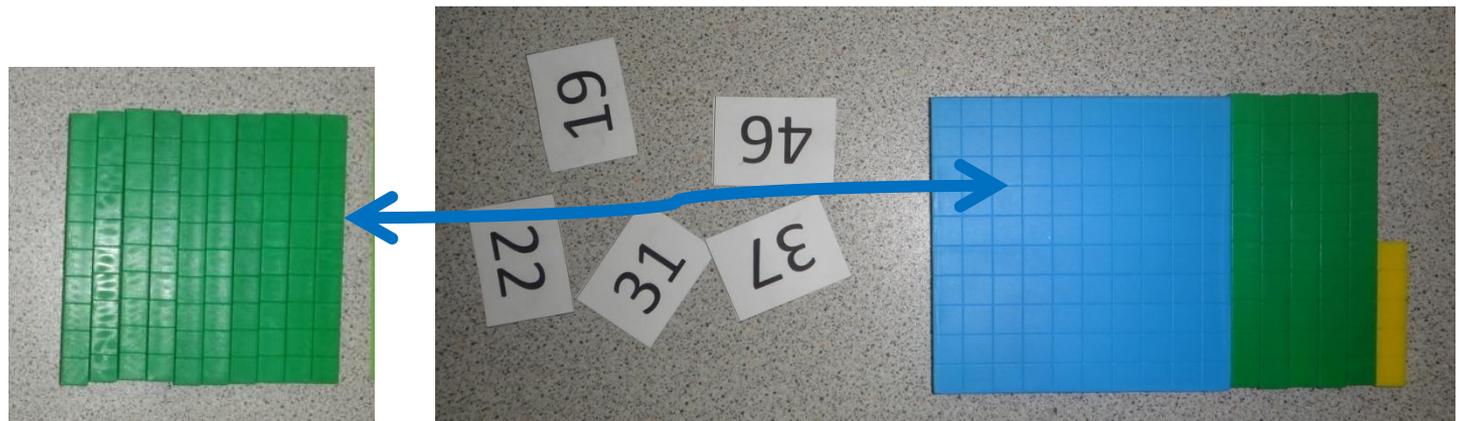
Il y a désormais 15 **dizaines**.
L'enseignant définit une règle d'échange entre les éléments du matériel à disposition : « 10 barres vertes contre 1 plaque bleue (**centaine**) ».
Bien faire correspondre les 10 dizaines vertes avec la centaine bleue.



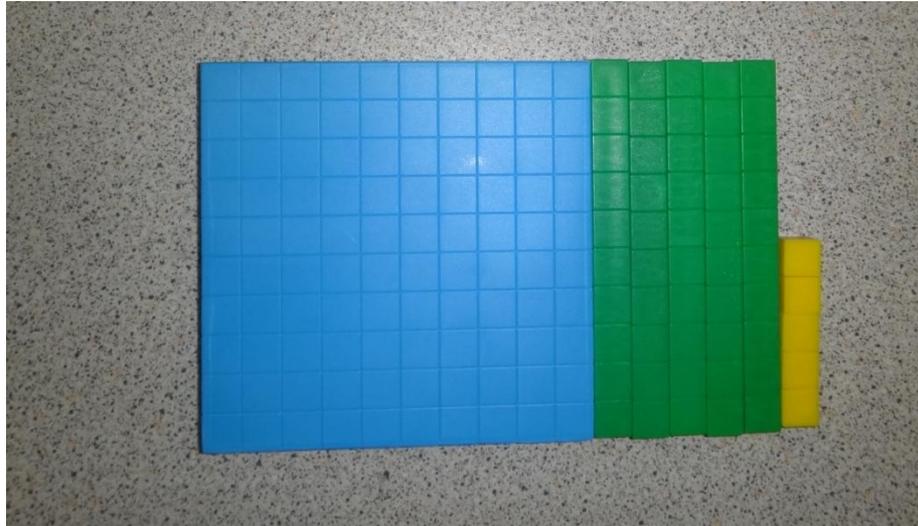
Bien faire correspondre les 100 cubes jaunes avec la centaine bleue.



Deuxième échange : 10 dizaines contre une centaine.



Il y a 1 **centaine**, 5 **dizaines** et 5 **unités**.



On utilise le matériel des étiquettes nombres à positionner
(décomposition canonique $100 + 50 + 5$).

→ Matériel disponible sur le site

LE JEU DU FOURMILLION

Matériel : bâtons de glace (1000 pour 5 euros chez Pichon)

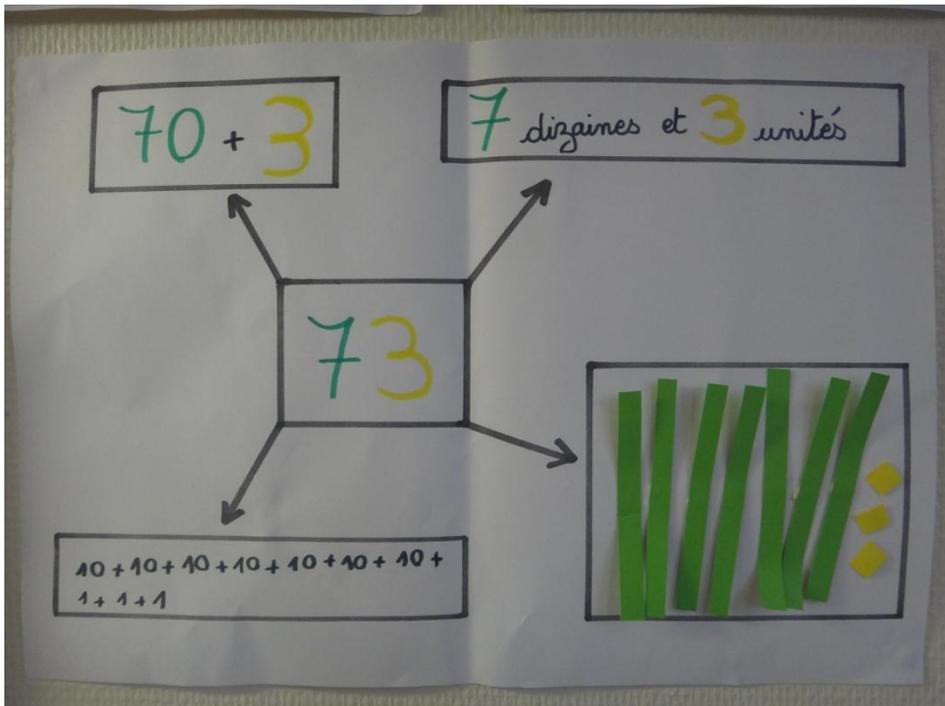
L'enseignant dispose des objets, ici des bâtons. Il en demande le nombre.

Il laisse les élèves manipuler et réfléchir à des stratégies pour compter sans se tromper, « VOIR » le résultat facilement et ne pas avoir besoin de tout recompter un à un. Une solution émerge : faire des paquets de 10 !



Pour la première séance et pour un petit nombre (< à 30, l'enseignant met en correspondance chaque bâton avec chaque mot unité. Très important pour faire comprendre que 25, c'est 25 unités. L'enseignant nomme chaque bâton « unité » (et montre le mot **un** dans **unité**.) Il nomme les paquets de 10 des « dizaines » (et montre que dans **dizaine**, on entend **di** comme dans « **dix** ». Il les matérialise avec des étiquettes vertes « dizaines » qu'il échange à chaque fois contre 10 étiquettes « unités ». Quand on obtient 10 dizaines ou plus, on réalise un nouvel échange : 10 dizaines contre une étiquette bleue « centaine ». L'enseignant fait remarquer qu'on entend **cent** dans **centaine**.



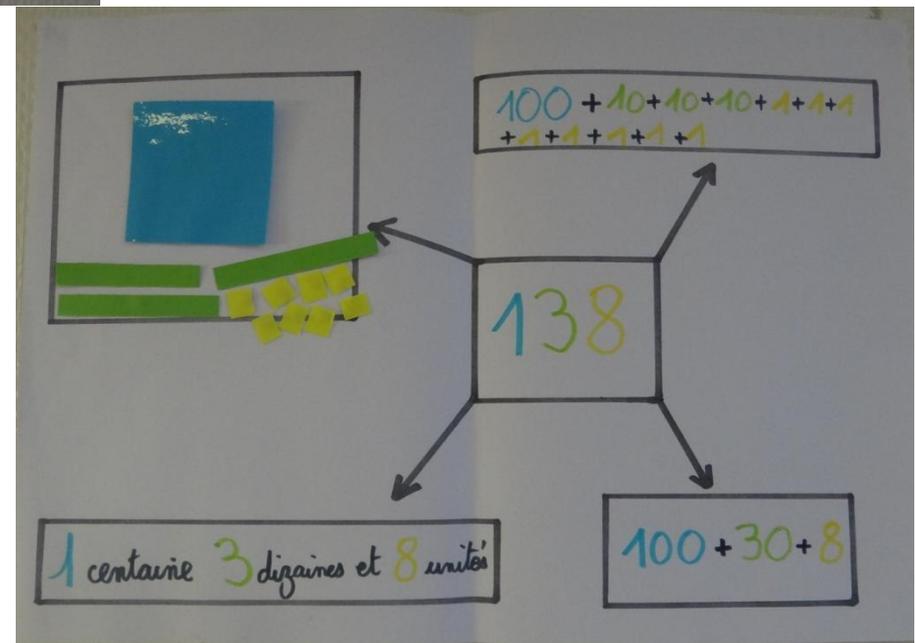


On augmente progressivement le champ numérique au fil des séances. Pour les séances suivantes, les paquets de 10 peuvent déjà être constitués.

On peut réaliser un affichage de classe en montrant les différentes représentations du nombre :

- décomposition en 100, 10 et 1;
- écriture chiffrée du nombre par un élève;
- décomposition en centaines,
- dizaines et unités;
- matériel multi base.

Attention à se détacher du « codage couleur » pour les unités, dizaines ou centaines et passer progressivement aux nombres écrits d'une même couleur.



Décomposition et matérialisation

Le matériel multi base est remplacé par des petits cartons de même taille et de même couleur marqués 1, 10 ou 100.

Travailler d'abord avec les nombres entre 70 et 99.

Chacun leur tour, les élèves tirent une carte-nombre qu'ils ne montrent pas.

Ils demandent à l'enseignant la correspondance en nombre de « cartons 100 », en nombre de « cartons 10 » et en nombres de « cartons 1 » nécessaire.

Ex pour 172 :

Je demande 1 « carton 100 », 7 « cartons dix » et 2 « cartons 1 »

Le nombre est décomposé ainsi : $172 = 100 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 1 + 1$

Une fois les cartons obtenus, les autres élèves doivent déduire de quel nombre il s'agit.

On ajoute les « cartons 100 » en comptant de 100 en 100 puis les « cartons 10 » en comptant de 10 en 10 puis les « cartons 1 » en comptant de 1 en 1.

Puis, une autre écriture du nombre est trouvée :

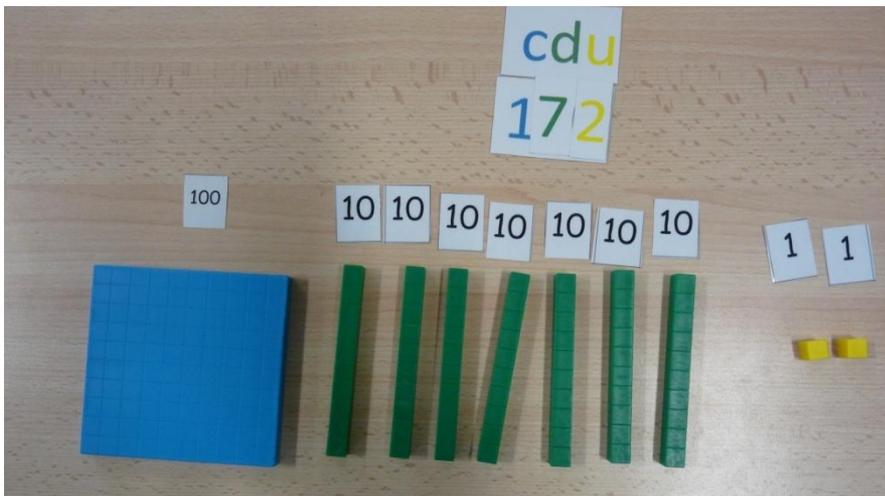
$$172 = 100 + 70 + 2$$



Puis un élève réalise le nombre avec le matériel « c d u » en superposant 70 sur 100 puis 2 sur 70.



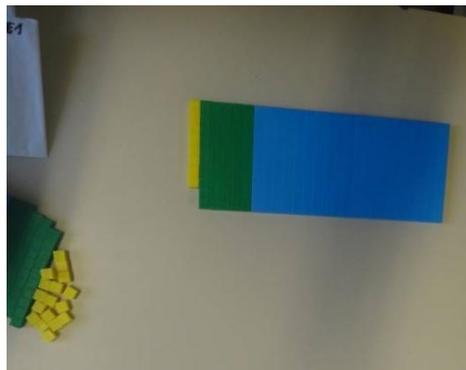
Puis un élève utilise le matériel multi base pour faire la correspondance.



Pour un même nombre à deux puis trois chiffres, (75, 93, 126, 325, 230, 308, 540, 403...) 4 élèves font l'une des quatre activités suivantes :



1) Réalisation du nombre avec le matériel multi base



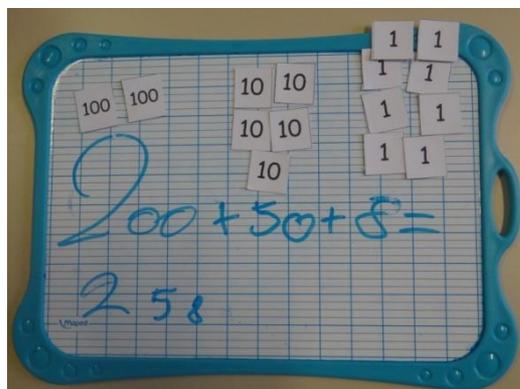
3) Utilisation des étiquettes « c d u » : nombre à reconstituer



2) Décomposition du nombre en cartons de 100, 10 et 1 :

$100 + 100 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1$

4) Décomposition canonique : $200 + 50 + 8$ et écriture du nombre 258



LE JEU DU CARRELAGE

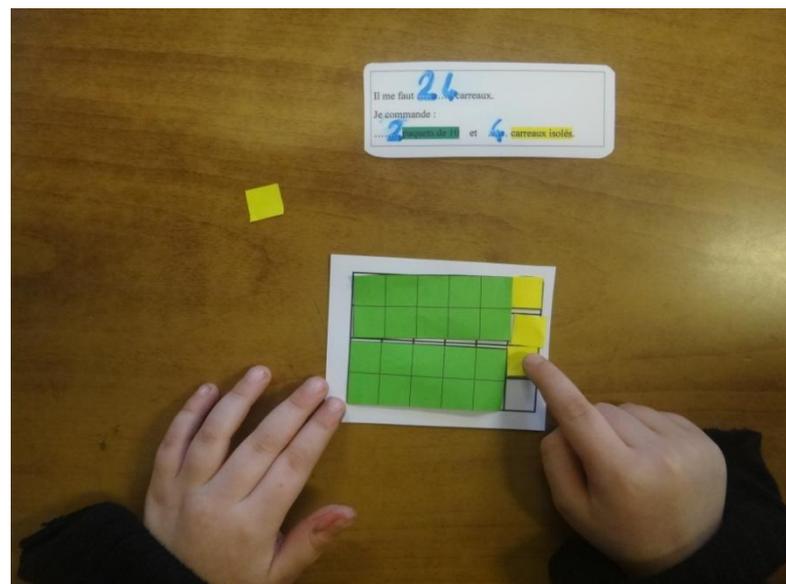
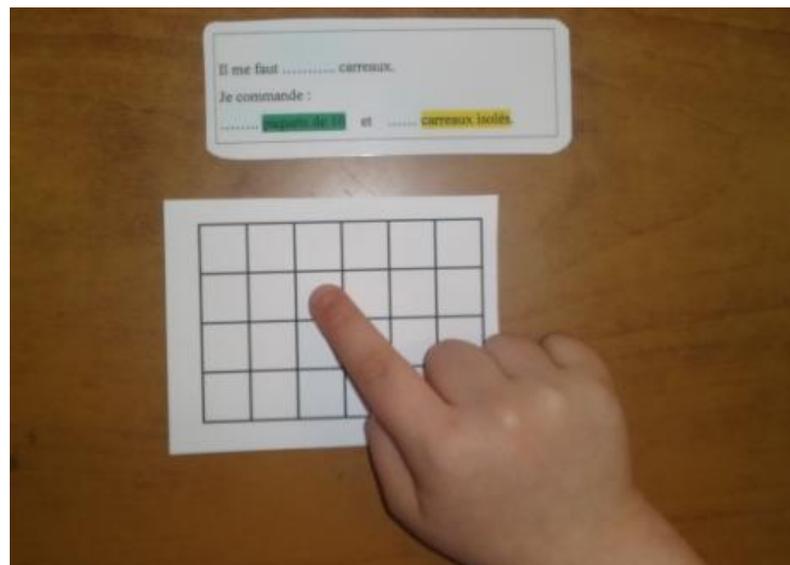
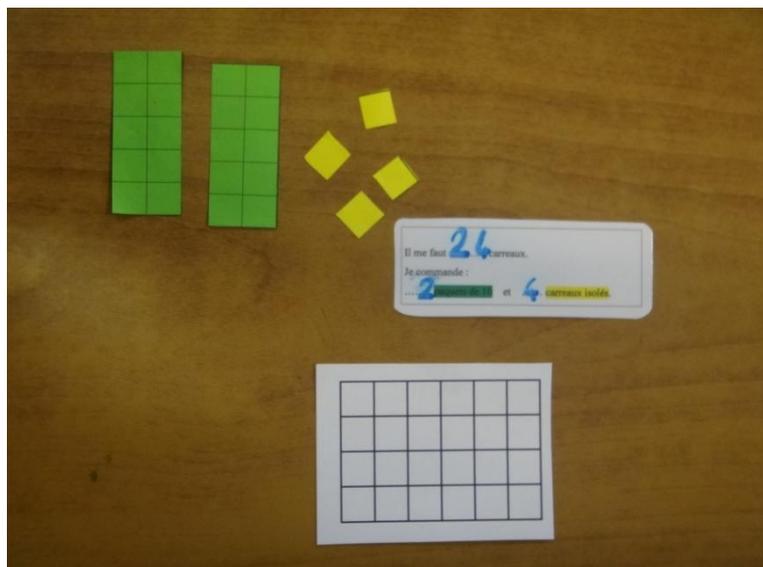
Les élèves doivent commander les carreaux nécessaires au carrelage d'une pièce.

Consigne : « Commander juste ce qu'il faut de carreaux. Le vendeur refusera de donner plus de 9 carreaux isolés. »

La contrainte de « ne pas donner plus de neuf carreaux isolés » est imposée de manière à faire utiliser:

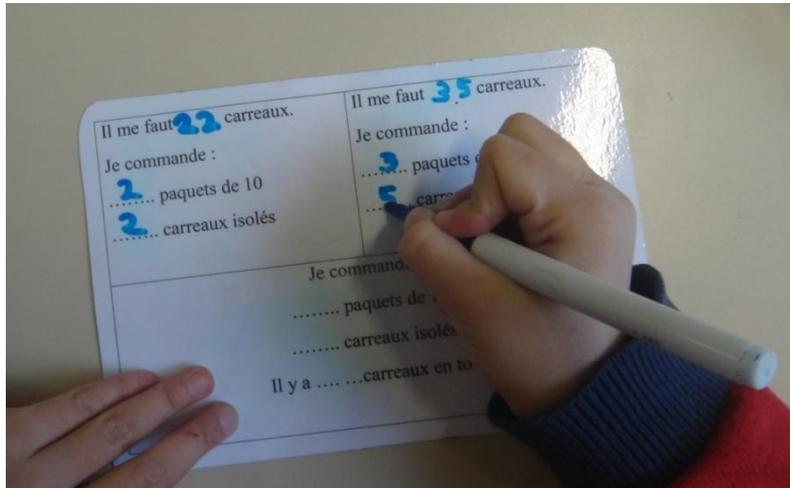
- un maximum de **paquets de 10** équivalant au chiffre des **dizaines** du nombre total de carreaux à commander
- un nombre de **carreaux isolés** correspondant au chiffre des **unités** de ce même nombre.

L'enseignant propose de renseigner un bon de commande à remettre au vendeur. Les élèves doivent compter les carreaux que l'on doit rapporter, écrire le nombre obtenu et VOIR que le chiffre des dizaines indique le nombre de paquets de 10 et que le chiffre des unités indique le nombre de carreaux isolés.



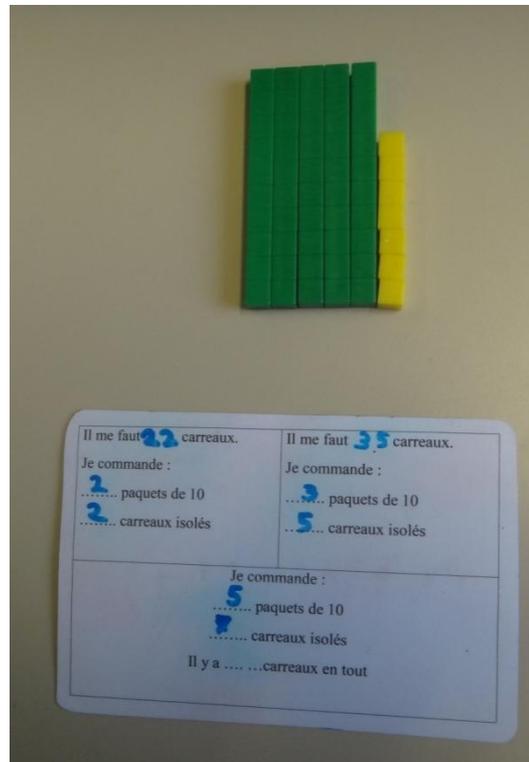
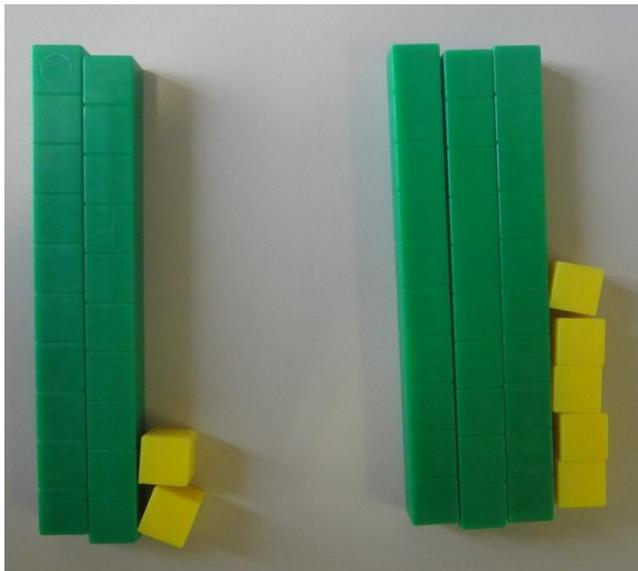
Le positionnement des carreaux permet de constater la réussite ou non de l'activité.

Commande groupée (sans retenue)

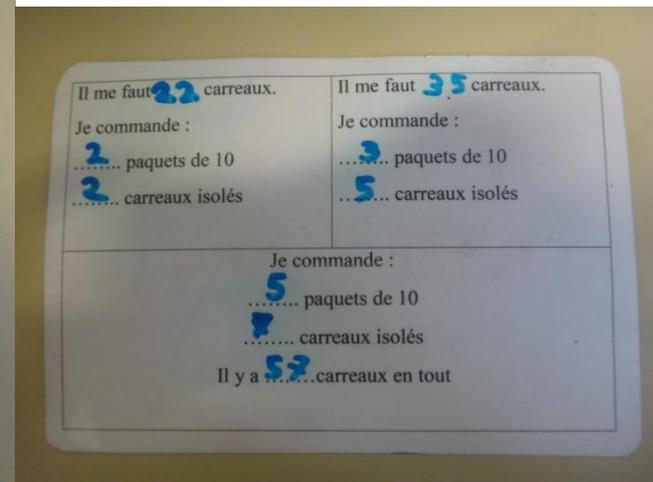


Il y a deux pièces à carreler. L'enseignant donne le nombre de carreaux nécessaires pour chaque pièce. L'élève remplit un bon de commande pour chaque pièce. Il doit ensuite réaliser une seule commande pour les deux pièces.

Aide : matériel multi base

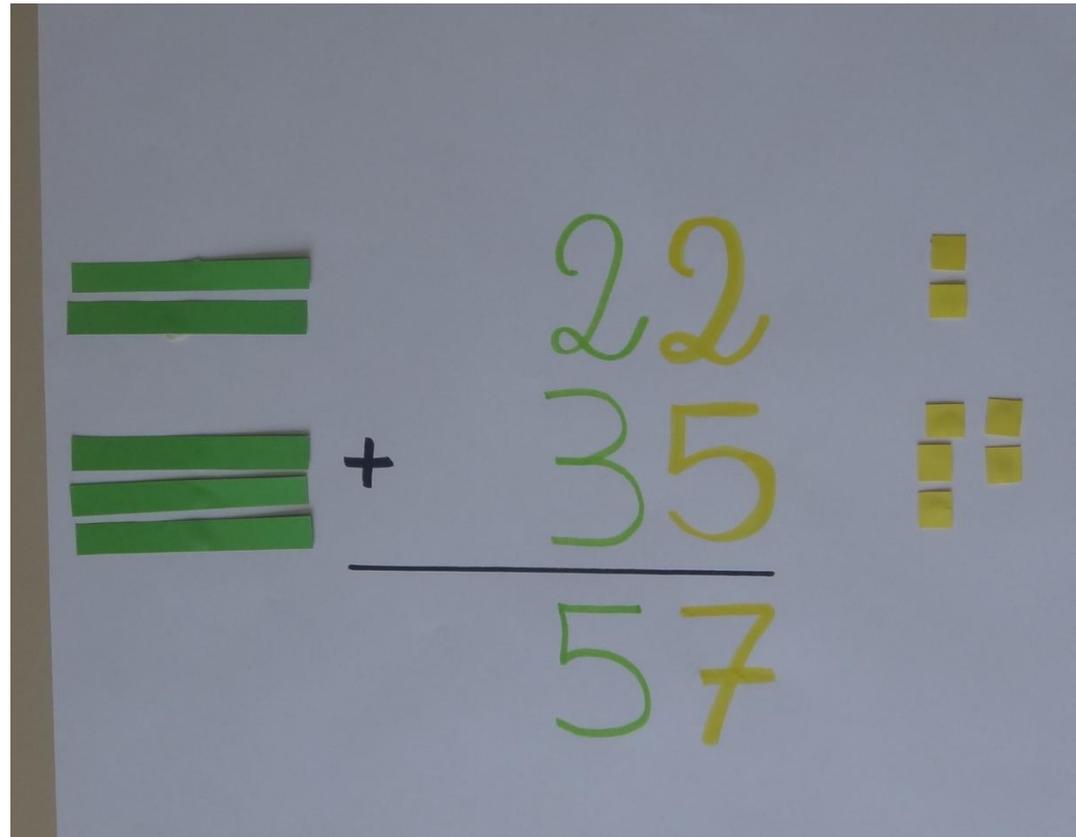
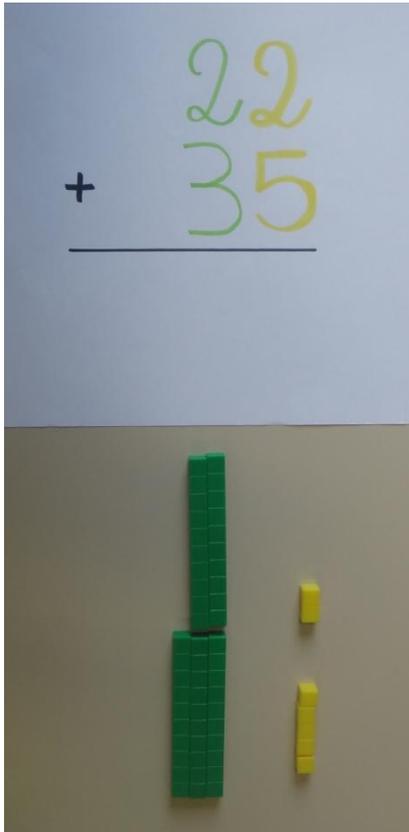


Les élèves ajoutent les unités ensemble et les dizaines ensemble puis ils composent le nombre.



Mise en parallèle «commande groupée » et « addition sans retenue »

CREATION D'UN AFFICHAGE DE CLASSE



Commande groupée (avec retenue)

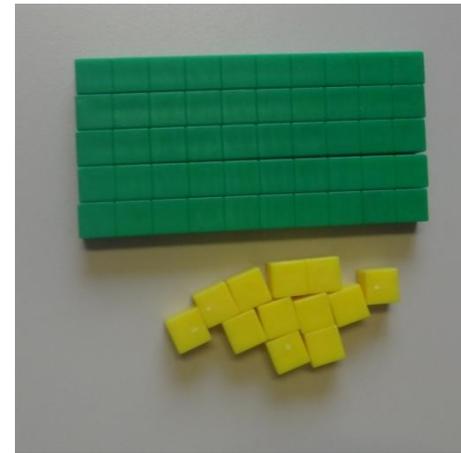
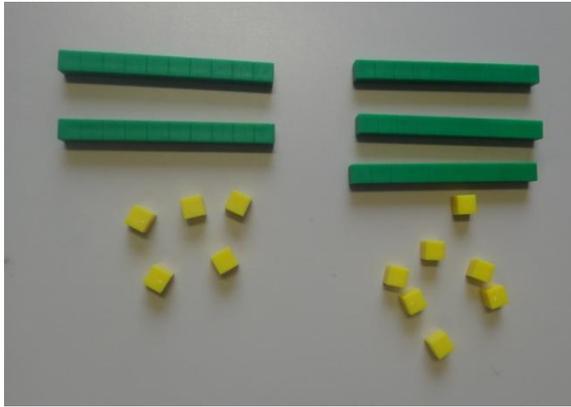
<p>Il me faut 37 carreaux.</p> <p>Je commande :</p> <p>.....3... paquets de 10</p> <p>.....7... carreaux isolés</p>	<p>Il me faut 25 carreaux.</p> <p>Je commande :</p> <p>.....2... paquets de 10</p> <p>.....5... carreaux isolés</p>
<p>Je commande :</p> <p>.....5..... paquets de 10</p> <p>.....2..... carreaux isolés</p> <p>Il y a 62 carreaux en tout</p>	

Ici, il y a un nombre de paquets de 10 ($3 + 2$) et un nombre de carreaux isolés supérieur à 9 ($7 + 5$). Certains élèves pensent à réaliser un échange. D'autres élèves ne parviennent pas à trouver le nombre total de carreaux (cf **erreurs** diapo 42). Il est nécessaire de faire cette commande groupée d'abord systématiquement avec le matériel (diapo suivante) en parallèle de la commande écrite. C'est ce qui permet aux élèves de comprendre qu'il faut commencer par ajouter les unités et faire un échange si nécessaire.

Aide : matériel multi base

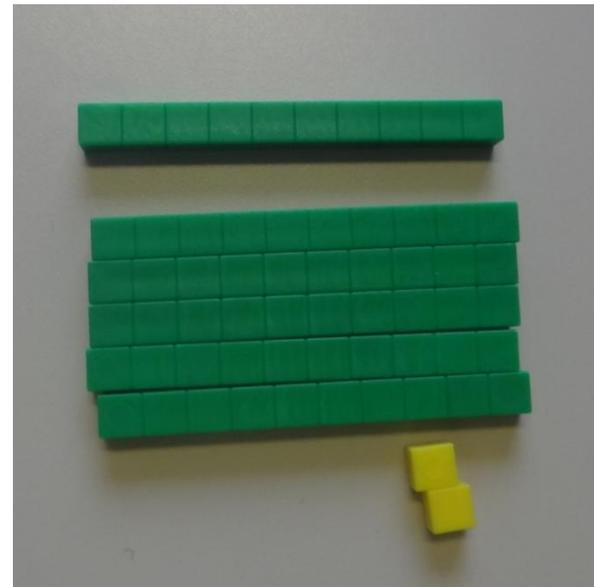
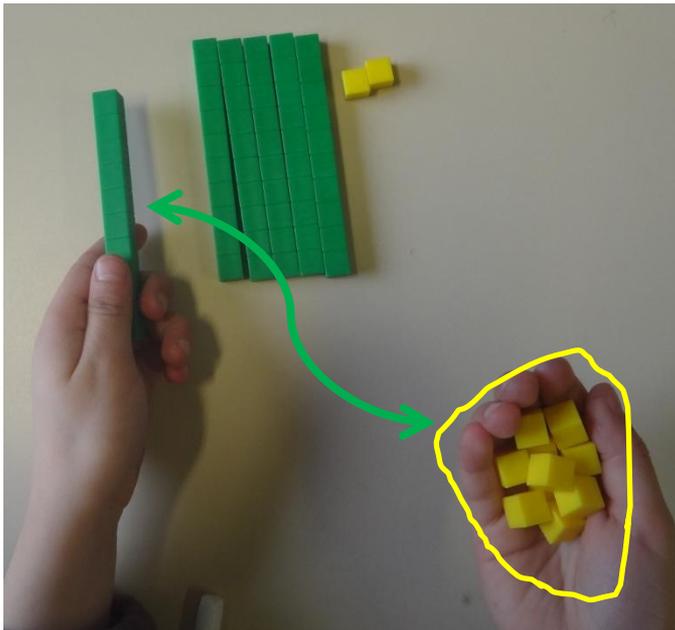
25

37



5 dizaines
12 unités

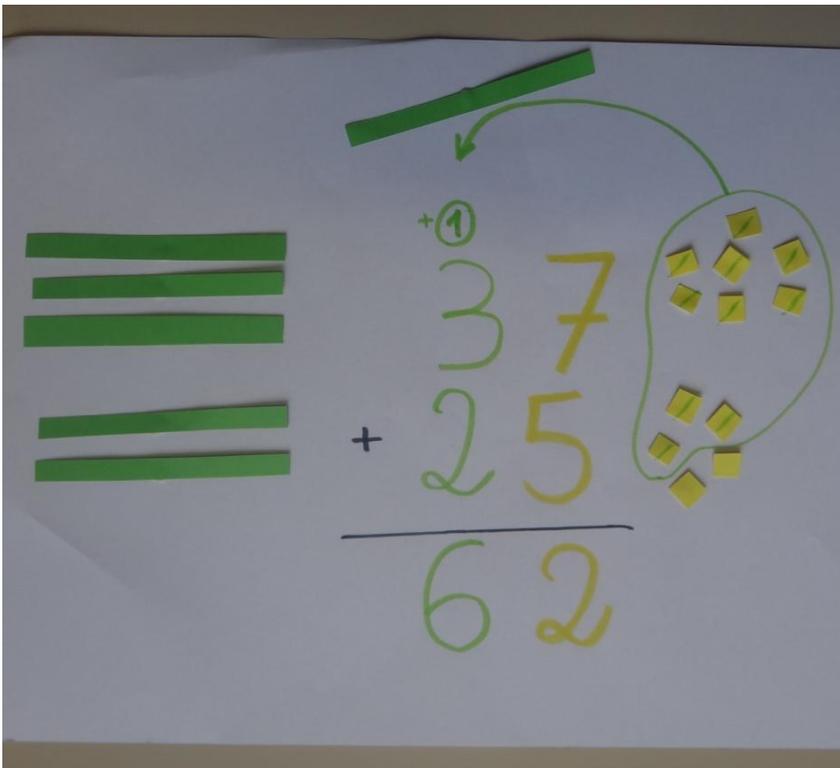
On refait un échange :



62

Mise en parallèle « commande groupée » et « addition avec retenue »

AFFICHAGE DE CLASSE



ENTRAÎNEMENT sur ardoise.
Nécessité pour certains élèves de
repasser par la représentation
dessinée des dizaines et des unités.



ERREURS

Commande groupée : addition avec retenue

Il me faut 37 carreaux. Je commande : paquets de 10 carreaux isolés	Il me faut 25 carreaux. Je commande : 2 paquets de 10 5 carreaux isolés
Je commande : 5 paquets de 10 12 carreaux isolés Il y a 372 carreaux en tout	

Ici, certains élèves notent par exemple 512 carreaux en tout pour **5 paquets** de 10 et **12 carreaux isolés**.

Ces erreurs soulignent la fragilité de certains élèves sur la connaissance des nombres. Il faut poursuivre les activités ainsi que la manipulation et faire verbaliser au maximum les élèves sur ce qu'ils font. Il faut également continuer au CE1 à entraîner les élèves à la lecture et à l'écriture des nombres.

Je commande :
..... **5** paquets de 10
..... **12** carreaux isolés
Il y a carreaux en tout
"cinquante douze"

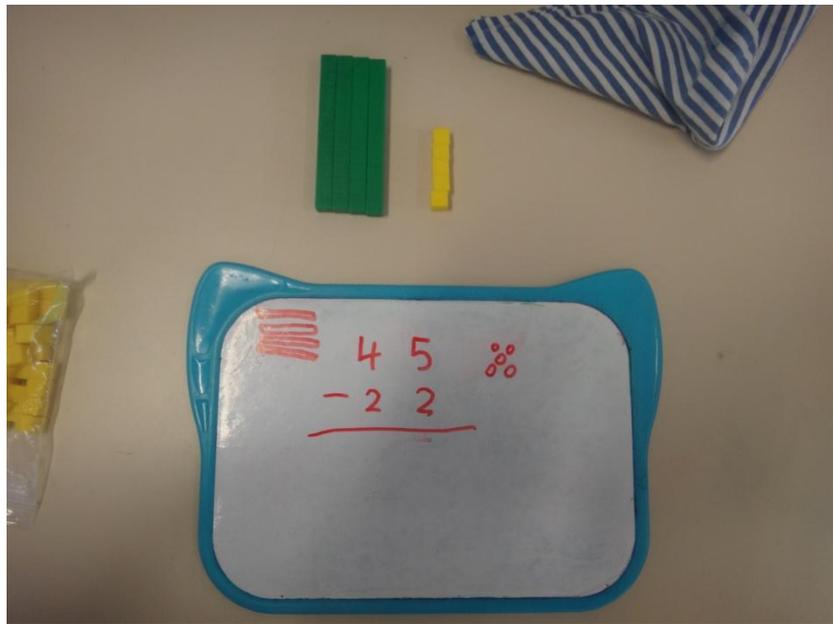
Je commande :
..... **5** paquets de 10
..... **12** carreaux isolés
Il y a **125** carreaux en tout

Je commande :
..... **5** paquets de 10
..... **12** carreaux isolés
Il y a **52** carreaux en tout

Aide possible: commande groupée colorée

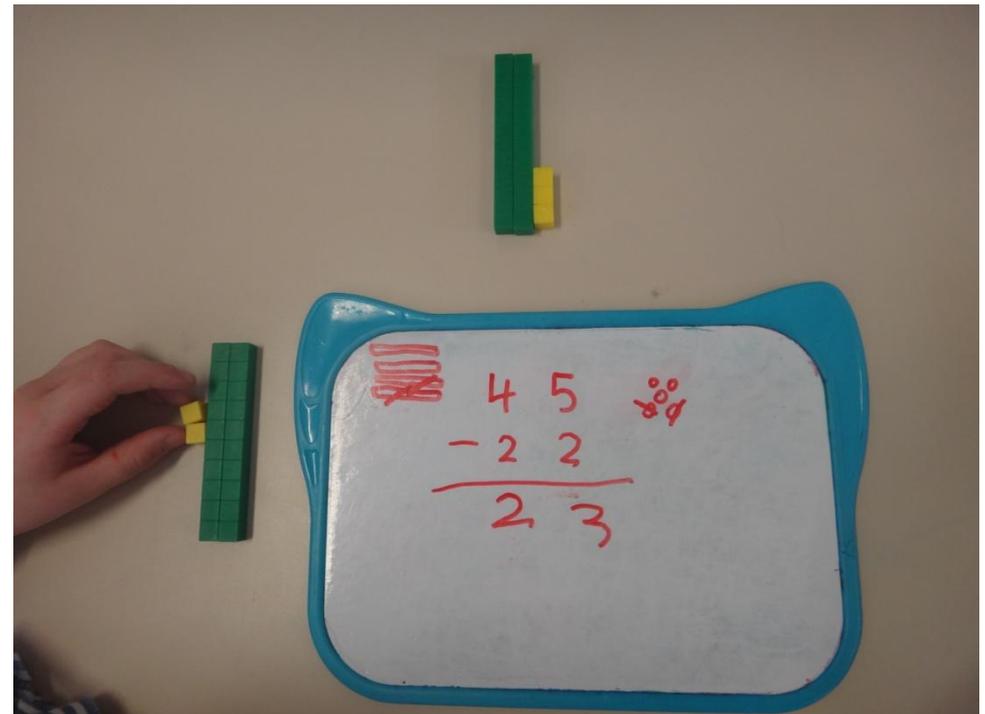
<p>Il me faut carreaux.</p> <p>Je commande :</p> <p>..... paquets de 10 et carreaux isolés.</p>
<p>Il me faut carreaux.</p> <p>Je commande :</p> <p>..... paquets de 10 et carreaux isolés.</p>
<p>En tout, je commande :</p> <p>..... paquets de 10 et carreaux isolés.</p> <p>C'est-à-dire carreaux.</p>

Soustraction sans retenue

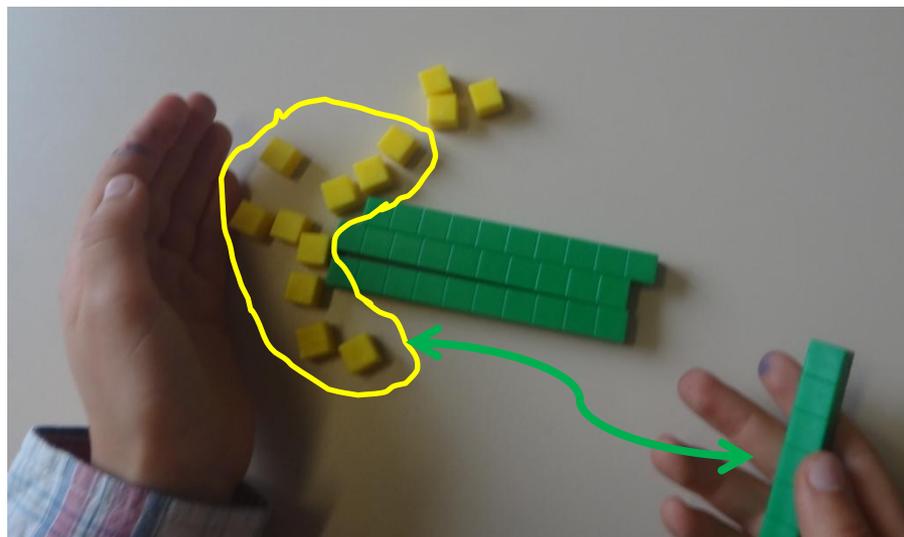


L'élève a un bon de commande de carreaux. L'enseignant donne un nombre de carreaux cassés. L'élève doit trouver le nombre de carreaux restants. Ils effectuent la soustraction.

La manipulation et/ou la représentation dessinée accompagnent l'opération puis l'élève s'en détache petit à petit.

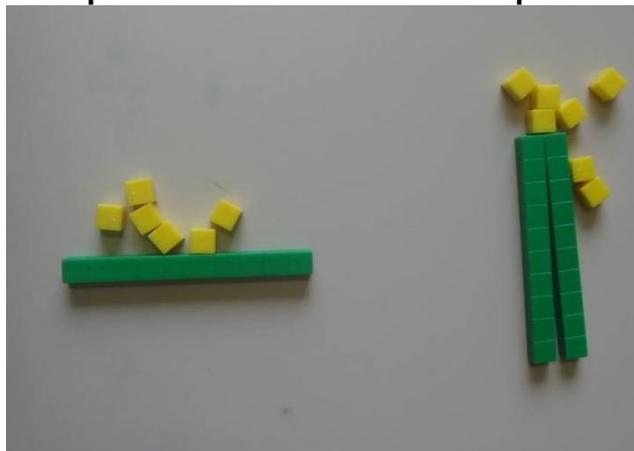


Soustraction avec retenue



Ce qu'on a enlevé

Ce qu'il reste



AFFICHAGE DE CLASSE

On a cassé une dizaine, il en reste 3.

$$\begin{array}{r} 34 \\ - 16 \\ \hline 27 \end{array}$$

On ne peut pas enlever 6 unités.
On casse une dizaine en 10 unités.
Ainsi, on a 13 unités et on peut en enlever 6.

On veillera à harmoniser dans le cycle les méthodes d'apprentissage de l'addition et de la soustraction à retenue. Ici, le choix a été fait d'utiliser cette méthode qui montre que 43 est décomposé autrement (30 + 13) pour pouvoir soustraire 16.