

# --- COMPREHENSION OPERATIONS SIMPLES ---

## Remarques sur ces activités d'entraînement :

Pour utiliser au mieux ce support, je vous conseille de lire l'article consacré sur :

[www.autismenjeux.fr](http://www.autismenjeux.fr)

Le but dans un 1<sup>er</sup> temps **n'est pas** de trouver un résultat, c'est de comprendre la démarche d'ajouter et d'enlever.

Ces bandes d'exercices sont faites pour être utilisées avec des vrais marrons.

- Dénombrements simples : il s'agit tout simplement de mettre dans le panier la quantité de marrons indiquée sur l'étiquette.
- Comprendre « ajouter » VS « retirer » : il va s'agir de comprendre à quoi correspondent les signes +/- en leur associant une action par rapport à une zone définie, en l'occurrence, ici, le panier. On commence par les marrons présentés un par un (voir conseils sur le site) puis on utilise ceux en groupes de 2 ou 3 marrons.
- Opérations chiffrées : ceci est la dernière étape où l'enfant va pouvoir accéder à une écriture chiffrée. Il faut qu'il ait acquis les deux étapes précédentes, sans quoi il n'y parviendra pas.

Il existe également un support de dénombrement « simple » à partir de marrons : l'enfant doit évidemment maîtriser cette compétence avant de rentrer dans les manipulations de quantités !



Il existe plusieurs versions sur le site afin de généraliser cette compétence.

# DENOMBREMENT SIMPLES



Manipuler des marrons

2

AUTISMEJEUX

AUTISMEJEUX

10

3

AUTISMEJEUX

AUTISMEJEUX

6

7

AUTISMEJEUX

AUTISMEJEUX

4

5

AUTISMEJEUX

AUTISMEJEUX

11

1

AUTISMEJEUX

AUTISMEJEUX

12

13

AUTISMEJEUX

AUTISMEJEUX

14

15

AUTISMEJEUX

AUTISMEJEUX

16

17

AUTISMEJEUX

AUTISMEJEUX

18

19

AUTISMEJEUX

AUTISMEJEUX

20

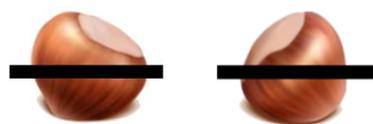
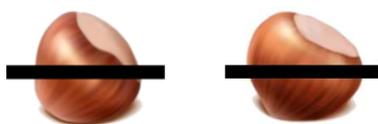
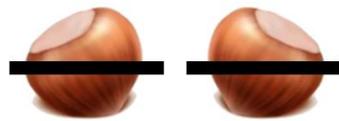
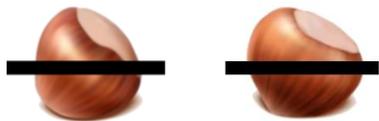
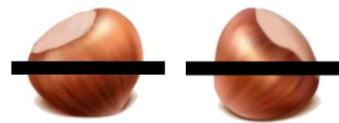
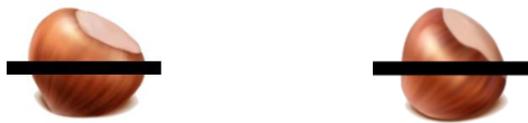
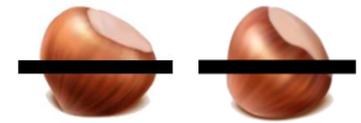
0

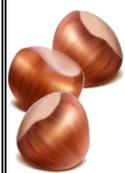
 	 	 	 
 	 	 	 
 	 	 	 
 	 	 	 
 	 	 	 
			
			
			
			
			



# COMPRENDRE AJOUTER/RETIRER

Manipuler des marrons





# OPERATIONS CHIFFREES

Manipuler des marrons

AUTISMEJEUX

$$4 + 4$$

AUTISMEJEUX

$$2 + 2$$

AUTISMEJEUX

$$2 - 1$$

AUTISMEJEUX

$$4 + 3$$

AUTISMEJEUX

$$4 - 1$$

AUTISMEJEUX

$$1 + 1$$

AUTISMEJEUX

$$6 - 1$$

AUTISMEJEUX

$$2 + 1$$

AUTISMEJEUX

$$3 - 1$$

AUTISMEJEUX

$$10 - 2$$

AUTISMEJEUX

$$4 - 1$$

AUTISMEJEUX

$$5 + 5$$

AUTISMEJEUX

$$5 - 1$$

AUTISMEJEUX

$$5 - 3$$

AUTISMEJEUX

$$4 - 3$$

AUTISMEJEUX

$$5 + 2$$

AUTISMEJEUX

$$4 - 4$$

AUTISMEJEUX

$$3 + 1$$

AUTISMEJEUX

$$4 + 2$$

Panier pour mettre / enlever les marrons pendant la  
manipulation :

Etiquette(s) consigne(s) :



Si besoin, pour aller plus loin, des sangliers à découper pour pouvoir faire des partages de marrons à partir des quantités mises dans le panier.

(Vous pourrez faire tenir les sangliers debout en mettant une boule de pâte à modeler fendue.)

