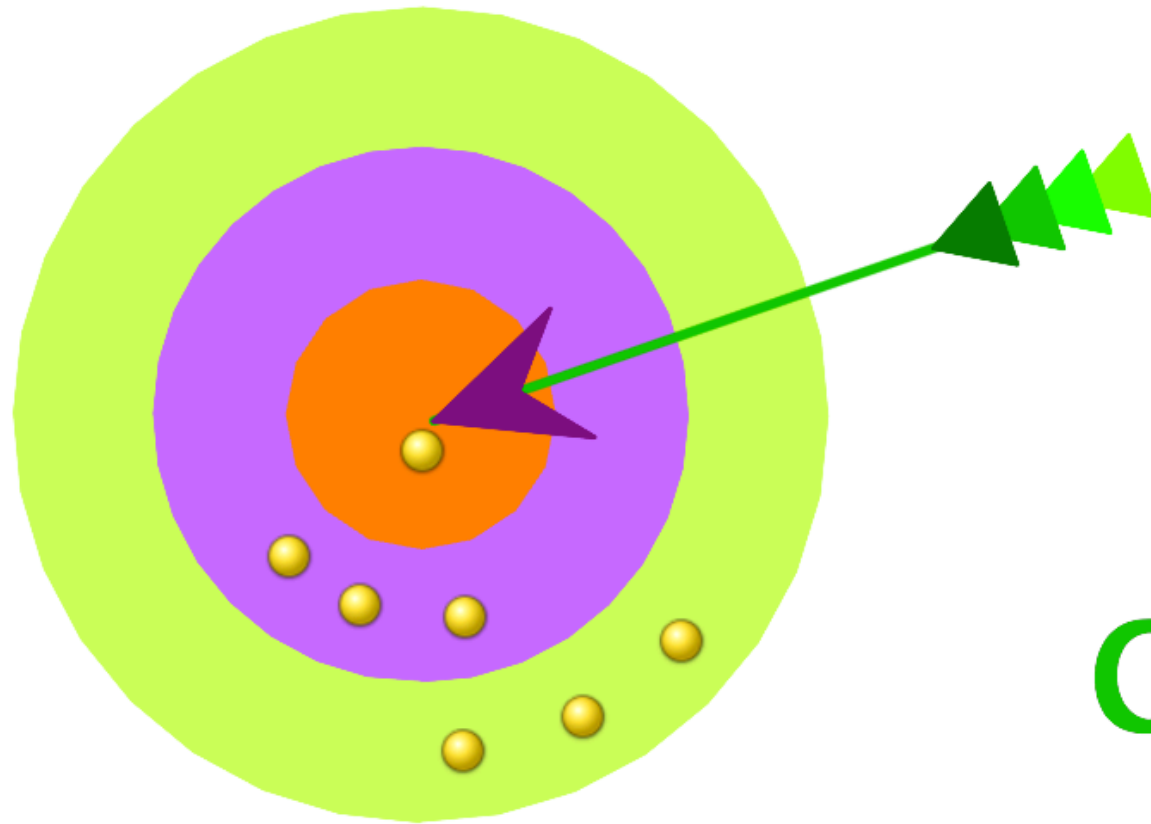




The target of numbers

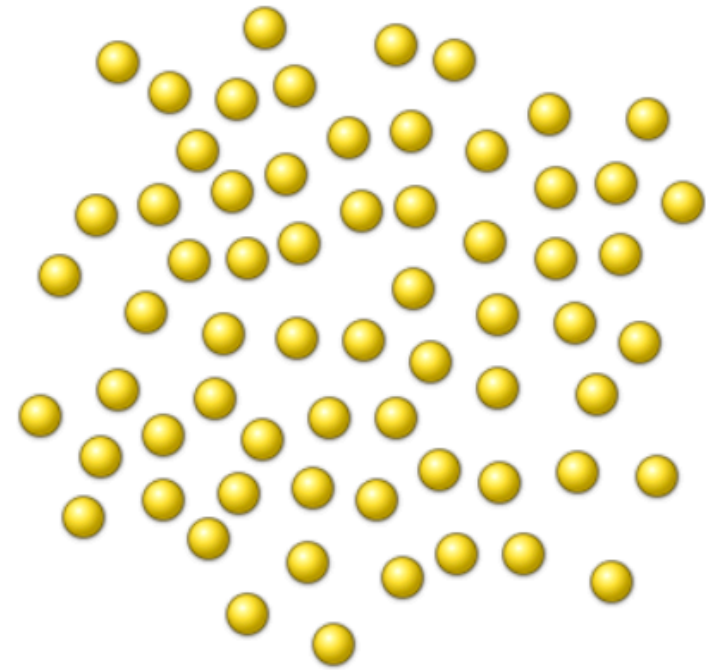
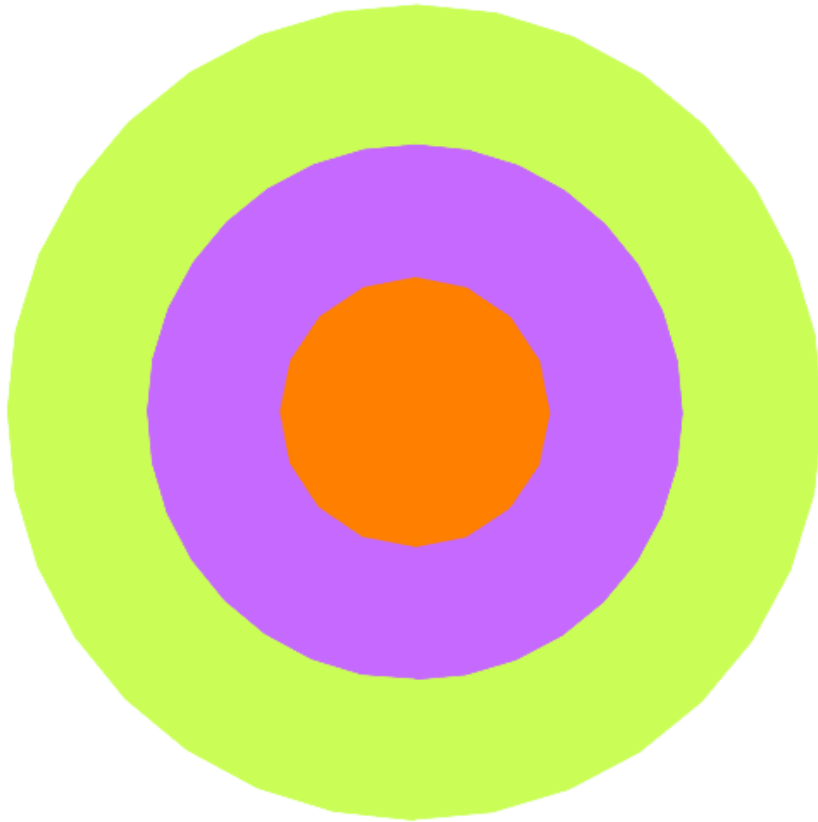


CE1





The target and the token



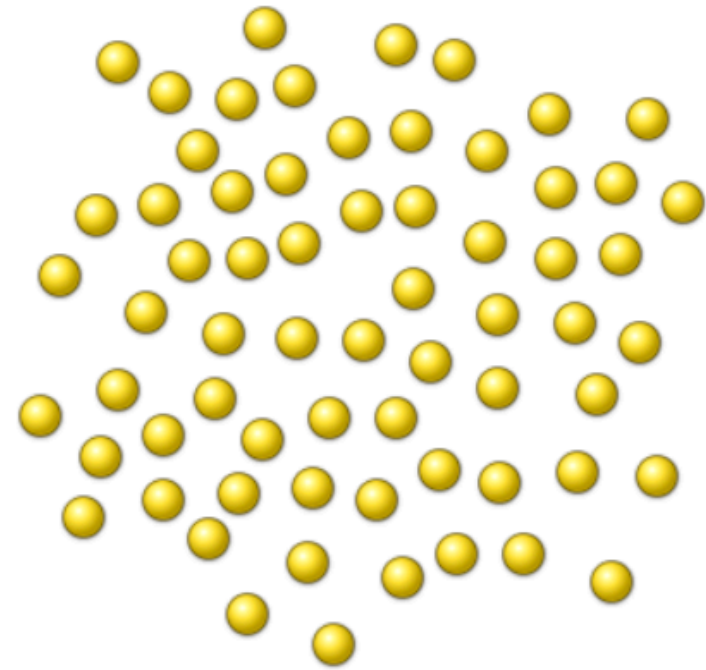
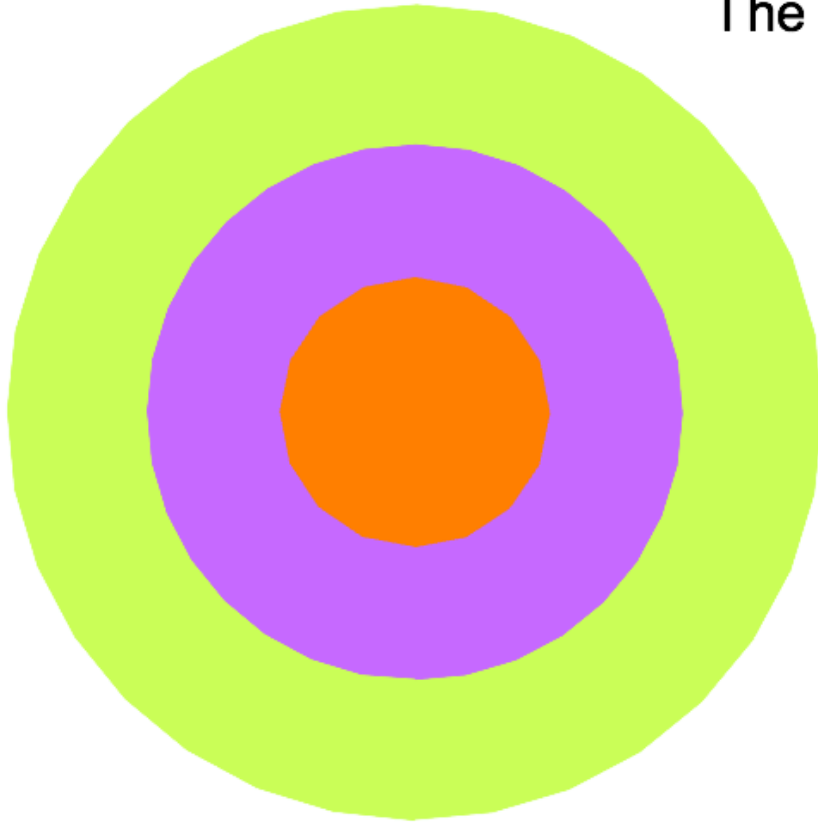
Score

0





The target number is: **955**



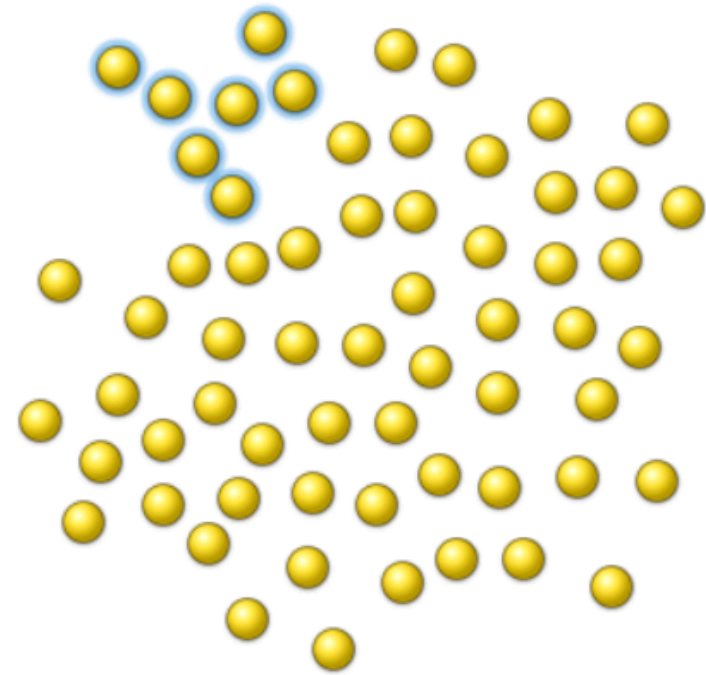
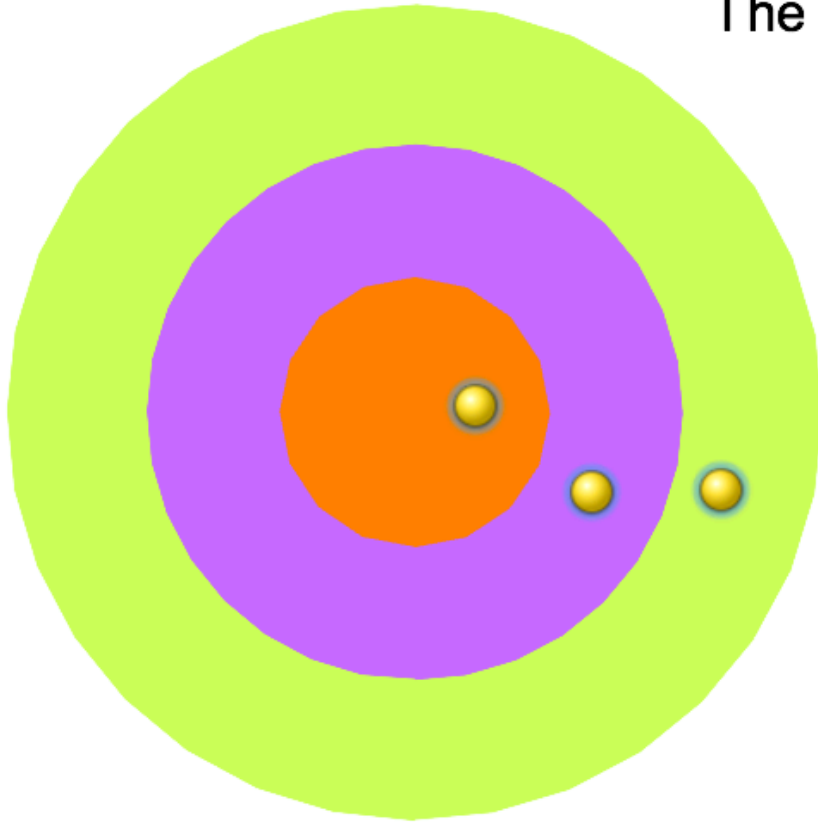
Score

0





The target number is: **955**



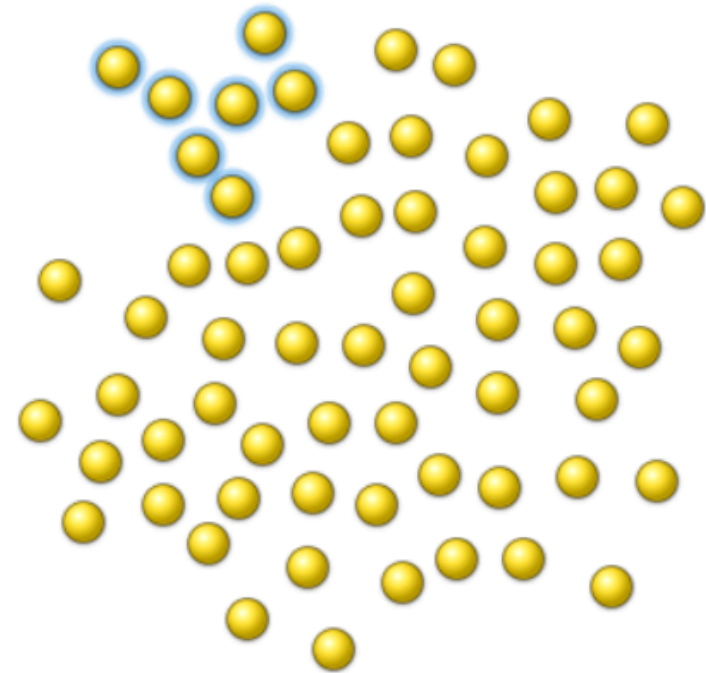
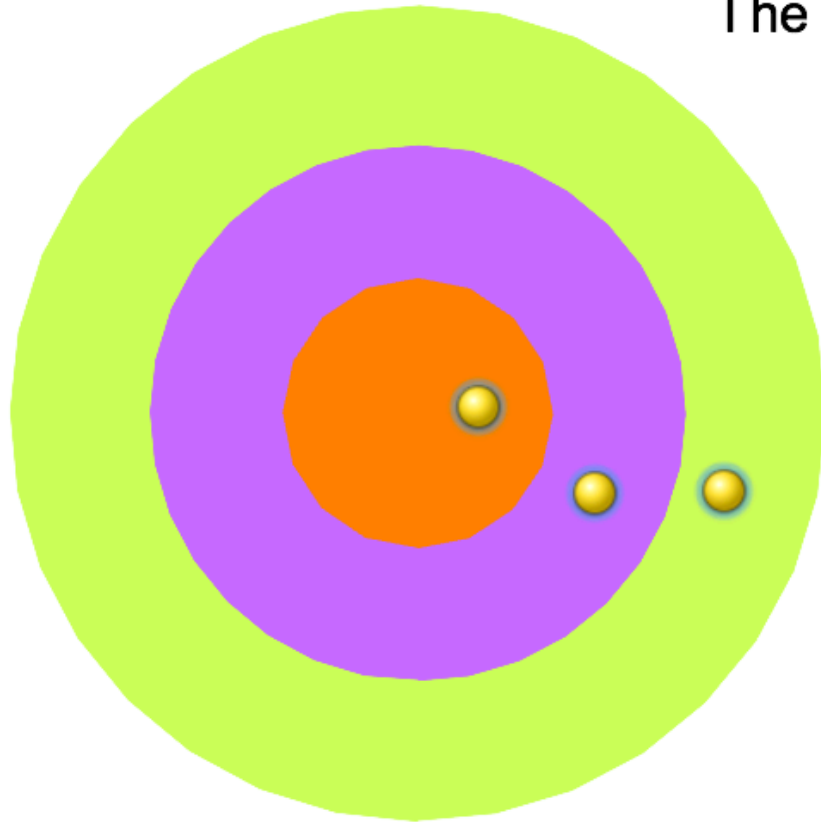
Score

111





The target number is: **955**



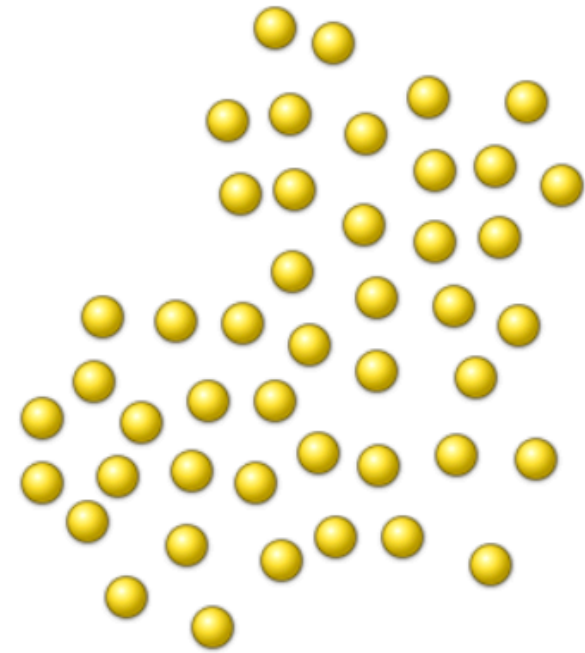
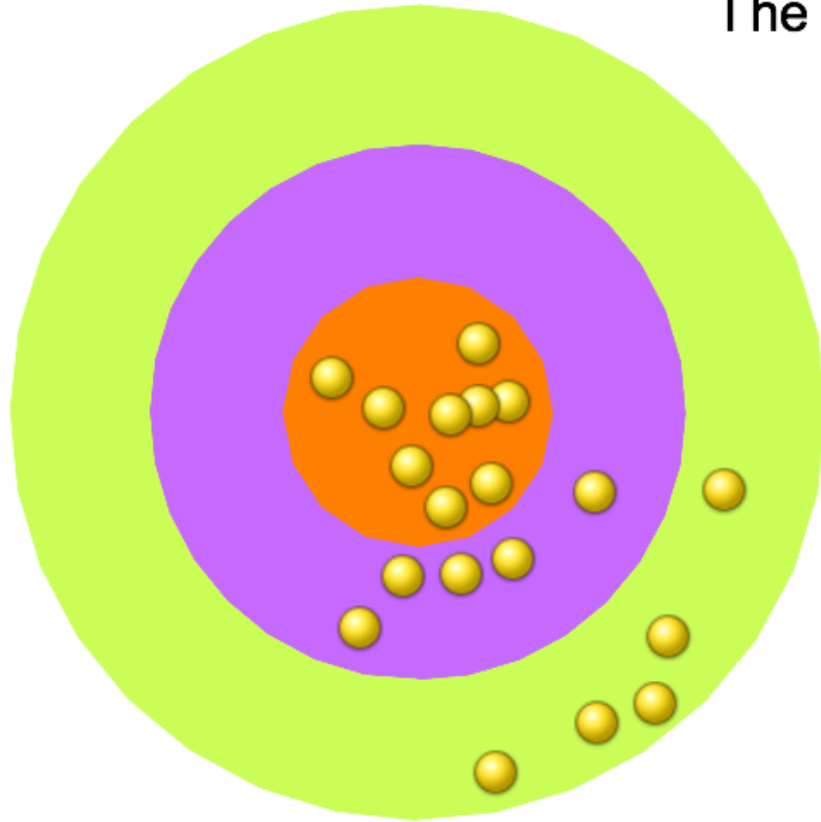
Score

111





The target number is: **955**

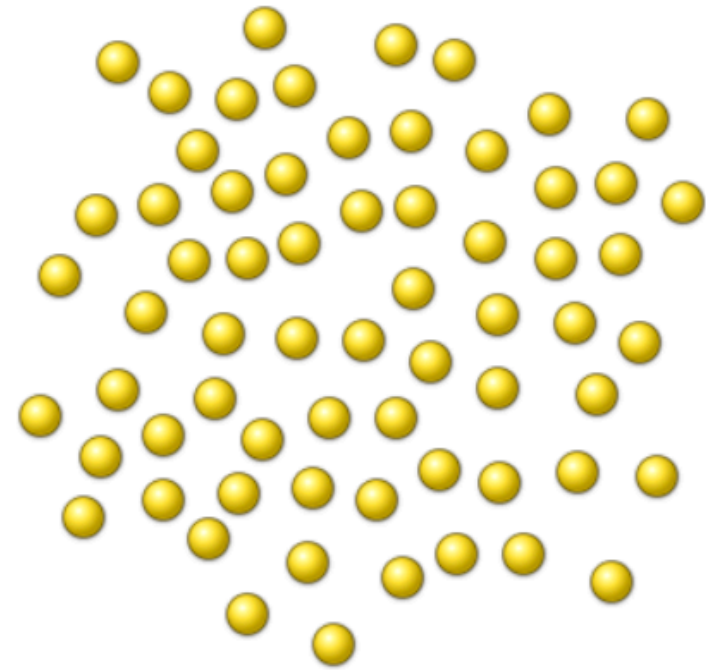
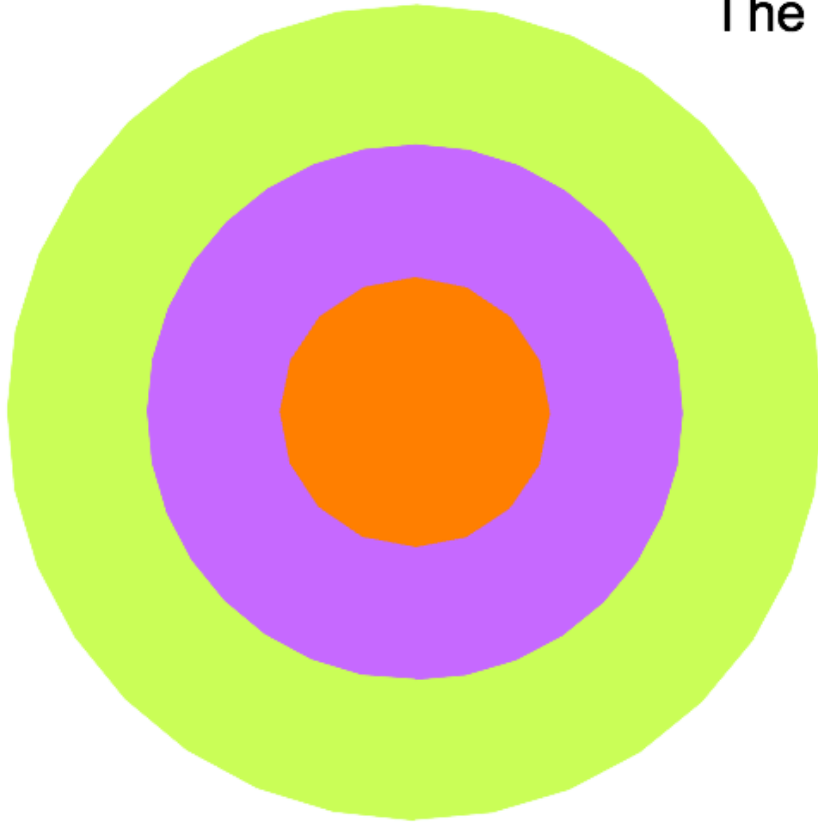


Score
955





The target number is: 467

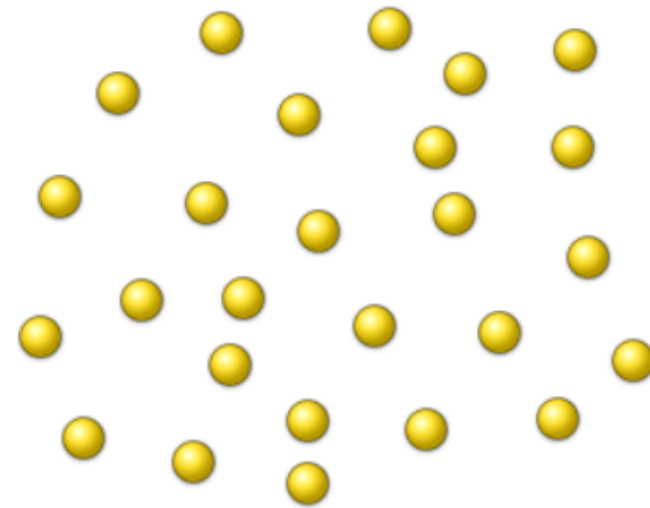
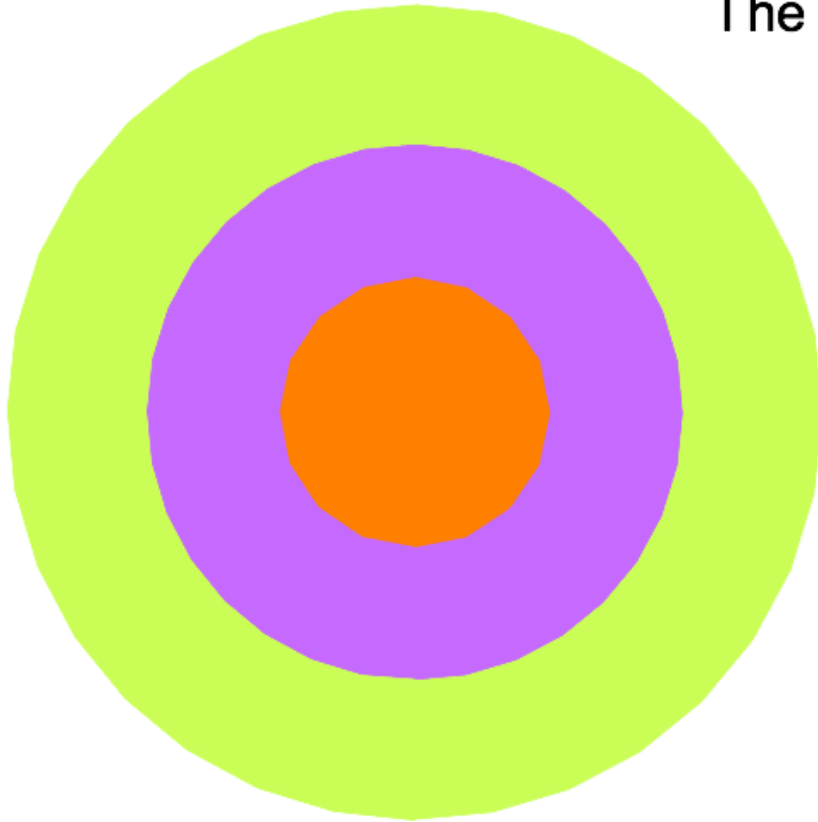


Score





The target number is: 748

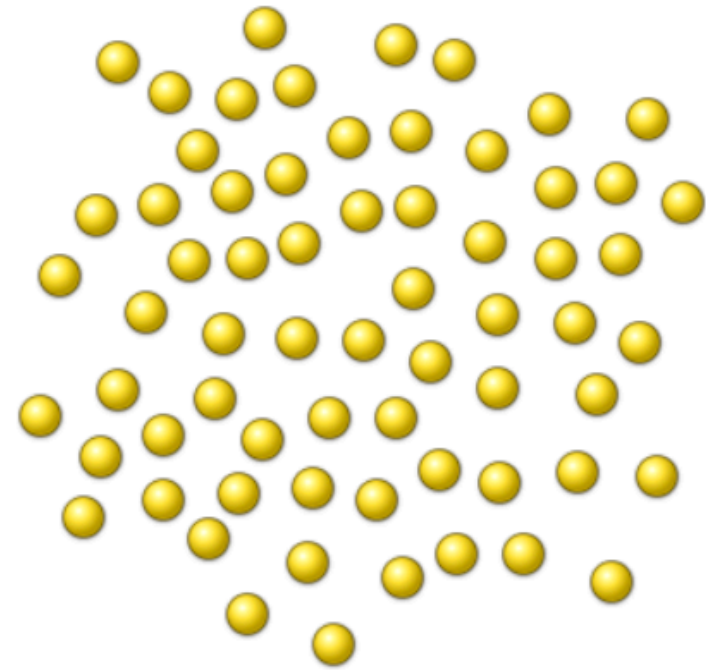
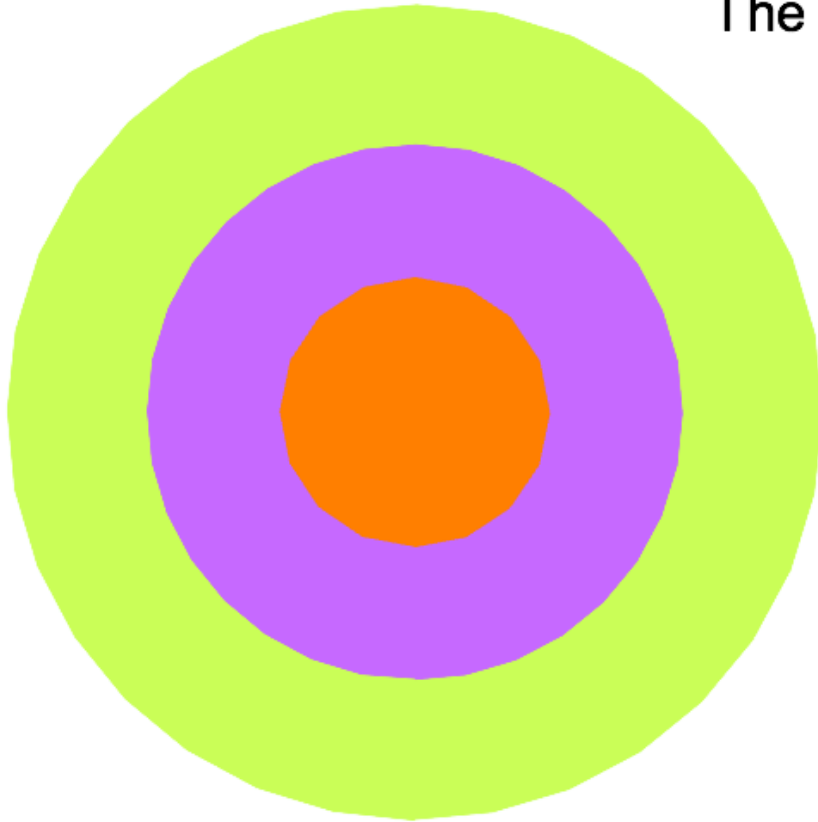


Score





The target number is: 210

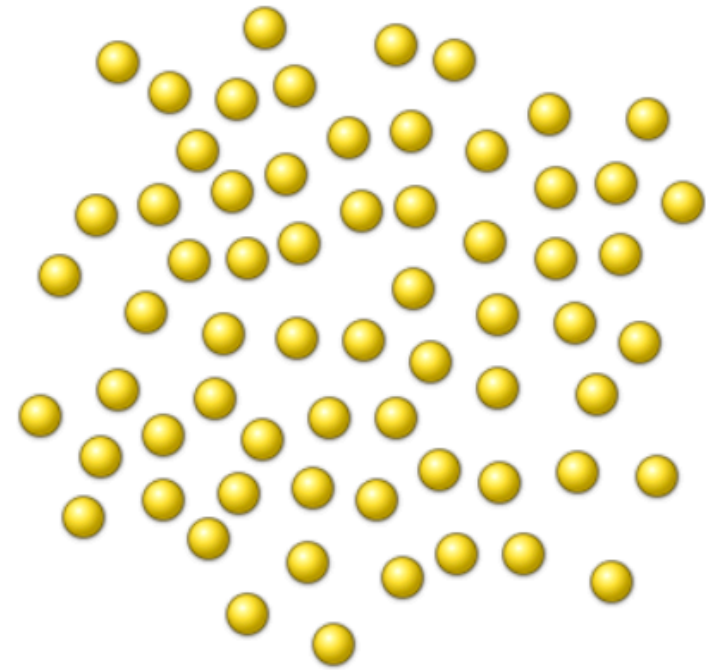
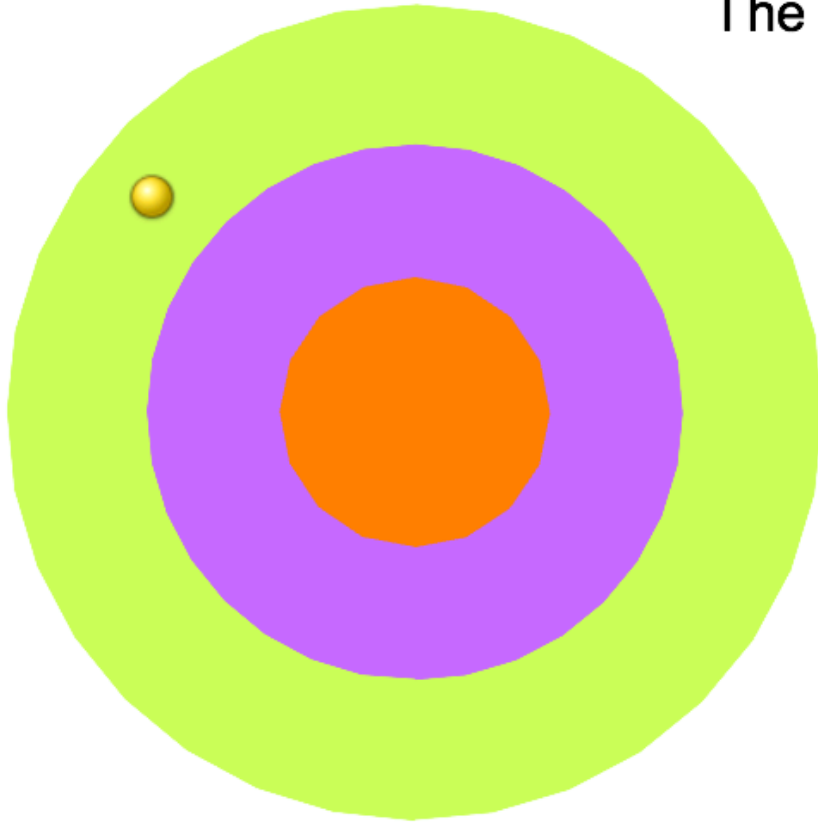


Score





The target number is: 710



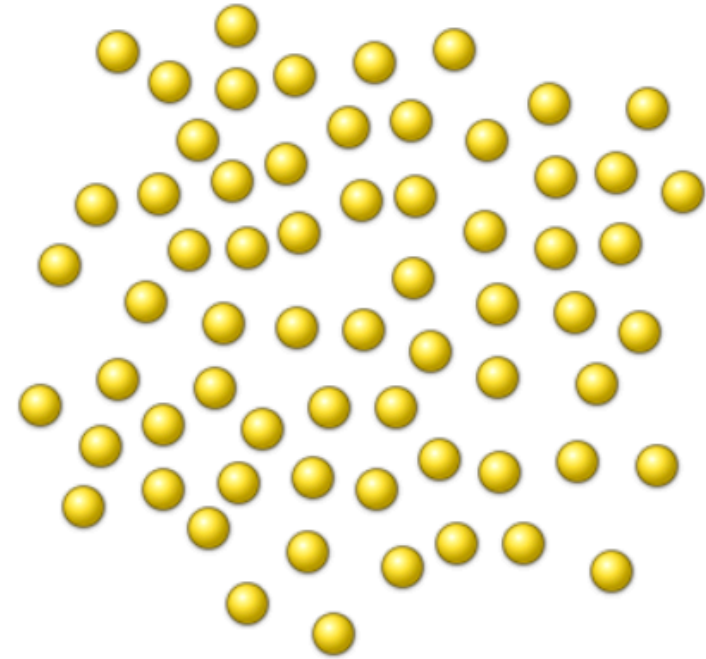
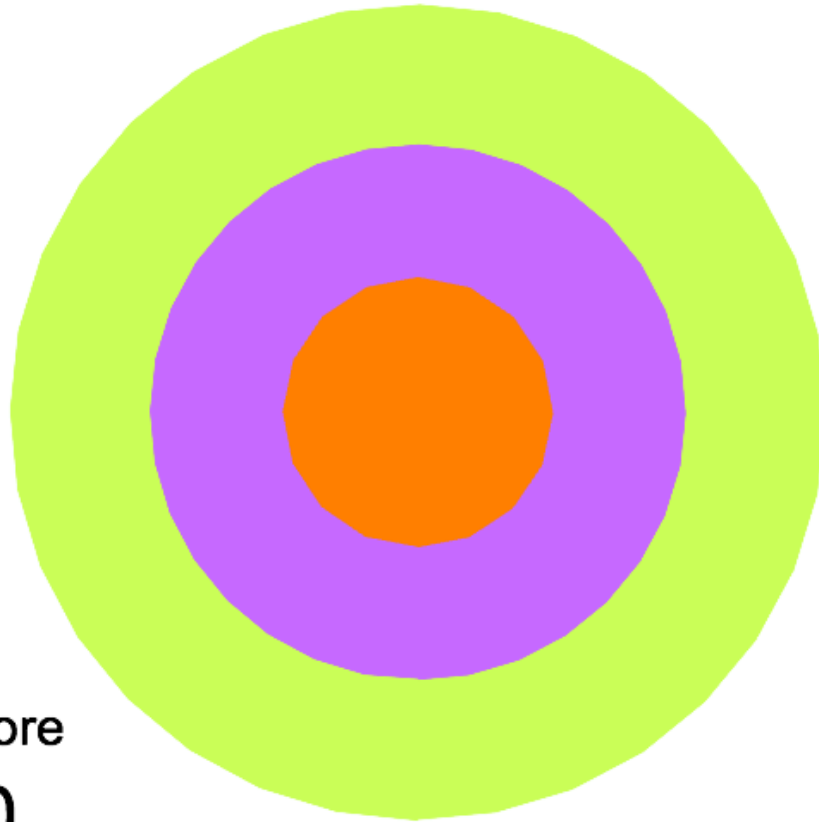
Score





Value of the counters in the scoreboard

Forname



Score

0

a counter of the green zone is worth: ?

a counter of the purple zone is worth: ?

a counter of the orange zone is worth: ?



Commentaires sur ce cahier pour le CE1

Objectif : travail sur la valeur des chiffres suivant leur position.

Dans toutes les pages du cahier, le nombre cible est inférieur ou égal à 999.

Page 2 : une page qui ne contient que la cible, les palets et l'affichage du score.

Le score correspond à la somme des valeurs des palets placés dans la cible.

C'est une page pour explorer les objets et leur comportement.

Le bouton "recyclage" repositionne hors de la cible les palets qui ont été déplacé.



Page 3 : un nombre cible est affiché.

Le bouton recyclage fournit un nouveau nombre cible et repositionne les palets hors de la cible.

Le score est également affiché. L'élève peut demander la vérification.

- Si la réponse est juste, un smiley "content" de couleur jaune est affiché et les palets sont bloqués. Pour continuer le travail il faut cliquer sur le bouton recycler.

- Si la réponse est fausse, un smiley "pas content" de couleur rouge est affiché et l'élève peut continuer et modifier les palets dans la cible, puis demander une nouvelle évaluation.

Le nombre maximum de smiley affichés est 10, à la onzième demande de vérification, la rangée de smiley est effacée et recommence avec un seul smiley.

Page 4 : même chose que page 3 mais avec le score qui ne s'affiche que lorsque la vérification est demandée.





Page 5 : il y a un nombre limité de palets (27) pour obliger l'élève a ne positionner au maximum que 9 palets dans chaque zone de la cible. Le reste fonctionne comme dans la page 4.

Page 6 : le chiffre des unités du nombre cible est toujours 0. Le reste fonctionne comme dans la page 4.

Page 7 : le chiffre des unités du nombre cible est toujours 0 et un palet est déjà placé dans la zone verte de la cible (valeur 1). On ne peut pas supprimer ce palet. Le reste fonctionne comme dans la page 4. L'élève doit alors compléter la partie unité avec 9 autres palets pour obtenir une dizaine et en tenir compte dans la zone violette.

Page 8 : une page de conclusion que l'élève peut imprimer et conserver. il doit indiquer la valeur de chaque palet suivant sa position dans la cible. Les réponses peuvent être variées et doivent être validées par l'enseignant.

par exemple :

- un palet dans la zone verte vaut 1, ou 1 unité
- un palet dans la zone violette vaut 10, ou 1 dizaine
- un palet dans la zone orange vaut 100, ou 1 centaine