

Tables de matières

Introduction	4
Ajoutez. Combien ensemble?.....	6
Pratique d'addition.....	9
Quel est plus?	11
Chiffres manquantes.....	13
Sommes avec 5	15
Sommes avec 6	17
Additionner sur une ligne de chiffres.....	19
Sommes avec 7.....	23
Sommes avec 8.....	26
Exercices de pratique	29
Sommes avec 9	32
Sommes avec 10.....	36
Quelques symboles	40
Revision des faits d'addition	43
Extras	47
Réponses	52
Information sur l'auteur	58

Introduction

Mammouth mathématiques addition 1 est un cahier de travail qui est auto-explicateur, traitant le concept d'addition et les faits d'addition à moins de 0-10 (dans quelques-uns des exercices, les nombres 10-20 sont employés). Le livre convient aux enfants de maternelle et première année du primaire.

Les livres commencent par des problèmes très faciles d'addition, en utilisant des images, avec les chiffres de 0-5. Si votre enfant ne connaît pas encore les symboles + et =, c'est une bonne idée de les présenter d'abord oralement. En d'autres mots, utilisez des blocs, des roches, ou autre matériel, et faites des phrases d'addition. Employez les deux genres de phrases : "*trois blocs et quatre blocs font sept blocs. Trois blocs PLUS quatre blocs ÉGALES sept blocs.*" Jouez de cette façon jusqu'au temps que l'enfant puisse employer les mots PLUS et ÉGALES dans son propre raisonnement. Ceci facilitera beaucoup la présentation des symboles écrits.

Bientôt les leçons commencent à inclure des problèmes 'de nombre manquant'. Nous employons d'abord des images, et obtenons graduellement au $1 + _ = 5$ avec des symboles seulement. Maintenez dans l'esprit que les enfants peuvent confondre ce problème avec ceci : $1 + 5 = _$.

Plus loin, le livre contient beaucoup de leçons appelées *Sommes avec...* dont le but est d'aider l'enfant à *apprendre par cœur* des faits d'addition donc la somme est moins que ou égale à 10. Cependant, maintenez dans l'esprit que les enfants ont besoin de BEAUCOUP de pratique et d'occasions d'employer des nombres et l'addition pour apprendre par cœur réellement ces derniers.

Donc, la mémorisation peut ne pas se produire totalement pendant que vous travaillez ce livre. Au plus tard, votre enfant devrait apprendre par cœur ces faits pendant la deuxième année du primaire.

Une des meilleures manières de faire ainsi est avec des jeux. Des cartes éclairées peuvent également être employées ; cependant je me sens que les jeux sont meilleurs à la longue parce qu'ils aident l'enfant à aimer des mathématiques. Dans ce livre, je vous conseille d'utiliser ce jeu :

10 Sortie.

Vous avez besoin : n'importe quelles cartes de nombres 1-10 comme un jeu de cartes que vous avez enlevé les valets, dames et rois, ou des cartes de jeu UNO, etc.

Règles : Donnez sept cartes à chaque joueur.. Placez le restant dans une pile au milieu, visage vers le bas. À son tour, chaque joueur *peut* d'abord prendre une carte de la pile. Puis, chaque joueur *peut* demander une carte du joueur sur leur droite (comme dans 'poissons'), et la personne doit la donner s'il l'a. Maintenant le joueur peut jeter deux cartes quelconques dans sa main qui donne la somme de 10, ou la carte 10 elle-même.

Le joueur qui jette d'abord toutes les cartes de sa main, gagne.

Adaptations :

- * Donnez 10 cartes au lieu de sept, s'il y a seulement deux joueurs.
- * Donnez seulement 6 cartes, s'il y a un plus grand nombre de joueurs, ou utilisez deux jeux de cartes.
- * Permettez aux joueurs de jeter trois cartes qui donnent la somme de 10.
- * Au lieu de dix, les joueurs jettent les cartes qui donnent la somme de 9, 8, 11, ou un autre nombre. Employez les cartes d'image pour 11, 12, et 13.

En ce livre, vous emploierez ce jeu en tant que "9 sortie" - de sorte que les cartes doivent donner la somme de 9, ou en tant que "8 sortie", ou "7 sortie". *Jeu simple et fantastique!*

Quelques autres idées de jeu d'essayer:

- Tout jeu de société où vous déplacez le pion en roulant deux dés. Exigez de l'enfant d'ajouter les points sur les dés avant de déplacer le pion.
- **Bataille d'addition.** Chaque joueur est donné deux cartes. Celui avec la somme la plus élevée obtient toutes les cartes. Après assez de ronds de sorte que toutes les cartes soient employées, le joueur avec la plupart des cartes gagne. S'il y a une partie égale, les joueurs qui ont l'égalité obtiennent deux cartes additionnelles et la 'bataille' avec eux pour résoudre la partie.
Ce jeu est facilement adapté pour la soustraction, la multiplication, et les fractions. *Vous pouvez aussi employé des dominos au lieu des cartes.*

Je vous souhaite le succès avec l'enseignement de maths!

Maria Miller, l'auteur