

1 - Associer et construire des collections

Activité 1 : Avec les doigts

L'enseignant montre deux doigts. Chaque élève montre la constellation du dé correspondante. Il poursuit avec des nombres de doigts différents jusqu'à ce que la quasi-totalité des élèves réussissent à répondre correctement.

Activité 2 : Avec les constellations du dé

L'enseignant montre une constellation. Chaque élève lève une main en montrant le nombre de doigts correspondant.

Activité 3 : Des dessins

L'enseignant montre une constellation. Chaque élève dessine sur son ardoise le nombre de billes correspondant à la constellation. L'enseignant reprend cette activité en montrant des doigts de ses propres mains. Les élèves dessinent, sur leur ardoise, le nombre de billes correspondant au nombre de doigts montrés.

Période 1

2 - Associer une collection à une écriture chiffrée

Activité 1

« Combien ai-je montré de doigts ? » L'enseignant présente pendant trois ou quatre secondes quelques doigts d'une seule main et demande aux élèves de citer le nombre ainsi désigné. Les élèves peuvent voir aussi bien les doigts levés que les doigts pliés. Cet exercice favorise la reconnaissance globale des petites quantités et familiarise les élèves avec une collection de référence : celle des doigts de la main.

Activité 2

« Combien y a-t-il de points sur cette carte ? » L'enseignant montre durant trois ou quatre secondes une carte grand format reproduisant une constellation du dé ne contenant pas plus de cinq éléments et demande aux élèves d'écrire en chiffres le nombre correspondant sur leur ardoise.

Activité 3

« Je vous montre un nombre écrit en chiffres ; vous me montrez le nombre de doigts correspondant. » Dans cet exercice, on ne prononce pas les noms des nombres. L'élève doit reconnaître le nombre de façon immédiate et globale. Si les acquis des élèves ne sont pas bien établis sur les nombres inférieurs ou égaux à cinq, ces séances

peuvent durer plusieurs minutes lors des rituels du matin pendant plusieurs jours.

3 Ranger du plus petit au plus grand

L'enseignant demande aux élèves de comparer les tailles de trois enfants qui ne sont pas côte à côte. « Peut-on dire qui est le plus grand ? Comment faire ? » Il faut les placer côte à côte pour les comparer facilement.

L'enseignant recommence avec trois autres élèves, mais en plaçant le plus petit sur une estrade : « L'élève qui est sur l'estrade est-il le plus grand ? » Après discussion, on arrive à la conclusion qu'il faut que les pieds des élèves dont on compare les tailles soient au même niveau, sur le sol.

La comparaison des tailles de plusieurs camarades de classe, permet aux élèves d'établir le protocole à respecter pour comparer des longueurs.

L'enseignant demande ensuite de comparer 4, 5 ou 6 élèves du plus petit au plus grand. Il leur demande de venir devant le tableau : « À votre avis, quel élève est le plus petit de ce groupe ? »

Les élèves peuvent le déterminer rapidement. Il demande alors : « Quel élève est le plus grand ? » Les élèves le désignent. Pour les quatre autres tailles, il s'agira de comparer les quatre élèves restants. Si la comparaison entre deux enfants n'est pas

évidente, on leur demande de se placer côte à côte. S'il le juge utile, l'enseignant propose de ranger du plus grand au plus petit un autre groupe d'élèves.

Ces activités doivent être jouées devant la classe.

Activité 1

À tour de rôle, un élève face à la classe tire une carte nombre de 1 à 5 et construit la collection demandée. La classe vérifie par comptage.

Activité 2

L'enseignant place sur une table trois crayons et donne une étiquette d'un nombre supérieur à trois à un élève. L'élève doit compléter la collection de crayons.

Activité 3

L'enseignant place sur la table 5 feuilles et donne à un élève une étiquette d'un nombre inférieur à 5. L'élève doit retirer les feuilles en trop. Les vérifications se font avec le groupe classe.

4- Comparer les nombres inférieurs à 6

Les élèves construisent, à l'aide de cubes identiques, des colonnes de couleurs différentes de 1, 2, 3, 4, 5 cubes. En référence à la leçon 11, les élèves montrent la plus petite colonne, celle qui contient le plus petit nombre de cubes. Ils montrent ensuite la plus grande, celle qui contient le plus grand nombre de cubes. L'enseignant fait associer une étiquette nombre à chaque colonne et demande aux élèves de prendre le nombre 3 puis un nombre plus grand que 3. Les élèves ont le choix entre 4 et 5. Il demande ensuite de prendre un nombre plus petit que 3. Les élèves ont le choix entre 1 et 2. Si nécessaire, il recourt chaque fois aux colonnes de cubes pour comparer les nombres.

Il affiche la bande numérique des nombres de 1 à 5 et fait constater que sur la bande numérique, les nombres 4 et 5 viennent après 3 et que les nombres 1 et 2 sont avant 3. Sur la bande numérique, le nombre qui suit est plus grand que le nombre placé avant lui. Le nombre qui est avant un autre nombre est plus petit que ce dernier.

5- Ordonner les nombres inférieurs à 6

Activité 1

Les élèves sont chacun munis de 10 cubes et de cinq étiquettes numérotées de 1 à 5.

Chaque élève construit, à l'aide de cubes identiques, une colonne de 2 cubes, une colonne de 5 cubes, et une de 3 cubes. L'enseignant demande aux élèves : « Quelle est la colonne la plus petite ? » Chaque élève propose sa colonne de 2 cubes.

L'enseignant demande ensuite : « Comment ranger les colonnes de la plus petite à la plus grande ? »

Individuellement, les élèves rangent les trois colonnes. Un élève explique sa méthode. La classe valide ou corrige.

Chaque élève associe les écritures chiffrées des nombres 2, 3, 5 à ses colonnes de cubes. Les nombres sont écrits correctement rangés au tableau.

La suite des trois nombres est analysée : les nombres sont rangés de gauche à droite ; le nombre suivant est plus grand que le nombre qui le précède ; le nombre compris entre deux autres est plus grand que celui qui est à sa gauche et plus petit que celui qui est à sa droite, 3 est plus grand que 2 mais plus petit que 5...

Une activité similaire est proposée avec les nombres 1,2,4.

Activité 2

Les élèves reconstituent la bande numérique avec leurs cinq étiquettes. L'enseignant affiche trois nombres dans le désordre au tableau, par exemple : 3, 4, 1. Les élèves doivent repérer ces nombres sur leur bande numérique et proposer le rangement exact dans l'ordre croissant.

L'activité est reprise plusieurs fois avec des nombres différents.

L'enseignant peut aussi les afficher dans l'ordre et demander si le rangement est valable ou non.

6- Situation d'ajout : le signe +, le signe =

Hors de la vue des élèves, l'enseignant pose 3 jetons jaunes sur son bureau et les cache. Il soulève le cache et demande combien il y a de jetons jaunes sur le bureau. Il demande à un élève de venir y ajouter 1 jeton rouge. Il interroge la classe pour savoir combien il y a de jetons en tout. Les élèves répondent 4.

Un élève vient vérifier. L'enseignant annonce qu'en mathématiques, on traduit cet ajout à l'aide d'un signe + et d'un signe = en écrivant $3 + 1 = 4$. Il écrit cette égalité au tableau puis utilise la craie jaune pour entourer le 3, et la craie rouge pour entourer le 1, le 4 n'étant pas entouré. Il laisse l'égalité écrite au tableau puis retire tous les jetons du bureau.

Il renouvelle l'expérience en demandant à un élève de venir placer 1 jeton rouge sur la table, et à un autre élève de venir placer 2 jetons verts sur la table. Il demande combien de jetons ont été placés sur la table et sollicite la classe pour savoir comment traduire ces ajouts par une nouvelle écriture mathématique. Il aide le volontaire dans l'utilisation des craies de couleur pour entourer le 1 et le 2 dans l'égalité : $1 + 2 = 3$.

7-Réunion de collections : le signe +, le signe =

Hors du regard des élèves, l'enseignant place sur son bureau 2 jetons jaunes et 1 jeton rouge. Il les dévoile et demande à la classe combien de jetons en tout sont posés sur le bureau. Il annonce qu'en mathématiques, on peut traduire la mise en commun des jetons jaunes et rouges en écrivant : $2 + 1$, puis indiquer qu'en tout 3 jetons sont posés sur le bureau en écrivant $2 + 1 = 3$. Il écrit cette égalité et la commente en entourant de jaune le chiffre 2, de rouge le chiffre 1 et en rappelant le rôle que joue chacun des signes + et =.

Il montre ensuite 2 doigts sur une main et 3 doigts sur l'autre main, puis interroge la classe pour savoir comment traduire cette situation par une écriture mathématique. Après avoir pris en compte les propositions des élèves, il propose à un élève de venir écrire l'égalité $2 + 3 = 5$ au tableau. Il accepte aussi éventuellement l'égalité $3 + 2 = 5$ ou $5 = 2 + 3$ en insistant sur le sens de ces écritures.

8-Commutativité de l'addition

Activité 1

Il est possible de fabriquer un dispositif assez simple pour convaincre les élèves que deux ajouts successifs, faits dans un ordre différent, donnent le même résultat. Pour cela, utiliser un Y d'écoulement en PVC et une boîte transparente. Laisser tomber dans la boîte transparente 2 billes rouges par la branche gauche du Y et 3 billes bleues par la branche droite du Y. Les élèves constatent que la boîte transparente contient 5 billes. L'enseignant écrit au tableau : $2 + 3 = 5$.

Il recommence l'expérience en laissant tomber 3 billes bleues par la branche gauche du Y et 2 billes rouges par la branche droite du Y. L'enseignant demande aux élèves s'ils pensent que cela a modifié le nombre de billes se trouvant dans la boîte, la réponse est non, il y a encore 5 billes dans la boîte : $3 + 2 = 5$.

L'activité est reprise en jouant cette fois sur la chronologie des actions. Placer d'abord 2 billes rouges dans la boîte, puis 3 billes bleues. Faire constater qu'il y a 5 billes dans la boîte, puis inverser

9- Ajouter 1

l'ordre, en plaçant d'abord 3 billes bleues dans la boîte, puis 2 billes rouges, et faire constater qu'il y a encore 5 billes dans la boîte. Conclure avec la classe que l'ordre dans lequel on ajoute les différentes billes ne modifie pas le nombre total de billes dans la boîte, ce qui se traduit par : $2 + 3 = 3 + 2$.

Ces différentes manipulations seront rappelées et serviront de situation de référence chaque fois que la commutativité sera mobilisée dans les exercices de surcomptage. Les élèves en conserveront un souvenir d'autant plus présent que l'enseignant aura théâtralisé ces différentes étapes qui ne sont pas évidentes pour des élèves de CP.

Activité 2 : Jeu de doigts ou « jeu de mains, jeu de malin » Faire lever 3 doigts sur une main, puis 1 doigt sur l'autre main : on a levé 4 doigts. Recommencer en faisant lever 1 doigt sur une main, puis 3 doigts sur l'autre main : on a encore levé 4 doigts. L'ordre n'a pas modifié le nombre total.

Sur leur ardoise, les élèves dessinent les cinq premières cases de la bande numérique et y écrivent les chiffres de 1 à 5.

L'enseignant dit : « 4 », les élèves posent un jeton sur les quatre premières cases de la bande ; l'enseignant dit : « Et encore 1 », les élèves posent 1 jeton sur la case suivante, c'est la case du 5. Ils retirent leurs 5 jetons.

L'enseignant dit : « 3 », les élèves posent un jeton sur les trois premières cases de la bande ; l'enseignant dit : « et encore 1 », les élèves posent 1 jeton sur la case suivante, c'est la case du 4. Ils retirent leurs 4 jetons.

Le jeu continue avec 2 et encore 1 ; 1 et encore 1.

Les élèves verbalisent : « Quand on ajoute 1 jeton, on passe au nombre d'après sur la bande numérique. »

10- Problèmes (1): jeu du chapeau Ajouter 1

L'enseignant dépose un jeton sur son bureau. Il demande aux élèves : « Combien y a-t-il de jetons sur le bureau ? » Puis il le dissimule avec un chapeau. L'enseignant prend ensuite un autre jeton, le montre à la classe et le place discrètement sous le chapeau. Il pose alors la question :

« Quand je vais soulever le chapeau, combien de jetons vais-je trouver ? » Il demande aux élèves de répondre à cette question sur leur fichier lorsqu'ils ont reconnu que la première situation du fichier est celle que l'enseignant vient de jouer.

Pour savoir si les élèves ont correctement répondu, l'enseignant demande à un volontaire de venir soulever le chapeau et de compter le nombre de jetons qui s'y trouvent. La réponse est 2 jetons. L'enseignant écrit au tableau l'égalité : $1 + 1 = 2$ qui traduit en langage mathématique la suite des actions qui viennent d'être réalisées.

« Quand on additionne 1 à un nombre, on trouve le nombre qui vient juste après sur la bande numérique. »

11- Dénombrer jusqu'à 7

L'enseignant présente rapidement (5 secondes) des collections de 5, 6, 7 points (ou de formes simples) dessinées linéairement sur une bande de papier. Après chaque présentation, il demande le nombre de formes dessinées sur la bande. Beaucoup d'élèves n'auront pas eu le temps de les dénombrer. Les élèves ne peuvent reconnaître de façon globale les nombres des formes présentées linéairement et le dénombrement 1 à 1 prend du temps. L'enseignant affiche alors les trois bandes au tableau et laisse aux élèves le temps d'écrire les nombres.

L'enseignant présente ensuite rapidement les nombres 5, 6, 7 sous la forme de dominos. Il demande aux élèves qui ont reconnu les nombres d'expliquer pourquoi ils les ont reconnus aussi rapidement. L'enseignant met en évidence l'importance de la constellation de 5, facile à mémoriser, pour reconnaître les nombres 6 et 7.

12- Dessus, dessous, devant, derrière, entre

Cette séance débute en éducation physique et sportive dans des activités du domaine des programmes « Adapter ses déplacements à différents types d'environnements ». L'enseignant propose, comme à l'école maternelle, un parcours au cours duquel les élèves seront invités à ramper sous un banc, sauter de cerceau en cerceau, descendre un plan incliné, réaliser une roulade...

L'enseignant divise la classe en deux groupes : un groupe d'élèves observateurs, un groupe d'élèves actifs. Il propose un « arrêt photo » des élèves actifs et demande aux observateurs de décrire la situation de leurs camarades en utilisant les connecteurs spatiaux: sous, dessus, devant, derrière, entre... Des phrases du type : « Sarah est derrière Benjamin »,

« Karim est entre Jean et Corentin », « Juliette est sous le banc », « Chloé est sur la poutre », etc. sont attendues.

13- Dénombrer jusqu'à 9

Les connaissances des différentes représentations des nombres se travaillent essentiellement par imprégnation. L'enseignant rappelle la nécessité d'utiliser les deux mains pour les nombres supérieurs à 5 et les deux cases du domino (voir « Observations préalables ») lors des activités qu'il reprendra rituellement en calcul mental :

- Il montre une à une, dans le désordre les cartes comportant les chiffres de 4 à 9 ; les élèves doivent dire le nom du nombre.
- Il montre une écriture en chiffres; les élèves représentent le même nombre avec leurs doigts.
- Il montre un nombre écrit en chiffres ; les élèves dessinent la carte-constellation du nombre.
- Il montre un nombre avec les doigts; les élèves dessinent la carte-nombre correspondante.

Il souligne qu'il est pratique, quand les quantités dépassent 6, de les décomposer en 5 et un autre petit nombre. On prépare ainsi les élèves à la notion de décomposition additive des nombres. Les doigts des deux mains, comme les constellations des dominos, se prêtent bien à cet exercice. Mais l'enseignant peut proposer aux élèves d'autres types de décompositions, notamment les

doubles, à l'aide des deux mains, comme à l'aide des cartes dominos.

14- Calculer la somme de deux nombres (1)

L'enseignant écrit au tableau le calcul $5 + 4 = \dots$ et interroge la classe sur la façon d'obtenir le résultat.

Il est probable que la première proposition des élèves sera le recours aux doigts de la main: 5 doigts sur une main, 4 doigts sur l'autre, et l'on recompte le tout. L'enseignant valide cette technique mais fait remarquer qu'elle est limitée par le nombre de doigts de chaque main et ajoute que si les doigts ne suffisent pas, il est toujours possible d'utiliser des jetons de deux couleurs. Pour illustrer sa remarque, il place 5 jetons bleus sur la table puis leur ajoute 4 jetons rouges en demandant à la classe si cela correspond bien à $5 + 4$. Il demande ensuite de compter l'ensemble des jetons. Les élèves constatent qu'il y a 9 jetons en tout. En rappelant la leçon 15, l'enseignant écrit : $5 + 4 = 9$. C'est la procédure employée par Théo.

L'enseignant demande si d'autres procédures sont possibles: il est probable qu'au moins un élève viendra au tableau pour mettre en œuvre une procédure de surcomptage : « Je mets 5 dans ma tête et 4 sur mes doigts, puis je compte sur mes doigts

à partir de 5 : 6, 7, 8, 9. Le résultat est égal à 9. » L'enseignant valide cette procédure et fait remarquer que contrairement à la méthode précédente, l'élève est parti de 5 et non de 1, il a donc gagné du temps. Il peut aussi signaler qu'avec cette méthode, il est toujours préférable de mettre le plus grand nombre dans sa tête pour arriver plus vite au résultat (leçon 17, Commutativité de l'addition). C'est la méthode du surcomptage employée par Mélissa. Comme dans le cas précédent, l'enseignant fait remarquer qu'on est limité par le nombre de doigts de nos deux mains pour représenter le second nombre de la somme à calculer. Enfin, il affiche une bande numérique au tableau et entoure la case du nombre 5. Il demande à un élève de venir avancer de 4 cases à partir du 5. Il arrive sur la case du nombre 9. Le résultat est le même que les précédents. On retrouve l'égalité $5 + 4 = 9$. L'enseignant en conclut qu'il existe plusieurs façons de trouver le résultat d'un calcul et que chacun peut choisir celle qu'il préfère... en attendant de connaître par cœur les tables d'addition !

15- Utiliser la règle pour tracer des traits

Des groupes de deux élèves travaillent successivement au tableau. Un élève maintient la règle, l'autre trace.

Ils sont invités à tracer :

- un trait droit ;
- un trait droit passant par un point marqué sur le tableau ;
- un trait droit joignant deux points marqués sur le tableau ;
- un trait droit passant par deux points (en les dépassant).

Lorsqu'un élève trace, l'enseignant apporte la technique de manipulation de la règle : poser la craie sur un point, venir placer la règle contre la craie puis la faire glisser jusqu'à rencontrer le second point, etc.





Le même travail est ensuite effectué par tous les élèves sur leur cahier d'essai. Ils tracent :

- un trait (seul critère de réussite : c'est une ligne droite, la règle n'a pas bougé) ;
- un trait recouvrant une ligne du cahier, ligne « horizontale » puis « verticale » ;
- un point, puis une ligne droite passant par ce point ;
- deux points, puis une ligne droite passant par ces deux points.

L'enseignant observe les élèves, aide ceux qui éprouvent le plus de difficultés.

16- Le tableau à double entrée (1)

L'enseignant trace au tableau un grand quadrillage comme ci-dessous.

				
Crayon jaune				
Crayon rouge				
Crayon bleu				
Crayon noir				
Crayon vert				

La classe observe le tableau et s'interroge. « Que signifie "crayon jaune" ? » C'est la couleur imposée à la ligne correspondante. « Le disque ? » Il désigne la forme des objets que l'on peut poser dans cette colonne, etc.

L'enseignant pointe quelques cases du tableau en dessinant des croix et demande aux élèves de venir dessiner, pour chacune des cases, la figure colorée attendue et de justifier leur choix.

La correction se fait à l'aide des deux caches en carton et fait le point sur le vocabulaire : ligne, colonne, case.

17- Compléments à un nombre inférieur à 6

L'enseignant montre une boîte vide.

Il place 3 balles dans la boîte et dit : « Combien doit-on encore mettre de balles pour avoir 5 balles ? »

Un élève vient compléter le nombre de balles de la boîte et explique comment il a trouvé le complément. La vérification s'effectue en comptant les balles contenues dans la boîte. Au tableau, l'enseignant écrit : $3 + \dots = 5$. Il fait commenter cette écriture. Un élève vient la compléter. L'activité continue avec d'autres recherches de compléments à 5, puis à 4.

18- Construire une collection (2)

Ces activités doivent être jouées devant la classe.

Activité 1

À tour de rôle, des élèves face à la classe tirent une carte nombre de 0 à 9 et construisent la collection demandée. La classe vérifie par comptage.

Activité 2

L'enseignant place sur une table trois crayons et donne à un élève une étiquette d'un nombre supérieur à trois. Il s'agit maintenant de compléter la collection. La vérification se fait avec le groupe classe.

Activité 3

L'enseignant place sur la table six feuilles et donne à un élève une étiquette d'un nombre inférieur à six, l'élève doit retirer les feuilles en trop. La vérification se fait avec le groupe classe.

Chaque activité est reprise plusieurs fois pour permettre une large participation des élèves.

19- Comparer, ordonner, intercaler les nombres inférieurs à 10

Activité 1 : Comparer deux nombres

Neuf grandes étiquettes des nombres de 1 à 9 sont mélangées et placées, faces cachées, sur une table. Deux élèves tirent chacun une carte. Ils les montrent. Celui qui a la plus forte carte s'empare de la plus petite. Il doit justifier son gain en expliquant comment il sait que sa carte est plus forte que celle de son camarade. Il peut dessiner ou se servir de la suite numérique.

Plusieurs groupes de deux élèves sont sollicités afin qu'un grand nombre participe au jeu.

Activité 2 : Ordonner, intercaler

Neuf grandes étiquettes des nombres de 1 à 9 sont mélangées et placées, face cachée, sur une table. Trois élèves viennent prendre une étiquette chacun, puis se placent dos au tableau, montrent leur étiquette et disent le nombre qu'elle porte, par exemple : 3, 5, 7. L'enseignant demande ensuite aux trois élèves de se ranger de gauche à droite dans l'ordre croissant des nombres de leurs étiquettes. La classe valide et en cas d'erreur, un élève aide ses camarades à se ranger. Si nécessaire, l'enseignant recourt à une

représentation dessinée, aux barres de cubes ou à la bande numérique pour comparer les nombres et justifier le rangement.

L'utilisation d'une bande « muette » affichée au tableau est intéressante. Sur cette bande « muette », il faut écrire les nombres choisis sur leurs emplacements après les avoir localisés, puis justifier le rangement : 5, c'est 3 et encore 2, il vient après 3 ; 7, c'est 5 et encore 2, il vient après 5.

L'enseignant demande ensuite à un quatrième, puis à un cinquième élève de prendre une étiquette et de venir s'insérer dans la suite ordonnée des trois premiers nombres choisis. La classe valide. Si nécessaire, un élève corrige et explicite sa correction.

L'enseignant est attentif au vocabulaire employé : plus grand, plus petit, plus que, moins que, ordonner, vient avant, vient après, entre, intercaler... Il peut introduire inférieur, supérieur. Pour finir, l'enseignant demande aux élèves de ranger des nombres du plus grand au plus petit.

20- Problèmes (2) : Situations additives

Chaque élève reçoit une enveloppe et 5 jetons. Il place dans cette enveloppe un nombre de jetons inférieur ou égal à 5, puis il écrit le nombre de jetons sur l'enveloppe. L'enseignant propose toujours la même situation : deux élèves choisis placent deux enveloppes dans la boîte à chaussures vide.

Après la manipulation, sur leur ardoise, les élèves de la classe écrivent l'opération en ligne correspondant à la situation et le résultat. Si l'enseignant le permet, ils échangent leurs résultats avec leurs voisins, ce qui peut entraîner des discussions intéressantes en cas de divergence. La mise en commun permet de faire le point sur les méthodes utilisées pour calculer la somme.

Les deux élèves choisis vérifient le résultat en recomptant les jetons dans la boîte. L'enseignant rédige au tableau l'opération et la phrase : « La boîte contiendra ... jetons. »

L'activité est reprise plusieurs fois avec des couples d'élèves différents.

En fin de séance, l'enseignant pose la question rituelle : « Qu'avons-nous appris aujourd'hui ? » Il attend une réponse proche de : « Nous avons appris à résoudre des problèmes dans lesquels on doit ajouter deux nombres. »

21- Situation de retrait : le signe -, le signe =

Période 2

L'enseignant dépose un à un sept jetons dans une boîte et demande à la classe : « Combien y a-t-il de jetons dans la boîte ? »

Les élèves écrivent le nombre sur leur ardoise.

L'enseignant valide les réponses et invalide les erreurs en comptant les jetons contenus dans la boîte. Il écrit ce nombre au tableau. L'enseignant écrit 2 au tableau. Un élève vient retirer deux jetons de la boîte et demande à la classe : « Combien de jetons reste-t-il dans la boîte ? »

Les élèves écrivent leur résultat sur l'ardoise. L'un d'entre eux vérifie en comptant les objets restants et écrit 5 au tableau. Les élèves peuvent voir au tableau les trois nombres : 7, 2, 5. L'enseignant annonce alors : « Je vais vous apprendre un nouveau signe. Il permet d'écrire une égalité qui traduit le problème que nous venons de résoudre : c'est le signe moins ». Il écrit au tableau : $7 - 2 = 5$. Il lit cette égalité à haute voix et la fait répéter par quelques élèves. Des manipulations semblables sont reprises. Pour chacune d'elles, les élèves écrivent l'égalité sur leur ardoise et l'un