

## Liste non exhaustive du vocabulaire utilisé dans le module « Situations ».

- **annonce** : les joueurs montrent une annonce avec leurs doigts (2 mains ou une selon les jeux) en la nommant.
- **lancer** : le nombre de points du (des) dé(s).
- **tirage** : le nombre annoncé par les cartes.
- **désigner/désignation** : rendre les élèves capables de produire différentes désignations d'une quantité. Les élèves découvrent qu'ils peuvent désigner un nombre de différentes façons :  $2+1+3 = 6$  ;  $4+1+1 = 6$ ...
- **égal / égalité** : *L'annonce est  $5+2$  et le lancer  $6$  et  $1$ . Les sommes sont égales, avec des termes différents d'une addition à l'autre (exemple,  $5 + 2 = 6 + 1$  : c'est la même somme (7) mais les termes de la première addition (5 et 2) sont différents des termes de la deuxième addition ( $6 + 1$ ).*
- **addition/somme** : l'addition représente la réunion de plusieurs nombres. Le résultat d'une addition, c'est la somme.
- **différent** : *4 est différent de 5. C'est différent parce que  $4 (2 + 2)$ , ce n'est pas 5. C'est plus petit que 5, c'est avant, c'est devant.... ça (la somme) n'est pas égal à 5 ! Ça ne tombe pas pile sur 5 !*
- **différence / écart** : Les élèves doivent se rendre capables de reconnaître une différence numérique lors d'une comparaison par exemple la différence entre 7 est 3 , entre 10 et 7 est 3, entre 20 et 17 est 3, etc.), mais aussi d'exprimer à partir d'un nombre la différence qu'il peut signifier, en tant qu' « écart » entre deux nombres. Par exemple 4 est la différence entre 5 et 1, puisque  $5-1 = 4$ , mais aussi la différence entre 25 et 21, puisque  $25 - 21 = 4$ , mais aussi la différence entre 12 et 8, etc.).
- **soustraction / différence**: la soustraction représente la différence entre deux nombres. Le résultat d'une soustraction, c'est la différence. Si je veux noter la différence entre 5 et 3, j'écris la soustraction  $5 - 3$ , le résultat de la soustraction (2) étant la différence entre 5 et 3.
- **proche/éloigné** : une annonce est proche/éloignée du lancer
- **gauche/droite** : main gauche, main droite
- **termes (de l'addition ou de la soustraction)** : nombre de nombres utilisés dans les opérations (sans les résultats). « *Cette addition est composée des termes  $x$  et  $y$ .* »
- **boîte** (pour représenter, représentation)
- **segment** (pour représenter, représentation)
- **représenter/représentation** : utiliser les différents moyens sémiotiques pour représenter des additions et sommes (boîte, segments), des soustractions et différences ou écarts (segments, barres de 10 et cubes isolés), des quantités (segments, barres de dix et cubes isolés, matériel de manipulation), des multiplications (rectangles).
- **identique** : terme utilisé dans le descriptif des différents modules pour dire égal (notamment dans les consignes des parties fictives) mais aussi pour dire que des annonces sont exactement pareilles : mêmes termes.

- **grouper/composer/réduire** : idée de grouper des termes d'une addition, même partiellement *pour faire apparaître un résultat ou un nombre connu*.
- **décomposer/décomposer** : écrire un nombre sous forme d'une addition de plusieurs termes 6 c'est  $5 + 1$  ou  $4 + 2$  ou  $3 + 3$ , 25 c'est  $10 + 10 + 5$ .

Par exemple, pour calculer  $14+8+4+5+3+5+9+13+1$ , on peut dans un premier temps **composer/ grouper** (8 et 4, 5 et 5, 9 et 3) et **réduire** ainsi le nombre de termes

$$14+12+10+12+13+11$$

puis **décomposer/ décomposer** en faisant apparaître les 10

$$10+4+10+2+10+10+2+10+3+10+1$$

puis **changer l'ordre des termes**

$$10+10+10+10+10+10+4+2+2+3+1$$

puis **composer/grouper** (2 et 2) (3 et 1) pour faire apparaître des 4

$$10+10+10+10+10+10+4+4+4$$

puis **composer/ grouper** (4 et 4) pour faire apparaître une addition dont je maîtrise le résultat

$$10+10+10+10+10+10+8+4$$

puis **composer/grouper** (8 et 4)

$$10+10+10+10+10+10+12$$

puis **décomposer/décomposer** 12 pour faire apparaître le 10

$$10+10+10+10+10+10+2$$

on sait alors qu'on a 7 dix et 2, 7 dizaines et 2 unités, soixante-douze

- **lecture des nombres** : on peut résolument utiliser l'expression X dizaines et a (par exemple 7 dizaines et 3 pour 73) ou X dix et a (7 dix et 3). Le nom usuel des nombres peut être utilisé en « formulation synonyme », toujours après l'expression en dizaines et unités. Par exemple, les élèves et le professeur diront six dizaines et 4 unités, soixante-quatre, pour nommer 64 (utilisation possible de la comptine régulière ou chinoise).
- **Comptine chinoise** :
- **transformer/transformation** : «  $5+4 = 9$ , transformer une addition dans une autre de même somme :  $6 + 3$ ,  $7+2$ ,... »
- **faire voir un nombre (caché dans un autre) en décomposant** : on « fait voir un dix » dans douze en décomposant 12 et en écrivant  $12 = 10 + 2$ , on peut « faire voir 3 » dans 5 en décomposant 5 et en écrivant  $5 = 3 + 2$ . Le professeur et les élèves peuvent donc demander à faire voir un nombre A dans un nombre B en décomposant le nombre B. Ce type de question peut amener à d'autres du type : « faire voir un double dans 9 », puis « combien de possibilités ? », « faire voir un double dans 15 », puis « « combien de possibilités ? » »
- comparaison de tirages
- le tirage du professeur (A) ;
- le tirage de l'élève (B) ;
- double, triple, moitié, fois

### Expressions synonymes

- Il y a une différence de 2 entre 5 et 3 ;
- La différence entre 5 et 3, c'est 2 ;
- 5 est plus grand que 3 de 2 ;

- 5 est plus grand que 2 de 3 ;
- 5 c'est 2 de plus que 3 ;
- 5 c'est 3 de plus que 2 ;
- 3 est plus petit que 5 de 2 ;
- 3 c'est 2 de moins que 5 ;
- 2 est plus petit que 5 de 3 ;
- 2 c'est 3 de moins que 5 ;

- inférieur à /supérieur à
- plus petit que/plus grand que
- avant/devant dans la file des nombres
- après/derrière dans la file des nombres (pile sur le nombre)

ACE-AritmEcole

## Vocabulaire par module

### - module 1

Annonce ; lancer ; désigner ; égal ; différent ; égalité ; différence ; écart ; proche/éloigné ; Statue des doigts ; secouer les doigts

### - Module 2

Annonce ; lancer ; désigner ; égal ; différent ; égalité ; différence ; écart ; proche/éloigné ; addition ; somme ; termes (de la somme) ; plus petit que/plus grand que ; inférieur à /supérieur à ; avant dans la file des nombres ; après dans la file des nombres ; boîte (pour représenter, représentation) ; segment (pour représenter, représentation)

### - Module 3

Annonce ; lancer ; désigner ; égal ; différent ; égalité ; différence ; écart ; proche/éloigné ; addition ; somme ; termes (de la somme) ; plus petit que/plus grand que ; inférieur à /supérieur à ; avant dans la file des nombres ; après dans la file des nombres ; boîte (pour représenter, représentation) ; segment (pour représenter, représentation) ;

### - Module 4

Annonce ; lancer ; désigner ; égal ; différent ; égalité ; différence ; écart ; proche/éloigné ; addition ; somme ; termes (de la somme) ; plus petit que/plus grand que ; inférieur à /supérieur à ; avant dans la file des nombres ; après dans la file des nombres ; boîte (pour représenter, représentation) ; segment (pour représenter, représentation) ; **l'annonce a x de plus que le lancer, l'annonce a y de moins que le lancer ; 5 (par exemple), c'est 2 de plus que 3 ; 3 (par exemple), c'est 2 de moins que 5.**

### - Module 5

Annonce ; lancer ; désigner ; égal ; différent ; égalité ; différence ; écart ; proche/éloigné ; addition ; somme ; termes (de la somme) ; plus petit que/plus grand que ; inférieur à /supérieur à ; avant dans la file des nombres ; après dans la file des nombres ; boîte (pour représenter, représentation) ; segment (pour représenter, représentation) ; l'annonce a x de plus que le lancer, l'annonce a y de moins que le lancer ; 5 (par exemple), c'est 2 de plus que 3 ; 3 (par exemple), c'est 2 de moins que 5 ; **cette addition est supérieure/inférieure (de x) à celle-ci ; cette addition est composée des termes x et y.**

### - Module 6

Annonce ; lancer ; désigner ; égal ; différent ; égalité ; différence ; écart ; proche/éloigné ; addition ; somme ; termes (de la somme) ; plus petit que/plus grand que ; inférieur à /supérieur à ; avant dans la file des nombres ; après dans la file des nombres ; boîte (pour représenter, représentation) ; segment (pour représenter, représentation) ; l'annonce a x de plus que le lancer, l'annonce a y de moins que le lancer ; 5 (par exemple), c'est 2 de plus que 3 ; 3 (par exemple), c'est 2 de moins que 5 ; cette addition est supérieure/inférieure (de x) à celle-ci ; cette addition est composée des termes x et y, **identique ; (changer) l'ordre des termes d'une addition.**