



Numération en MS, GS et CP

Rebours

Compétence visée

Il s'agit de contrôler si l'élève est capable de repérer une erreur dans une suite numérique oralisée dite à rebours.

Mode d'emploi

Lancer l'application en cliquant sur le bouton « Rebours » de la barre de lancement (Démarrer\Num&Mat\Num&Mat).

Vous obtenez cette fenêtre à l'écran :

Cet item du menu permet de choisir la chaîne (1 à 5, 1 à 10...)

Ce bouton permet à l'élève d'écouter la chaîne choisie (carte son obligatoire).

Affichage du score

Affichage du résultat à chaque essai

1 – Cliquer sur ce bouton pour commencer à travailler. L'élève entend une suite numérique oralisée (1 à 5, 1 à 10... suivant ce qui a été choisi) qui peut être correcte ou incorrecte.

2 - Lorsque la chaîne a été entièrement prononcée, des boutons changent d'apparence.



Numération en MS, GS et CP



devient inactif



deviennent actifs



L'élève doit maintenant dire si la suite entendue était correcte (il clique sur l'ange) ou incorrecte (il clique sur le démon).

Si sa réponse est juste, l'image



s'affiche , sinon il obtient



Les scores sont incrémentés.

Lorsque l'élève arrive au bout de ses 10 essais, il obtient ceci, par exemple, pour 7 réussites et 3 erreurs :



Le résultat est à noter sur la feuille de position fournie.