



# Numération en MS, GS et CP

## Subitizing

### Compétence visée

Il s'agit de s'entraîner à reconnaître rapidement des quantités.

### Mode d'emploi

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

Vous obtenez cette fenêtre à l'écran :

The screenshot shows the 'Subitizing V1.0' application window. It features a menu at the top left with a 'Choix' dropdown and a 'Système ?' button. A cartoon character is on the left. The main area contains a 'Durée (s):' field with '5', an 'Essai(s):' field with '0', and a 'Réussite(s):' field with '0'. Below these are ten grids of dots for subitizing. A 'Résultat:' field is on the right. Red arrows point from text labels to these elements.


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

Ce bouton permet à l'élève d'afficher la collection.

Réglage de la durée d'affichage .

Affichage du score

Affichage du résultat à chaque essai

- 1 – Cliquer sur le bouton  pour commencer à travailler. Une collection s'affiche pendant la durée déterminée par le curseur « Durée ».

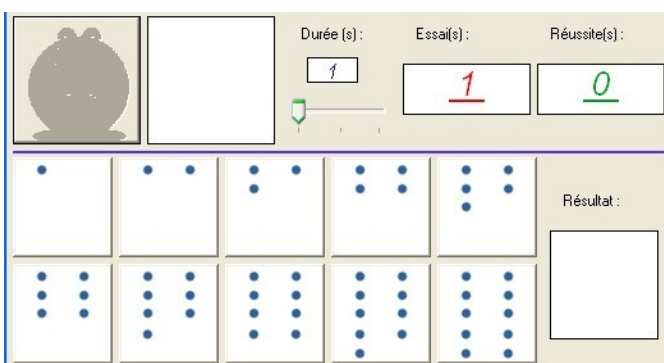


# Numération en MS, GS et CP

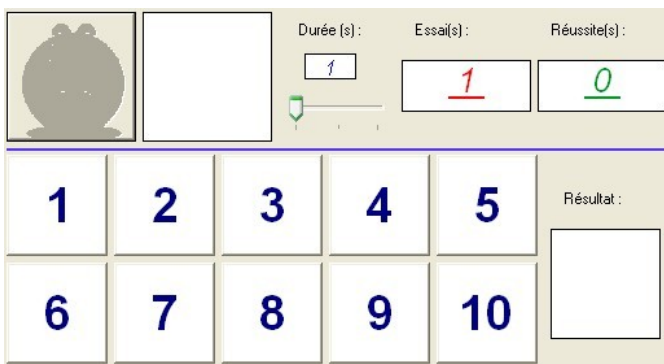
2 - Des boutons changent d'apparence.



devient inactif



Si vous avez choisi « avec constellations », l'élève doit cliquer sur le bouton qui représente la même quantité que la collection qui s'est affichée.

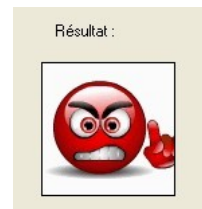


Si vous avez choisi « avec chiffres », l'élève obtient ceci.

Si sa réponse est juste, l'image



s'affiche, sinon il obtient



Dans tous les cas, l'élève obtiendra une correction visuelle et auditive.

Les scores sont incrémentés.



# Numération en MS, GS et CP

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.