

## • La tirelire : problème de retrait

Si vous pouvez imprimer le cochon : utiliser une fiche plastifiée pour faire l'activité.

Si vous ne pouvez pas imprimer vous pouvez le dessiner.

### Phase 1 :

#### Matériel :

Le cochon sous fiche plastifiée 

Un feutre effaçable

Des jetons (ou autres pour la manipulation).

#### But du jeu :

L'adulte énonce le problème à l'enfant qui doit utiliser les jetons pour les placer quand cela convient.

Exemple : l'adulte dit :

- mettre 10 pièces dans la tirelire : l'enfant pose 10 jetons sur le cochon

- Enlever 3 : l'enfant enlève 3 jetons sur le cochon

- L'adulte demande : combien reste-t-il de jetons dans la tirelire ?

L'enfant compte : il reste 7 jetons et écrit 7 à côté du cochon. On efface on et on renouvelle cet exercice avec différentes quantités :

-mettre 8 enlever 6

-mettre 7 enlever 5

-mettre 12 enlever 4

### Phase 2

#### Matériel :

Le cochon sous fiche plastifiée 

Un feutre effaçable

#### But du jeu :

Il n'utilise plus les jetons.

Exemple : l'adulte dit :

- mettre 12 pièces dans la tirelire : l'enfant dessine 12 jetons sur le cochon en faisant des ronds.

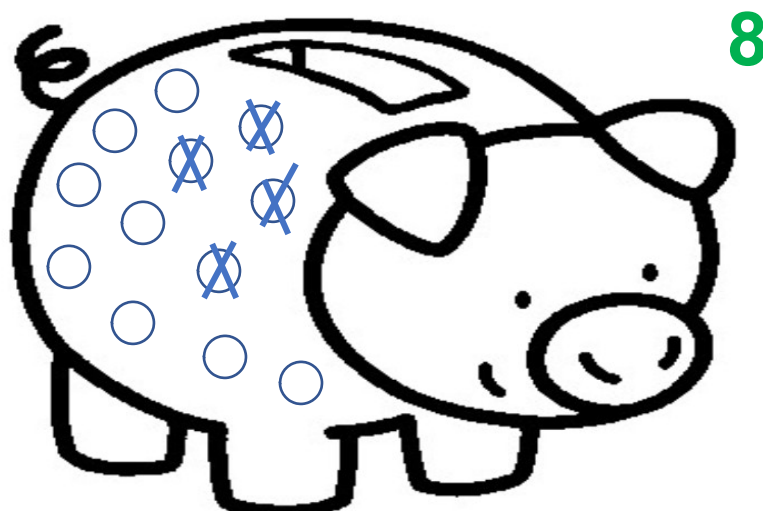
-Enlever 4 : l'adulte demande à l'enfant comment on pourrait enlever 4 sans effacer nos ronds ? Réponse attendue : je vais barrer en faisant une croix les jetons que j'enlève.

l'enfant barre 4 jetons parmi les 12 dessinés.

-L'adulte demande : combien reste-t-il de jetons dans la tirelire ?

L'enfant compte : il reste 8 jetons et écrit 8 à côté du cochon.

**Dessin de la réponse attendue :**



On efface on et on renouvelle cet exercice avec différentes quantités :

-mettre 10 enlever 6

-mettre 9 enlever 3

-mettre 11 enlever 5