

# PORTRAIT ROBOT



## Les chiffres en bois Marbotic®

3 applications Marbotic compatibles avec des Ipad.

Des chiffres en bois de 0 à 9 qui interagissent avec la tablette.



10 doigts	Jusqu'à 100	Plus ou moins
4 jeux différents avec 3 niveaux de difficultés différents.	2 jeux différents avec 3 niveaux de difficultés différents.	2 jeux différents 3 niveaux de difficultés différents.
Pas de score. Nombre illimité d'essais.	Pas de score. Nombre illimité d'essais.	Pas de score. Nombre illimité d'essais.
Paramétrages : *choix de l'intervalle de travail entre 0 et 10. *affichage des collections ordonnées ou non. *affichage des chiffres de la même couleur que les tampons ou non. *diffusion du son pendant le dénombrement ou non.	Paramétrages : *affichage des nombres en lettres *affichage d'une file numérique. *affichage des points en couleur. *écriture script ou cursive. *choix de l'intervalle de travail entre 0 et 100.	Paramétrages : *affichage des collections à points ou non. *jouer avec les doubles ou non. *choix de l'intervalle de travail entre 1 et 19 pour les additions. *Choix de l'intervalle de travail entre 1 et 10 pour les soustractions.

## Application 10 DOIGTS

	Niveau poussin	Niveau poule	Niveau coq
<b>Jeu les chiffres</b>	Poser un chiffre → on entend le nom, on voit le chiffre et une collection de perles.	Poser le chiffre demandé (on l'entend et on le voit) → une collection de perles se construit (on le voit et on l'entend).	Poser le chiffre demandé (on l'entend) → on le voit et une collection de perles se construit (on le voit et on l'entend).
<b>Jeu les objets</b>	Poser ses doigts sur les points des collections selon notre envie → on entend et on voit le chiffre associé à la collection d'escargots construite.	Faire correspondre la collection d'objets à un chiffre → on le voit, et on entend le dénombrement de la collection pour valider.	Poser ses doigts sur les points pour construire la collection demandée (on voit le chiffre) → on entend le dénombrement pour valider.
<b>Jeu les étoiles</b>	Poser ses doigts sur le nuage → on voit le chiffre, on l'entend et une collection de perles s'affiche.	Une collection de perles s'affiche → poser le même nombre de doigt. On voit et on entend le chiffre, chaque trace de doigt est associée à une perle pendant le dénombrement que l'on entend.	Un chiffre s'affiche → poser le même nombre de doigts. Les traces de doigts se transforme en perles organisées pendant le dénombrement que l'on entend.
<b>Jeu additions</b>	Poser ses doigts dans 2 nuages → on entend et on voit le résultat de l'addition du contenu des 2 nuages.	2 collections de perles s'affichent → poser autant de doigts que de perles dans les 2 nuages. Le résultat s'affiche en chiffre, les traces de doigts sont associés aux perles pendant le dénombrement pour valider.	Le résultat est affiché en chiffre, un des 2 nuages est déjà étiqueté par une collection de perles. → poser le bon nombre de doigts dans le premier nuage et trouver le complément dans le deuxième.

### **Application Jusqu'à 100**

	<b>Jeu les nombres en chiffres</b>	<b>Jeu les collections groupées par 10</b>
Niveau poussin	Ecrire un nombre à 2 chiffres avec les chiffres en bois. ->il s'affiche dans une file numérique et on l'entend.	Ecrire un nombre de 2 chiffres avec les chiffres en bois.-> les dizaines et les unités apparaissent sous forme de perless (groupés pas 10 pour les dizaines) et sont énoncées, puis le nombre est entendu.
Niveau poule	Une file numérique à trou s'affiche. → écrire avec les chiffres en bois le nom du nombre qui doit compléter le trou de la file.	Un nombre écrit en chiffre est demandé.-> poser les chiffres en bois pour l'écrire, les groupes de 10 et les unités apparaissent et on entend le nombre.
Niveau coq	Ecrire avec les chiffres en bois le nombre que l'on entend. → Il apparaît dans une file numérique et on l'entend.	Le nombre est représenté par des perles (dizaines et unités) ->écrire à l'aide des chiffres en bois le nombre représenté et on entend le nombre.

### **Application plus ou moins**

	<b>Jeu additions</b>	<b>Jeu soustractions</b>
Niveau poussin	Placer 2 chiffres en bois dans les trous de l'addition → les perles des 2 chiffres apparaissent, les nombres sont entendus, puis les perles se déplacent sous le = et se regroupent, on voit et on entend le résultat de l'addition.	Placer 2 chiffres en bois dans les trous de la soustraction. → les perles des 2 chiffres apparaissent, les nombres sont entendus, puis les perles se déplacent pour « se manger », les perles restantes se déplacent sous le = on voit et on entend le résultat de l'addition.
Niveau poule	Une addition est donnée avec les perles correspondants à chaque terme->écrire le résultat avec les chiffres en bois, le résultat apparaît sous forme de perles (Montessori) et est dit.	Une soustraction est donnée avec les perles correspondantes à chaque terme.-> écrire le résultat avec les chiffres en bois. Le résultat apparaît sous forme de perles et est entendu.
Niveau coq	Trouver le complément d'une addition (un terme et le résultat affiché, avec le résultat représenté aussi sous forme de perles). → écrire le terme manquant avec les chiffres en bois, l'addition complète est énoncée et les perles du résultat se séparent pour former 2 collections correspondant aux 2 termes de l'addition.	Trouver le complément d'une soustraction (un terme et le résultat affiché, avec le terme représenté aussi sous forme de perles). → écrire le terme manquant avec les chiffres en bois, la soustraction complète est énoncée, une collection de perles correspondant au deuxième terme apparaît pour « se faire manger » et les perles restantes apparaissent sous le résultat.

