Présentation de l'application



Toutes les ressources nécessaires à la mise en œuvre des activités, organisées par période et par rubrique :



CALCUL MENTAL
 Outlike
 P2_Approv20 pcf ×

 0
 ⊕
 E
 Q
 ①
 1
 1
 №
 ①
 0
 97.18
 ×
 CE1 () # se ß Ø • 8 • 11 fichiers pour les activités tə Cartes flash Aiouter 20 φ Fiches 4 couleur de la « Période 2 » : ф Traces écrites Période 2 il faut ajouter 2 à son chiffre des 80 Ajouter 20 ■ ● ■ ● ● • /1 Ajouter 30 🔒 ▶ 🕘 ⊝ 💮 ø Enlever 20 🔒 36 D. 0 Enlever 30 1 Enlever 30 ę, Pour enlever 30 à un nombre, il faut enlever 3 à son chiffre de Ð Le chiffre des unités ne change pas. Entrée par typ 4 0 Exemple : 42 - 30 = 12<u>1</u> © Éditions Retz, 2015 - V1.2 - Réalisation : Stud C CALCUL MENTAL P3_F4C3.pdf Accueil Outils P3_F4C3.pdf × 🕜 🌲 B @ 1 /1 46,8% - ... • 15 fichiers pour les activités Répertoires Fiches 4 couleurs ß de la « Période 3 » : (3) La table d'addition de 5 (4) La table d'addition de 3 O P3_F4C10.pdf (5) La table d'addition de 4 Outils Accueil P3_F4C10.pdf × Période 3 (6) La table d'addition de 6 1 ନ 🖶 🖂 🔍 🗇 🕕 1 /1 N (1) 529 (7) La table d'addition de 7 🔒 (8) La table d'addition de 8 🛛 🔒 C (9) La table d'addition de 9 La table de m par 2 - Fiche 4 c urs (10) (10) La table de multiplication par 2 4 2 fois 5. 2 fois 8, 2 fois 2, 2 tois 6 (11) La table de multiplication par 2 2 fois 7, 2 fois 6, 2 fois 4, ß 2 fois 3, Les nombres amis Entrée par type 2 fois 0, 2 tois 1, 2 fois 2, 2 fois 8, • La table à l'envers 2 fois 9, 2 fois 9, 2 fois 5, 2 tois 3, 2 fois D, 2 fois 1, 2 fois 4, 2 fois 7 © Éditions Retz, 2015 - V1.2 - Réalisation : Studit



Toutes les ressources nécessaires à la mise en œuvre des activités, organisées cette fois par type de documents :

	CALCUL MENTAL (1)
Tous les fichiers de toutes les périodes :	Période 1 • Répartoires • Traces écrites • Cartes flash
	Période 2 • Fiches 4 couleurs • Les sommes égales à 10 • Les nombres amis
	Période 3 • Les nombres associés • La table à l'envers
	Période 4
	Entrée par type
	de documents o ćeteon Ret; 2015 - VI.2 - Rakinston i Skult

•

CALGUL MENTAL 💷	CALGUL MENTAL 📧	CALCUL MENTAL 01	CALGUL MENTAL 🚥
Particular • Magnetizetti Billioniaria Particularia • Magnetizetti Billioniaria Matteria • Magnetizetti Billioniaria Matteria • Magnetizetti Billioniaria Matteria • Magnetizetti Billioniaria	Porticity 1 • Second conditions Porticity 2 • Second conditions	Particular Advances Advan	Postaving 1 Advanced 2 Advanced 2
di distante tana 2014 - VL2 - Malanatan - Kualit	6 Getture Relo. 2013 - VI. 3 - Restautor : Disatt	© Getwee Keis, 2011 - VI. 3 - Reelectore - Dwell	di Admire Mats. 2014. VI.2 - Malaamin - Maatt
CALCUL MENTAL 0	CALCUL MENTAL	CALCUL MENTAL 🗹	CALCUL MENTAL 📧
Particular • # ##################################	Product 1 4 - Annolisia 4 - Conter state 4 - Conter st	Portical Approximation <li< td=""><td>Portant 1 Portant 2 Portant 2</td></li<>	Portant 1 Portant 2 Portant 2

INSTALLER L'APPLICATION

Sur PC : Insérer le disque dans votre lecteur : l'installation se lance automatiquement. Si ce n'est pas le cas, aller dans le « Poste de travail » (menu « Démarrer »), cliquer sur le fichier « Calcul_Mental_CE1_PC.exe » et suivre les étapes d'installation jusqu'à la fin. Une icone s'affiche alors sur le « Bureau » : double-cliquer dessus pour lancer le CD. Sur Mac : Insérer le disque dans votre lecteur et double-cliquer sur l'icone pour l'ouvrir. Double-cliquer sur « Calcul_

Mental_CE1_MAC.dmg » puis glisser l'application dans le dossier « Applications ». Aller dans le dossier « Applications » et double-cliquer sur « Calcul_Mental_CE1_Retz ».

Sous Linux : Insérer le disque dans votre lecteur et double cliquer sur l'icône pour l'ouvrir. Double cliquer sur « Calcul_ Mental_CE1_linux64.tar.gz » puis décompresser le dossier. Double cliquer sur l'application pour l'ouvrir.

L'insertion du CD n'est plus nécessaire une fois l'application installée sur l'ordinateur.

NAVIGUER DANS LE CD-ROM

Pour ajouter 10 à un nombre, il faut ajouter 1 à son chiffre des dizaines.

Exemple : 48 + 10 = 58

Le chiffre des unités ne change pas.



Pour enlever 30 à un nombre, il faut enlever 3 à son chiffre des diz

Exemple : 42 - 30 = 12

Le chiffre des unités ne change pas.

₽