

«Compléments à 10 et petites sommes»

Compétences visées

- Connaître la « maison » de 10
- Savoir passer par la dizaine pour les petites sommes

Pré-requis

- Comptine numérique
- File numérique
- Somme de 2 nombres

Objectifs pédagogiques

Décrire les intentions du maître

- Connaître toutes les sommes qui font 10
- Favoriser le passage par la dizaine pour le calcul mental

Description

Jeu de la bande : Chaque enfant dispose d'une bande de 0 à 10 , de deux dés numérotés de 0 à 5 et d'un pion.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Les enfants travaillent par table de 4 ou 5.

Lorsqu'un enfant lance les dés, il avance son pion de la somme des dés et il annonce combien il doit faire pour arriver à 10. Le premier à arriver à 10 a gagné.

Un jeu de dés

Objectifs :

- Etre capable de déterminer un complément à 10, par la manipulation puis sans manipulation.
- Mémoriser les compléments à 10

L'objectif final étant le réinvestissement de cet apprentissage dans des calculs ultérieurs.

Matériel :

Deux dés par équipe numérotés de 0 à 5

Une piste numérique numérotée de 1 à 10

Déroulement :

Le gagnant est celui qui arrive sur 10, en deux fois.

Chaque joueur a un pion. Il lance les dés et place son pion sur la case correspondante. Il doit annoncer ce qu'il doit faire avec ses dés pour atteindre la case 10.