

Fiche Compléments à 10

Auteur de la fiche : A.Rubler

Compétence concernée : mémoriser des compléments à 10

Niveau(x) : CP

Ajouter des petits nombres

2 joueurs s'affrontent, le but étant de déterminer l'instant où il y a 10 jetons dans la boîte / trousse opaque.

2 joueurs

Matériel

- 1 boîte opaque ou 1 trousse
- 15 à 20 jetons disponibles et à portée de main des élèves.

Déroulement

Le premier joueur annonce sa mise dans la boîte (1 à 3 jetons). Puis c'est au tour du second (toujours entre 1 et 3 jetons). Et ainsi de suite...

Chacun doit donc mémoriser le nombre de jetons qu'il y a dans la boîte et anticiper son ajout afin de compléter jusque 10, ni plus, ni moins. Et c'est celui qui annonce qu'il y a 10 jetons, qui stoppent le jeu.

Phase d'autocorrection : les élèves ouvrent la boîte et font le dénombrement des jetons : s'il y a plus ou moins de 10 jetons, l'élève qui a stoppé le jeu a perdu.

Ce qui est bien, c'est l'autonomie des élèves dans ce jeu. De plus, il est très simple à mettre en place.

Ce jeu est adaptable à la soustraction de petits nombres.