

Fiche Complément à 10

Auteur de la fiche : C.Tassone

Compétence concernée : Effectuer mentalement des ajouts de nombres

Niveau(x) : CP

Jeu de la boîte à 10

Il s'agit d'un jeu où deux joueurs "s'affrontent".

A tour de rôle, chaque joueur peut mettre un, deux ou trois jetons dans la boîte et il n'y a pas possibilité de vérifier le contenu de la boîte après chaque tour.

Le premier qui atteint 10 exactement (pas plus, pas moins) gagne la partie.

Chaque joueur dispose d'une feuille et peut accompagner son action d'une trace écrite sur une feuille de route.

Déroulement

1. Découverte du jeu. L'enseignant joue avec un enfant devant le groupe classe pour faire comprendre la règle.
2. Appropriation du jeu. Les enfants jouent trois parties de suite, s'approprient les règles mais surtout commencent à mettre en œuvre des procédures visant à faire dix.
3. Formulation des procédures utilisées. C'est une phase collective d'échanges sur les procédures utilisées et en particulier les procédures gagnantes.
4. On joue trois autres parties et on essaie de mettre en œuvre les stratégies évoquées dans la phase collective précédente. Le passage à l'écriture est imposé (ce que je joue, ce que mon adversaire joue, ce que contient la boîte...).
5. Synthèse. Explicitation, en s'appuyant sur les parties jouées, des calculs qui conduisent à la fin du jeu. En particulier, insister sur le dernier coup... pour qu'il soit gagnant et donc le complément à dix. C'est au cours de cette synthèse que les écritures numériques utilisées sont valorisées.