

**Nom du centre de mathématique ou de l'activité en autonomie :** jeux sur les compléments à 10

**Présentation de l'activité :** 3 jeux qui se jouent en binôme autour de la notion de compléments à 10.

- Le premier est un domino classique, les élèves doivent faire correspondre 2 nombres qui sont des compléments à 10. Ils ont accès pour s'aider à l'affichage dans le centre, et/ou à une boîte d'œufs comportant 10 trous accompagnée de jetons. Ils peuvent soit la manipuler, soit l'avoir sous les yeux sans y toucher afin d'aider à l'abstraction et de donner une image mentale.

- Les 2 autres jeux sont 2 versions (niveau 1 et 2) d'un jeu de cartes dont le principe est basé sur celui du « pouilleux » : il faut piocher dans les cartes de l'autre joueur pour faire le maximum de paires. A la fin du jeu, une carte reste seule, celui qui l'a a perdu.

Dans le cas des compléments à 10, il faut donc associer 2 cartes faisant 10 (une carte nombre + une carte doigts). A chaque fois qu'un élève pense avoir trouvé une paire, il la retire de son jeu et la pose devant lui en la montrant à son camarade pour validation. La carte qui restera seule à la fin ne formant aucune paire peut-être une carte avec un dessin ou la carte du 5...

Il y a ici 2 niveaux différents : sur la série 1 (bleue) on ne voit pas les doigts repliés il faut les deviner, alors que sur la série 2 (orange), les doigts repliés sont visibles ce qui facilite la déduction du complément à trouver.

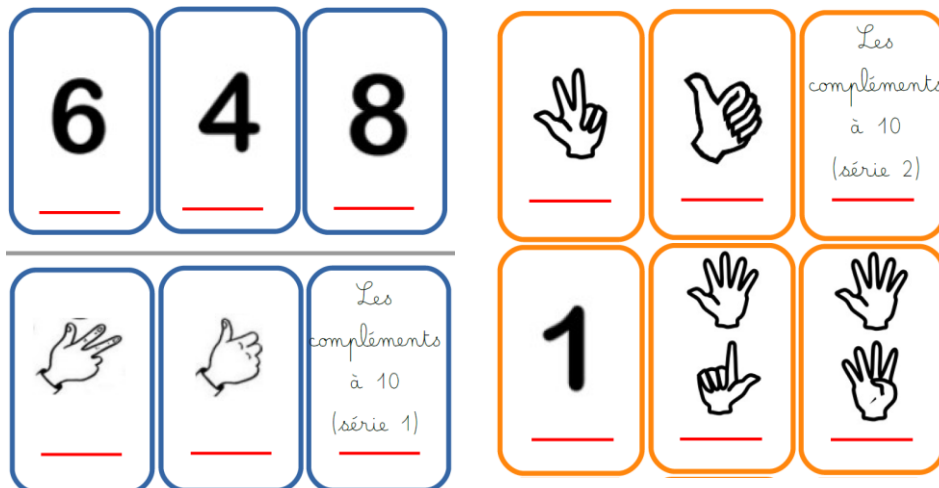
- A l'issu des jeux et pour compléter ceux-ci, par binôme les élèves peuvent remplir des petites étiquettes avec ce type de calcul :  $10 - 3 = \underline{\quad}$  /  $7 + 3 + 5 = \underline{\quad}$  . Ainsi, ils réinvestissent la notion travaillée en s'appuyant dessus pour résoudre des calculs. Le travail par binôme permet l'utilisation de vocabulaire spécifique, la confrontation d'idées et de procédures, l'échange de points de vue...

**Compétences travaillées :**

- Connaître, mémoriser et utiliser les compléments à 10.
- S'appuyer sur les compléments à 10 pour calculer plus rapidement.

**Support/matériel utilisé :**

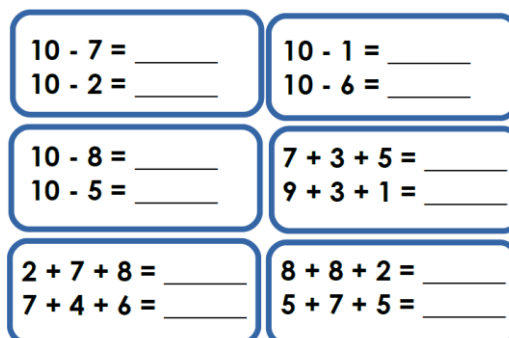
- jeu de cartes de 2 niveaux différents



- jeu de domino



- étiquettes de calcul



- affiches du centre

- matériel de manipulation du centre (boîte à œufs 10 trous, jetons)

**Photo du centre :**







