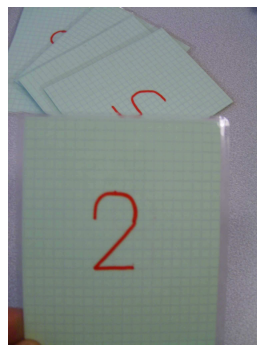


CARTES RECTO-VERSO

Compléments à 10



Règle du jeu

Un jeu de six cartes portant au recto l'écriture d'un nombre de 0 à 5, au verso, son complément à 10. La face d'une carte est montrée. Il faut déterminer ce qui est écrit sur l'autre face.

Objectif(s) :

- ✓ Amener les élèves à trouver rapidement le complément à 10
- ✓ Permet d'installer le répertoire additif.
- ✓ L'élève doit faire appel à la mémorisation de son répertoire additif ; il s'entraîne à cette procédure.
- ✓ Pour l'enseignant : faire le point d'acquisition sur la maîtrise des compléments à 10.

Situation : ✕ entraînement

Niveau de classe : CP au début CE1

Organisation / matériel :

- 2 par 2
- 1 jeu de 11 cartes recto-verso numérotées de 0 à 10 au recto avec le complément à 10 sur le verso.

Mise en œuvre :

Chacun son tour, on tire une carte : l'élève doit indiquer le complément à 10.

Validation de sa réponse en retournant la carte.



Exemple (cf image) : réponse « deux » et validation :

Possibilité de différencier en apportant des aides (bande numérique, calculatrice, table d'addition, boîte type Picbille).

Variables :

- Compléments à 100 pour les CE1