

COMPLEMENT A LA DIZAINE SUPERIEURE



Règle du jeu

Dans un jeu de cartes, on tire une carte grisée qui indique les dizaines et une carte blanche qui indique les unités. L'élève doit indiquer la dizaine immédiatement supérieure et le complément à cette dizaine.

Objectif(s) :

- ✓ Amener les enfants à trouver rapidement le complément d'un nombre à la dizaine immédiatement supérieure.
- ✓ Travail sur l'ordre des nombres (la comptine numérique)
Permet d'installer le répertoire additif.
- ✓ L'élève doit faire appel à la mémorisation de son répertoire additif.
- ✓ Pour l'enseignant : permet de transposer le travail sur les compléments à 10 à un travail sur le sens des dizaines, ainsi que d'aborder le sens de la différence (pour aller de 17 à 20 → 3).

Situation : x entraînement

Niveau de classe : Fin de CP ou CE1

Organisation / matériel :

- 2 par 2 et 2 jeux de cartes : rouge pour les dizaines et bleu pour les unités) de 9 cartes numérotées de 1 à 9

Mise en œuvre :

Chacun son tour, on tire une carte de chaque couleur : la rouge donne le chiffre des dizaines et la bleue celui des unités. L'élève doit indiquer la dizaine immédiatement supérieure et le complément à cette dizaine. L'adversaire valide la réponse !



exemple (cf image) réponse « quarante » et « huit » pour aller à quarante

Possibilité de différencier en apportant des aides : bande numérique, boîte type Picbille, table d'addition

Variables :

- champ numérique étudié en classe
- introduction des centaines en CE1