

Maths : A 2 pour faire 10

Matériel : 2 boîtes d'œufs de 10 cases, ou tracer deux grilles avec 5 colonnes et 2 lignes. La place des jetons, utilisez des légos, ou des bonbons.

● ÉTAPE 1 Comprendre le problème

Chaque élève reçoit une boîte à nombres ou une boîte à œufs avec 10 alvéoles.

Une boîte de jetons rouges et une boîte de jetons bleus sont placées sur des tables éloignées.

- Chaque élève doit aller chercher des jetons pour remplir sa boîte à nombres. Il choisit une couleur (bleu ou rouge) et cherche uniquement des jetons de cette couleur. Il doit rapporter juste ce qu'il faut de jetons pour remplir sa boîte. Constaté que la boîte remplie contient 10 jetons.
- Chaque élève doit remplir sa boîte mais cette fois il doit la remplir avec des jetons rouges et des jetons bleus. Il doit rapporter juste ce qu'il faut de jetons rouges et bleus pour remplir sa boîte.

● ÉTAPE 2 S'organiser à 2 pour rapporter 10 jetons

Les élèves travaillent maintenant par équipes de 2. Chaque équipe de 2 joue avec une seule boîte à nombres.

- S'organiser à 2 pour aller chercher le nombre de jetons nécessaire pour remplir sa boîte.
Un élève doit chercher des jetons rouges tandis que son coéquipier cherche les jetons bleus.
Les élèves ont droit à un seul essai. Ils doivent donc anticiper la prise de jetons pour chaque enfant.
Ils valident leur hypothèse en plaçant les jetons dans la boîte à nombres.
- Recommencer plusieurs fois cette situation. Chercher d'autres manières de se répartir la tâche.
- Récapituler les différentes manières de s'organiser.

● ÉTAPE 3 Chercher les différentes décompositions de 10

Chaque élève travaille avec une boîte à nombres et des jetons rouges et bleus.

Il doit chercher différentes manières de décomposer le nombre 10 en remplissant sa boîte avec des jetons rouges et bleus. Il écrit à chaque fois la décomposition trouvée sur une feuille.

2 cartes pour faire 10

- Décomposer le nombre 10.

MATÉRIEL

Les 36 cartes de 1 à 9 d'un jeu de cartes traditionnel.

BUT DU JEU

Former le plus de paires de cartes possibles dont la somme fait 10.

RÈGLE DU JEU POUR 4 JOUEURS

Distribuer 2 cartes à chaque joueur.

2 cartes sont placées au centre de la table, faces visibles.

Les cartes restantes forment la pioche.

Lorsque c'est à son tour de jouer, le joueur cherche à associer une des 2 cartes qu'il a en main avec une des cartes du milieu de manière à ce que la somme de leurs points fasse 10.

Si le joueur forme une paire de cartes qui fait 10, il gagne les 2 cartes et les met de côté pour former un « pli ». Il pioche une carte pour avoir toujours 2 cartes en main.

Si le joueur n'a pas de carte dans son jeu pour former une paire, il pioche une carte qu'il peut utiliser tout de suite.

Si la carte piochée ne convient pas, il garde cette carte dans son jeu. Lorsqu'il n'y a plus de pioche, on compte le nombre de cartes gagnées. Le joueur qui a le plus de plis a gagné.



Le joueur forme une paire de cartes qui fait 10 en associant son 4 de cœur au 6 de pique placé au centre de la table.