

Jeux favorisant la décomposition des nombres

Le jeu du gobelet :

Auteur : R. Brissiaud, mais l'utilisation d'un cache pour travailler les compléments est vieille comme Hérode.

Objectif : travailler les compléments à x .

Modalité a : à deux.

Les enfants jouent par deux.

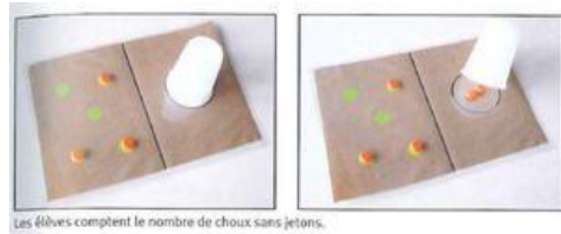
Ils disposent ensemble d'un gobelet et de cinq jetons (si l'on décide de travailler sur les compléments à 5). L'enfant A ferme les yeux, pendant que l'enfant B cache sous le gobelet une partie des 5 jetons en laissant les autres visibles.

L'enfant A rouvre alors les yeux

et doit dire combien il y a de jetons cachés sous le gobelet.

On alterne les rôles constamment.

Dès que le jeu est bien compris, les enfants peuvent remplir une "feuille de score" sur ardoise : ils comptabilisent par un bâton chaque bonne solution.



Modalité b : en collectif.

Le maître dispose 5 petits cubes très visiblement sur un support, ou 5 aimants au tableau (il est préférable d'aligner les cubes).

A un signal donné, les élèves ferment les yeux.

Quand ils les rouvrent, ils doivent écrire sur l'ardoise combien de cubes sont cachés...

La situation est autocorrective : en soulevant le gobelet, on peut vérifier combien d'objets étaient cachés.

Le jeu du chapeau ou Greli grelot :

Dans un chapeau on met un nombre d'objet que l'on montre aux élèves puis on ajoute un autre nombre d'objets qu'on leur montre également. On pose ensuite la question : "Greli grelot combien j'ai d'objets dans mon chapeau ?"



Le jeu de Lucky Luke :

"Car Lucky Luke dégage son arme plus vite que son ombre". Demander aux élèves de montrer le plus vite possible un nombre avec ses mains, imposer avec une main puis deux ce qui permet également d'introduire la décomposition des nombres. Un exemple avec des élèves de ma classe : je leur avais demandé de me montrer 3 avec les doigts et j'ai eu deux types de réponses que voici :



Remplir de voitures :



Co-voiturage : avec des boîtes d'œufs découpées selon la quantité désirée, et remplies en parties d'occupants (personnages, animaux en plastique ou autres...), demander aux élèves d'aller chercher le bon nombre d'occupants supplémentaires pour remplir la voiture.

Les hérissons : (vers les maths accés)



Disposer des boules de pâte à modeler devant les élèves, ils doivent les transformer en hérissons qui auront chacun un nombre donné de piques : des morceaux de pailles découpés de 2 couleurs différentes. Il s'agira alors de prendre des pailles des 2 couleurs pour en avoir le nombre donné (si c'est 5 piques qu'il faut obtenir, par ex, 2 pailles rouges et 3 vertes). Dessiner ensuite en couleur les différentes représentations obtenues. Les comparer à celles des

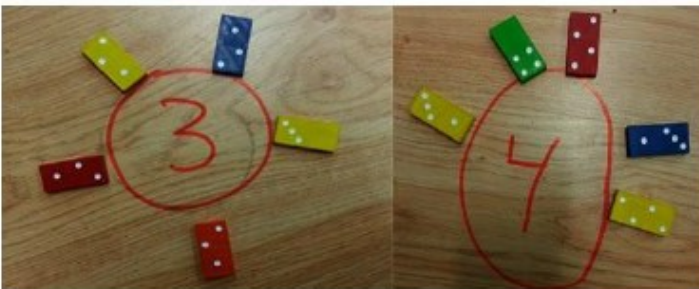
camarades.



Les éléphants

Avec des dominos :

Ou avec des cartes.



Tirelire :

- Dans une boîte opaque, l'enseignante met des perles une par une ; chaque élève compte silencieusement les perles au fur et à mesure qu'elles tombent.

- L'enseignante vide la boîte et on vérifie.

Etape finale après une pratique régulière du jeu ci-dessus

Ex. L'enseignante met 4 perles à la fois et puis 1. Combien y a-t-il de perles en tout ?

Vérification en vidant la boîte.



LANCER DEUX Dés et additionner les sommes obtenues à chaque lancé.

Si vous n'avez pas de dés, écrivez (ou faites écrire par votre enfant) les nombres jusqu'à 6 sur des petites cartes et sur 6 autres petites cartes faire écrire les constellations du dé)

Demander à votre enfant de prendre en premier une carte avec le nombre, puis une autre cartes avec les constellations du dé.

Demandez à votre enfant d'additionner les résultats obtenus.