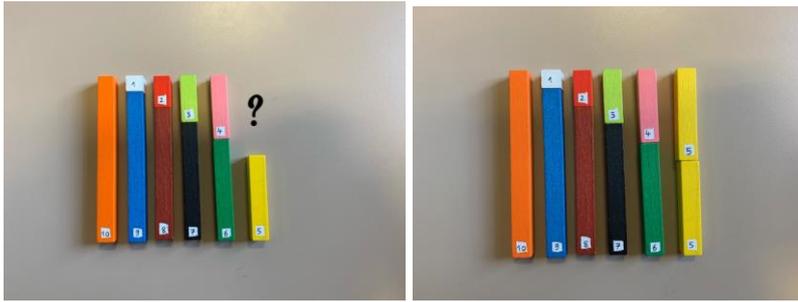


Niveau	CP	Matériel : - réglettes en bois ou plastifiées, non graduées (Un lot de réglettes de 1 à 10 par groupe + une réglette « 5 » supplémentaire)
Discipline	Mathématiques : nombres et calculs	
Compétences	- Mémoriser des faits numériques et des procédures - Mobiliser en situation ses connaissances de faits numériques et ses connaissances sur la numération	
Objectif de la séance	Séance 1 – Découvrir et manipuler les compléments à 10 avec des réglettes	Durée de la séance : environ 45mn
Modalités de travail	Déroulement de la séance	Remarques / Bilan
<i>Collectif</i>	<p>Phase d'échauffement (5-10mn) « Avant de démarrer la séance de mathématiques, nous allons faire un échauffement. C'est comme avant de faire du sport, il faut s'échauffer. Nous allons échauffer notre cerveau. »</p> <p>- L'enseignant écrit des nombres en écriture chiffrée sur le tableau, puis les efface. Les élèves copient ces nombres sur leur ardoise (ils doivent attendre que l'enseignant les ait effacés).</p> <p>- L'enseignant écrit des nombres en lettres sur le tableau. Les élèves doivent écrire ces mêmes nombres en écriture chiffrée sur leur ardoise.</p>	
<i>Travail de groupe</i>	<p>Situation d'entrée (5mn) « Aujourd'hui, je vais vous lancer deux petits défis. Pour cela, j'ai apporté (ou fabriqué) du matériel. Ce sont des réglettes. Elles sont de différentes tailles. Celle-ci (montrer la réglette 10) représente le nombre 10. »</p> <p>Mise en activité des élèves (20mn) Défi 1 : Sachant que la réglette orange représente le nombre 10. Quels nombres représentent les autres réglettes ? Les élèves réfléchissent et émettent des propositions par groupes de 2, 3 ou 4 (idéalement 2 élèves).</p>  	

Défi 2 : Quelles sont toutes les façons de faire 10 avec deux réglettes ?
Vous pouvez utiliser la réglette 10 pour vérifier si les deux réglettes
assemblées correspondent bien au nombre 10.



Les élèves sont invités à rédiger sur une ardoise l'opération qui correspond à chaque solution trouvée.



Différenciation

Pour les élèves les plus en difficulté, des réglettes avec graduation apparente seront proposées.

Synthèse / Mise en commun (5mn)

« Quelles sont toutes les façons de faire 10 avec deux nombres ?
Quelles réglettes avez-vous assemblées pour obtenir la même longueur
que la réglette 10 ?

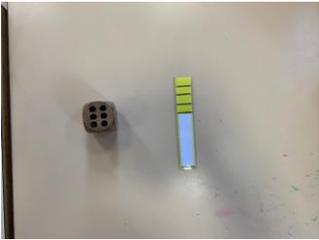
« Quelles opérations peut-on écrire ? »

La synthèse des solutions trouvées sera rédigée sur le tableau (ou sur
une affiche), et conservée pour la prochaine séance.

Collectif

Explicitation : « Qu'avons-nous cherché aujourd'hui ? A quoi ça va
nous servir ? »

Réponses attendues : toutes les façons de faire 10 avec deux nombres,
mémoriser, connaître par cœur, calculer rapidement...

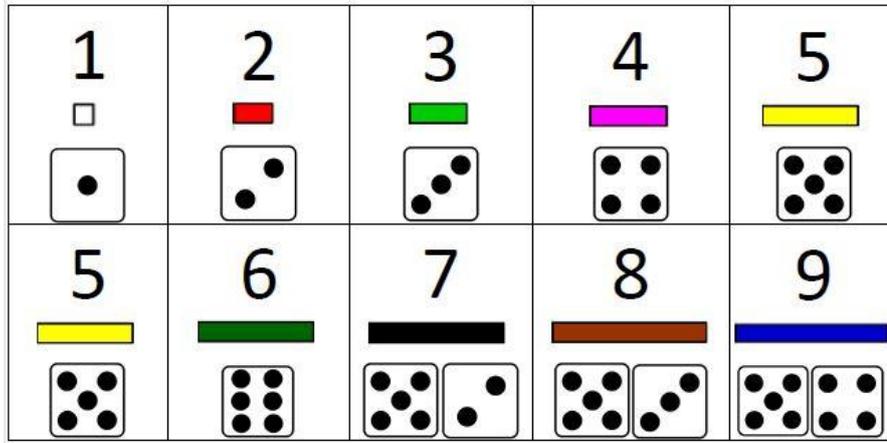
Niveau	CP		Matériel :
Discipline	Mathématiques : nombres et calculs		- réglettes cuisenaires en bois ou plastifiées, non graduées
Compétences	<ul style="list-style-type: none"> - Mémoriser des faits numériques et des procédures - Mobiliser en situation ses connaissances de faits numériques et ses connaissances sur la numération 		- 10 cartes blanches épaisses par élève -
Objectif de la séance	Séance 2 - Construire un memory avec les compléments à 10		Durée de la séance : environ 45mn
Modalités de travail	Déroulement de la séance		Remarques / Bilan
<i>Collectif</i>	<p><u>Phase d'échauffement</u> (5-10mn)</p> <p>« Avant de démarrer la séance de mathématiques, nous allons faire un échauffement. C'est comme avant de faire du sport, il faut s'échauffer. Nous allons échauffer notre cerveau. »</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un élève montre un nombre de doigts compris entre 1 et 10 aux autres élèves. Sur ardoise, les autres élèves écrivent combien il manque pour faire 10. Un 2^{ème} élève rédige l'opération correspondante sur le tableau et verbalise cette opération : « Il/elle a levé 9 doigts. Il en manque 1 pour en avoir 10, parce que $9 + 1 = 10$ (ou 9 et encore 1, ça fait 10). » <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 20px;">   </div> <ul style="list-style-type: none"> - Par groupes de 2, un élève lance un dé, et l'autre élève écrit sur son ardoise le complément à 10 de ce nombre, ou montre la réglette qui correspond au complément de ce nombre. <div style="text-align: center;">  </div>		
<i>Collectif</i>	<p><u>Situation d'entrée</u> (5mn)</p> <p>« La dernière fois, en mathématiques, vous avez cherché toutes les façons de faire 10 avec deux réglettes. Est-ce que vous vous en souvenez ? Quelles sont les solutions que nous avons trouvées ? »</p> <p>Rappel des solutions trouvées :</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>« Aujourd'hui, à partir de ces réglettes, nous allons fabriquer un jeu. Ce sera un jeu de memory. Ce jeu comporte 10 cartes (montrer un exemple). Sur chaque carte, il y a un nombre. Je place toutes les cartes, faces cachées, sur la table. A tour de rôle, chaque élève retourne deux cartes. Si à elles deux, ces cartes font 10 (faire le lien avec les solutions trouvées), l'élève gagne ces cartes. Si elles ne font pas 10 quand on les additionne, l'élève les remet sur la table, faces cachées. Celui qui obtient le plus de cartes gagne la partie. »</p>		

Mise en activité des élèves

Phase 1 : Fabrication du jeu

Chaque élève dispose d'un matériel de fabrication (10 cartes blanches épaisses, 10 étiquettes-nombres 10 étiquettes-constellations et 10 réglettes).

L'élève colle les étiquettes sur les cartes, puis apparie les cartes qui font 10.



Différenciation

Les élèves les plus en difficulté seront autorisés à s'aider de l'exemple pour fabriquer leur jeu.

Phase 2 : Jeu

Par groupes de 2, les élèves jouent avec le jeu qu'ils viennent de fabriquer.

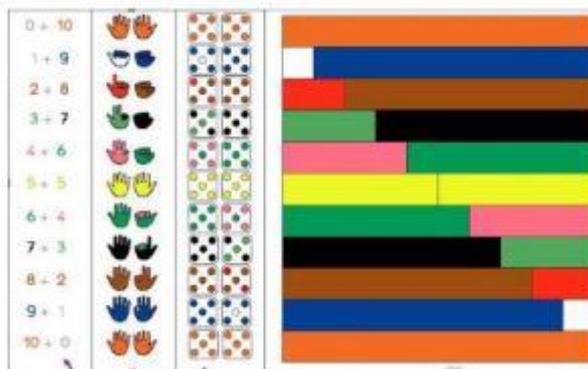
L'enseignant passe dans les rangs et vérifie la compréhension des consignes. Il encourage les élèves à verbaliser ce qu'ils voient.

Institutionnalisation (trace écrite, affichage) (5mn)

Réalisation d'un affichage collectif sur les compléments à 10 à partir des 4 représentations vues au cours de ces deux séances. Utilisation du matériel de fabrication du memory.

Titre éventuel de l'affichage : « Toutes les façons de faire 10 avec deux nombres »

Exemple d'affichage :



Cet affichage sera ensuite épuré (par exemple, les paires qui apparaissent deux fois seront supprimées, et seules les représentations les plus « parlantes » seront conservées).

« A quoi va nous servir cette affiche ? »

Si les réponses ne viennent pas spontanément, l'enseignante les donne et les explique.

> Se souvenir des nombres qui font 10 quand on les additionne.

> Il faut les connaître par cœur, au début nous utiliserons l'affiche pour nous aider à les mémoriser, puis il faudra s'en rappeler sans regarder l'affiche.

> Il faut connaître les compléments à 10 par cœur pour compter plus vite. Si on les connaît par cœur, on n'a plus besoin de compter sur nos doigts pour avoir la réponse.

Collectif