

DOMINOS
COMPLEMENTS A 10
Découverte du monde : Domaine des mathématiques
Vivre ensemble

Matériel :

- jetons
- dominos avec constellations de 1 à 9
- dominos avec chiffres de 1 à 9
- fiche *évaluation*

Compétences :

- résoudre des problèmes portant sur les quantités (augmentation, diminution, réunion, distribution, partage) en utilisant les nombres connus, sans recourir aux opérations usuelles
- reconnaître globalement et exprimer des petites quantités organisées en configurations connues (doigts de la main, constellations du dé)
- dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus
- associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée en se référant à une bande numérique

- jouer son rôle dans une activité en adoptant un comportement individuel qui tient compte des apports et des contraintes de la vie collective
- respecter les règles de la vie commune (respect de l'autre, du matériel, des règles de la politesse...) et appliquer dans son comportement vis-à-vis de ses camarades quelques principes de vie collective (l'écoute, l'entraide, l'initiative...)

Déroulement :

Phase 1 : Compléter une grille de complément à 10

Le professeur des écoles présente la grille de complément à 10 et interroge les élèves sur ce qu'ils voient.

- un chiffre par case
- chiffre de 1 à 10

Puis le professeur des écoles sort des jetons bleus (*entre 1 et 9*) et demande à un élève de lui donner un nombre suffisant de jeton blanc pour compléter la collection et en avoir 10. Plusieurs élèves passent. Pour les élèves qui ont des difficultés, le professeur des écoles proposera de poser les jetons sur la grille de complément.

Phase 2 : Dominos – Constellations

Présentation collective du matériel : les élèves tentent de définir une règle du jeu.

Jeu en groupe. La validation de la partie se fait en fin de jeu par le professeur des écoles. Les élèves peuvent s'aider avec des grilles de compléments.

Règle du jeu

On distribue 6 dominos à chaque joueur. Un domino est placé sur l'espace de jeu. Les autres dominos constituent la pioche.

Chacun à son tour, les élèves posent un domino afin de compléter à 10 les dominos déjà placés. Si un élève ne peut pas jouer, il pioche un domino.

Le premier qui a posé tous ses dominos a gagné.

Phase 3 : Dominos – Chiffre

Le déroulement est identique à la phase 2 avec l'utilisation des dominos chiffrés.

Phase 4 : Evaluation

Une fois que les élèves ont manipulé et intériorisé les jeux de dominos, on évaluera leur connaissance grâce à la fiche *évaluation*.

1	2	3	4	5	<u>6</u>	7	8	<u>9</u>	10
---	---	---	---	---	----------	---	---	----------	----

1	2	3	4	5	<u>6</u>	7	8	<u>9</u>	10
---	---	---	---	---	----------	---	---	----------	----

1	2	3	4	5	<u>6</u>	7	8	<u>9</u>	10
---	---	---	---	---	----------	---	---	----------	----

1	2	3	4	5	<u>6</u>	7	8	<u>9</u>	10
---	---	---	---	---	----------	---	---	----------	----























1	2	3	4	5	<u>6</u>	7	8	<u>9</u>	10
---	---	---	---	---	----------	---	---	----------	----

1	2	3	4	5	<u>6</u>	7	8	<u>9</u>	10
---	---	---	---	---	----------	---	---	----------	----

Prénom : _____

Date : _____

Dessine autant de point que nécessaire sur les dominos pour compléter à 10 les dominos côte à côte.

Ecris les chiffres nécessaires pour compléter à 10 les dominos côte à côte.

5	3	4	<u>6</u>	2	<u>9</u>	1	7	8	
5							2	4	
3			8	3	7	<u>9</u>			
<u>6</u>			1				5	1	
1	4	<u>6</u>				<u>6</u>	4	7	3