

IV. Construire des procédures de calcul réfléchi (addition et soustraction)

18. Le furet additif

Jeu par équipes ou individuel : donner un nombre cible dans un champ donné. Par exemple 1 000 : chaque joueur de chaque équipe doit écrire des additions de deux nombres dont le résultat est égal à 1000 ; au bout d'un temps donné l'équipe qui réunit le plus d'additions qui font 1000 a gagné. On peut aussi jouer individuellement, le premier qui a fini a gagné après vérification.

Variante : prendre un autre nombre comme cible comme par exemple, 10, 20, 50 ou 100

19. Simple plus, simple moins

Jeu collectif ou par équipes : proposer aux élèves des additions ou des soustractions avec des nombres écrits sous forme de dizaines entières. Demander à un joueur d'une équipe de donner le résultat : si c'est juste il donne 2 points à son équipe, sinon, le premier élève qui donne le résultat correct donne un point à son équipe. L'équipe qui a remporté le plus de points a gagné.

Variante : varier la taille des nombres entiers, l'écart entre les nombres entiers dans les soustractions ; proposer des nombres décimaux.

20. Pivoter autour des dizaines

Activité collective ou par équipes : donner des opérations (additions ou soustractions) de nombres avec 9 (11), ou 19, (21), 99 (101) et demander à un joueur d'une équipe de donner le résultat : si c'est juste il donne 2 points à son équipe, sinon, le premier élève qui donne le résultat correct donne un point à son équipe. L'équipe qui a remporté le plus de points a gagné.

Variante : S'appuyer sur un tableau de nombres pour les nombres inférieurs à 100

21. La puce et le chien

Activité collective ou par équipes : à partir d'une histoire, demander aux élèves de calculer des compléments à l'entier supérieur ou inférieur ou des écarts à des nombres donnés : *une puce gentille, chez un prince logeait, sur son chien Basile, à sauter cherchait*. Par exemple, si le prince loge au 57, quel saut doit-elle faire pour atteindre Basile en 50 ? ou en 100 ?

Variante : S'appuyer sur un tableau de nombres pour les nombres inférieurs à 100

22. La course aux dizaines

Activité individuelle ou par équipes : donner un nombre et demander à chaque équipe de trouver un complément à une dizaine : soit 20, 30...90, 100, 200, ..1000, 10 000....

Variante : chronométrer le temps de réponse des équipes ou des élèves.

23. Jeu de l'oie des décimaux

Matériel : une piste (bande numérique) et des jetons

Jeu à 2 joueurs : se déplacer sur une piste en tirant des jetons d'ajout ou de retrait comme + 0,1 ou +0,2 ou +0,5 ou +0,01 ou - 0,1 ou -0,2 ou -0,5 ou -0,01...

7	7,1	7,2	7,3	7,4	7,5	7,6	7,7	7,8	7,9	8	8,1
---	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	---	-----

24. A l'entier supérieur !

Matériel : 10 cartes avec au recto un nombre décimal inférieur à 1 et au verso son complément à 1

Activité collective ou par 2 : le meneur de jeu montre une face des cartes et les élèves doivent écrire sur leur ardoise son complément à 1 (ce qui est écrit sur l'autre face).

Variante : faire un jeu semblable avec des nombres décimaux inférieurs à 10 et leurs compléments à l'entier supérieur.