

IV. Utiliser les décompositions additives d'un nombre

20. Le cow-boy

Matériel : les doigts

Les élèves ont les mains sur les hanches.

L'enseignant donne une consigne telle que : *Dégainez 3 avec une main* ou *Dégainez 3 avec deux mains...* et un nombre.

Demander aux élèves de représenter ce nombre avec les doigts de deux mains et faire dire aux élèves par exemple : *4, c'est 1 et 3 ou 2 et 2*. Ce jeu permet de travailler les décompositions additives des nombres inférieurs à 10.

Différenciation

On peut travailler les décompositions additives de nombres jusqu'à 20 et utiliser les mains de 2 élèves.

21. Le furet additif

Matériel : ardoise

Diviser la classe en équipes. Donner une cible du répertoire (par exemple 9) ; chaque joueur de chaque équipe doit écrire une addition qui fait 9, la première équipe qui réunit toutes les additions qui font 9 dit « stop ». Vérifier collectivement qu'elle a bien gagné. On peut aussi jouer individuellement, le premier qui a fini a gagné après vérification.

Différenciation

On peut prendre une autre cible (nombres inférieurs à 20 ou autres nombres).

22. Les Dix-nosaures

Matériel : les 21 cartes des dinosaures.

Ce jeu fonctionne comme un mistigri avec 3 ou 4 joueurs. Raconter une histoire : *Il était une fois au pays des dix-nosaures, des animaux qui n'étaient heureux que par deux. Ils devaient former des couples de 10. Attention au Dinoblocus qui voulait se glisser parmi eux et donc gêner les mariages.*

L'enseignant distribue 4 cartes à chaque élève et dépose la pioche au centre. Chaque joueur doit vérifier dans son jeu s'il peut former des couples de dinosaures qui font 10. S'ils en ont, ils les posent, face visible sur la table, pour que les autres joueurs puissent vérifier. À tour de rôle, chaque joueur tire une carte dans la pioche. S'il tire une carte qui lui permet de faire un couple de 10, il la pose devant lui. Quand il n'y a plus de cartes dans la pioche, le joueur doit tirer une carte dans le jeu de son voisin, sans les voir et ainsi de suite.

Le but du jeu est de ne plus avoir de carte, en formant un maximum de couples qui font 10, sans avoir le Dinoblocus « le mistigri ». Le premier joueur qui n'a plus de carte a gagné, le jeu peut continuer avec les autres joueurs, jusqu'au dernier couple de cartes posé, et le perdant est le joueur qui se retrouve avec le Dinoblocus « le mistigri » en main.

23. Les cent-aures

Matériel : les 21 cartes de cent-aures.

Ce jeu fonctionne comme un mistigri avec 3 ou 4 joueurs. Raconter une histoire : *Il était une fois au pays des cent-aures, des animaux qui n'étaient heureux que par deux. Ils devaient former des couples de 100. Attention au centoblocus qui voulait se glisser parmi eux et donc gêner les mariages.*

L'enseignant distribue 4 cartes à chaque élève et dépose la pioche au centre. Chaque joueur doit vérifier dans son jeu s'il peut former des couples de cent-aures qui font 100. S'ils en ont, ils les posent, face visible sur la table, pour que les autres joueurs puissent vérifier. À tour de rôle,

chaque joueur tire une carte dans la pioche. S'il tire une carte qui lui permet de faire un couple de 100, il la pose devant lui. Quand il n'y a plus de cartes dans la pioche, le joueur doit tirer une carte dans le jeu de son voisin, sans les voir et ainsi de suite.

Le but du jeu est de ne plus avoir de carte, en formant un maximum de couples qui font 100, sans avoir le centoblocus « le mistigri ». Le premier joueur qui n'a plus de carte a gagné, le jeu peut continuer avec les autres joueurs, jusqu'au dernier couple de cartes posé, et le perdant est le joueur qui se retrouve avec le centoblocus « le mistigri » en main.

24. Les multiples de dix

Matériel : ardoise

L'enseignant écrit au tableau un nombre cible multiple de 10. Les élèves doivent trouver 2 ou 3 nombres multiples de 10 dont la somme correspond au nombre cible et écrire la somme sur leur ardoise.

Différenciation

On peut varier le champ numérique entre 10 et 1000, et la quantité de termes de la somme, et/ou remplacer les additions par des soustractions.

25. Le passe dizaine

Matériel : droites graduées ou dictionnaire des nombres.

Proposer aux élèves des additions (ou des soustractions) en appui sur les dizaines.

Par exemple, le nombre obtenu est une dizaine entière : $413+7 = 420$ ou $136 - 6 = 130$

Soit le nombre s'obtient par franchissement de dizaine : $137 + 6 = 137 + 3 + 3 = 140 + 3$ (dizaine supérieure) ou $137 + 6 = 130 + 7 + 6 = 130 + 13 = 143$ (dizaine inférieure).

Différenciation

On peut proposer aux élèves des multiplications en appui sur 10 et utiliser l'associativité de la multiplication : par exemple $2 \times 3 \times 5 = 2 \times 5 \times 3 = 10 \times 3 = 30$.

26. Le passe centaine

Matériel : droites graduées ou dictionnaire des nombres

Proposer aux élèves des additions (ou des soustractions) en appui sur les centaines.

Par exemple, le nombre obtenu est une centaine entière : $380 + 20 = 400$ ou $234 - 34 = 200$

Soit le nombre s'obtient par franchissement de centaine : $130 + 80 = 130 + 70 + 10 = 200 + 10 = 210$ (centaine supérieure) ou $130 + 40 = 100 + 30 + 40 = 100 + 70 = 170$ (centaine inférieure).

On peut aussi combiner des franchissements de centaines ou de dizaines.

Différenciation

On peut proposer aux élèves des multiplications en appui sur 100 et utiliser l'associativité de la multiplication. Par exemple : $2 \times 3 \times 50 = 2 \times 50 \times 3 = 100 \times 3 = 300$.