

VII. Identifier des décompositions additives d'un nombre

45. Le jeu du cow-boy

Matériel : doigts

Les élèves ont les mains sur les hanches (on joue avec une ou deux mains, c'est l'enseignant qui impose la règle). On peut ainsi avoir pour consigne : *Dégainez 3 avec une main* ou *Dégainez 3 avec deux mains...* L'enseignant peut aussi donner un nombre et 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.*

46. 5 et

Matériel : doigts

L'enseignant donne un nombre supérieur à 6 et demande aux élèves de représenter ce nombre avec les doigts de deux mains (dont une avec 5 doigts).

47. Le tambourin

Matériel : tambourin

L'enseignant frappe un nombre de coups sur le tambourin (de 1 à 10). Les élèves doivent dire le nombre correspondant. On privilégie les rythmes qui mettent en évidence les doubles et les suivants (1 en plus).

Différenciation

Varier le champ numérique jusqu'à 20.

48. La main cachée

Matériel : doigts

L'enseignant affiche, dans son dos, un nombre entre 1 et 10 sur ses mains et annonce par exemple : *Avec mes doigts, j'ai fait 6.* Il montre une main avec 4 doigts levés et demande : *À votre avis, combien y a-t-il de doigts levés sur ma main cachée ?*