

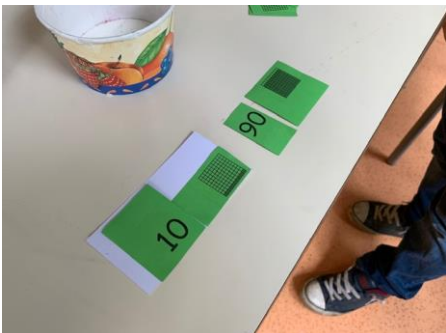



<b>Niveau</b>	<b>CE1</b>	<b>Matériel :</b>
<b>Discipline</b>	<b>Mathématiques Calcul mental</b>	Exemplaire memory à montrer Cartes vierges blanches Nombres 0, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100 Représentations nombres 0, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100
<b>Compétences</b>	Mémoriser des faits numériques et des procédures (compléments à la centaine supérieure)	
<b>Objectif de la séance</b>	Fabriquer un jeu de cartes Memory des compléments pour faire 100 (niveau 1, dizaines entières)	<b>Durée de la séance : 30 minutes</b>
<b>Modalités de travail</b>	<b>Déroulement de la séance</b>	<b>Remarques / Bilan</b>
<b>Collectif</b>	<p><u>Phase d'échauffement :</u> Réactiver les pré-requis : maîtrise des décompositions de 10, savoir calculer mentalement le complément à la dizaine supérieure Réponse sur ardoise</p> <p>22+ =30      43+ =50      38+ =40      76+ =80 51+ =60      87+ =90      93+ =100      64+ =70</p> <p><u>Situation d'entrée :</u></p> <p>Présentation des cartes d'un jeu de memory (compléments à 100). « Mon jeu s'appelle « Deux cartes pour faire 100 ». » Présentation de la règle du jeu fonctionnement (appairer 2 cartes) Expliquer que nous aimerions y jouer tous ensemble mais que nous n'avons qu'un jeu. Nous allons donc fabriquer un jeu par équipe.</p> <p><u>Mise en action des élèves (manipuler / verbaliser):</u></p> <p>Fabriquer chaque carte en collant dessus : nombre et représentation correspondante. Choisir un premier nombre, puis rechercher son complément à 100. La fabrication se fera en associant les paires, les unes après les autres. A la fin positionner les cartes complémentaires 2 par 2.</p>	
	   	

### Différenciation :

Si certains élèves éprouvent des difficultés à trouver la bonne représentation, leur proposer de manipuler le boulier de la classe ou les plaques Montessori.

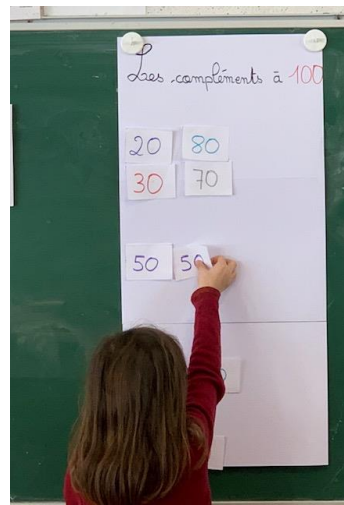
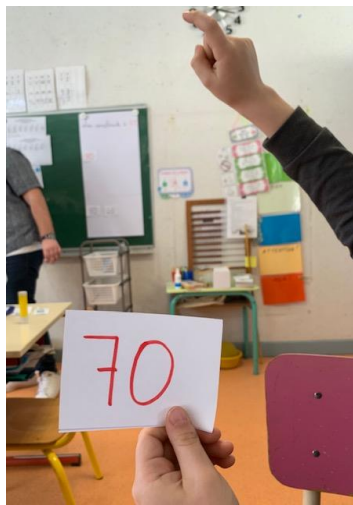
Possibilité de donner des cartes plus complexes avec niveau de jeu 2 (nombres finissant par 0 et 5) et 3 (tous les nombres)

### Synthèse / Mise en commun :

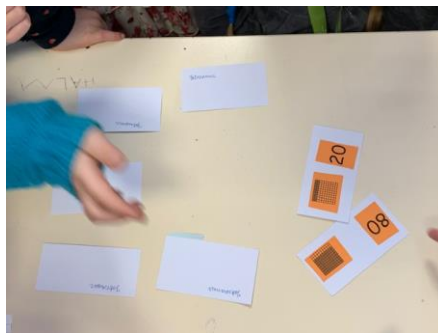
Réaliser une affiche récapitulant les combinaisons trouvées.

Titre de l'affiche en lien avec le jeu fabriqué par les élèves : « **Deux cartes pour faire 100** »

Cette mise en commun se fera sous forme de jeu. Chaque élève reçoit une carte nombre. L'élève désigné par l'enseignant vient placer sa carte sur l'affiche, et l'élève qui détient le complément à 100 de ce nombre doit se manifester, puis venir placer sa carte à côté de la première.



A la fin de cette mise en commun, les élèves seront invités à tester le jeu qu'ils viennent de fabriquer, d'abord collectivement (pour s'appropriier la règle), puis par deux.



### Institutionnalisation (trace écrite, affichage) :

Lors de la phase d'institutionnalisation, l'affichage sera épuré.

On ne gardera que les indispensables. On enlèvera les doubles.

« *A quoi va nous servir cette affiche ?* »

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

> Se souvenir des nombres qui font 100 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.