Cartes autovalidantes – Complément à 10

Niveau : CP, CE1

Objectifs : Connaître les compléments à 10

Matériel : cartes plastifiées recto verso (un côté nombre/ son complément)

Déroulement

Par 2

Les élèves ont une pile de cartes devant eux.

Le premier joueur prend celle du dessus et doit dire le complément à 10 au nombre inscrit sur la carte.

Son coéquipier vérifie la réponse en retournant la carte.

Si le résultat est juste, le joueur conserve la carte.

S'il s'est trompé, il replace la carte sous la pile.

Les élèves jouent chacun leur tour.

La partie est terminée, quand il n'y a plus de cartes dans la pile.

Le gagnant est celui qui a le plus de cartes.

En autonomie

L'élève a une pile de cartes devant lui.

Il prend celle du dessus et doit dire le complément à 10 au nombre inscrit sur la carte.

Il vérifie sa réponse en retournant la carte.

Si le résultat est juste, il conserve cette carte.

S'il se trompe, il la replace sous la pile.

La partie est terminée, quand il ne reste plus de cartes dans la pile.

Pour imprimer les cartes...

Si votre imprimante dispose d'un mode recto/verso automatique (quelquefois appelé *duplex*), imprimez les pages 2 et 3 de ce document en recto/verso.

Sinon, imprimez tout d'abord la deuxième page du document. Tournez la page et replacez-la dans l'imprimante. Lancer enfin l'impression de la troisième page.

1	2	3	4	5
1	2	3	4	5
1	2	3	4	5
1	2	3	4	5
1	2	3	4	5
1	2	3	4	5
1	2	3	4	5

5	6	7	8	9
5	6	7	8	9
5	6	7	8	9
5	6	7	8	9
5	6	7	8	9
5	6	7	8	9
5	6	7	8	9