

## Les dominos additifs GS - Ermel

Il s'agit de calculer rapidement la partie complémentaire d'une somme. Sur des feuilles de carton de grand format (ou directement au tableau), un domino est dessiné dont les deux collections ne dépassent pas 10. Le maître présente le domino collectivement à la classe en cachant une des parties et en demandant de chercher ce qui sur la partie cachée.

Le maître annonce : « C'est le domino de 5. Cherchez ce qu'il y a sur la partie cachée ». Les enfants individuellement dessinent, disent ou écrivent la collection cachée. La validation peut se faire en découvrant la partie cachée et en la confrontant avec ce que les enfants ont trouvé.

Pour habituer les enfants à ce jeu, on peut tout d'abord jouer en demi-classe collectivement.

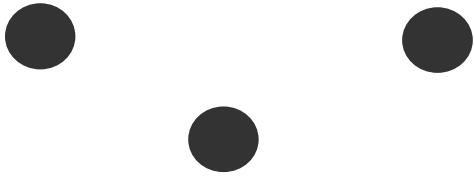
Ce fichier, conçu par Anne Garro sur base de l'ouvrage « Apprentissages numériques et résolution de problèmes, GS, Hatier Ermel, est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Paternité-Pas d'Utilisation Commerciale-Partage des Conditions Initiales à l'Identique, 2.0 France (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/fr/>). Fichier créé en février 2009.

<http://lecolede.ngaoundaba.com>

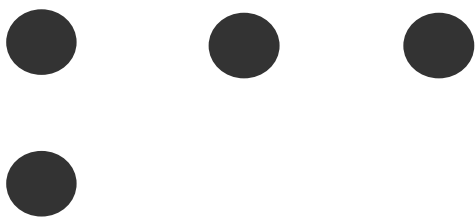
1	
●	

2	
● ●	

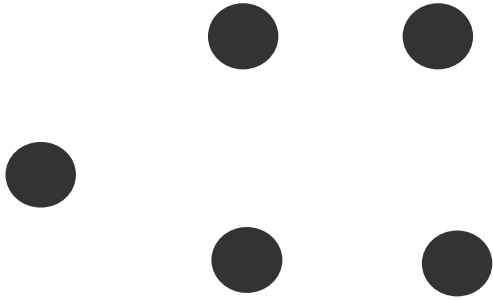
3



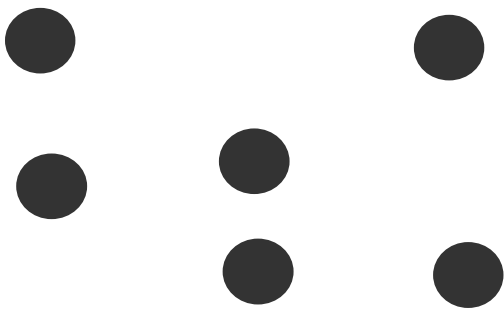
4



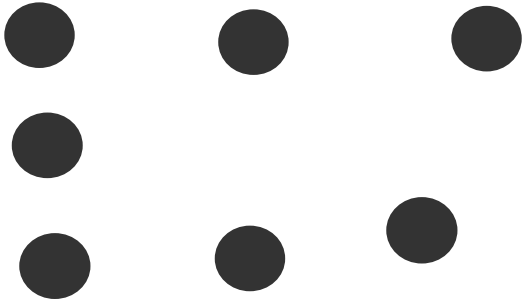
5



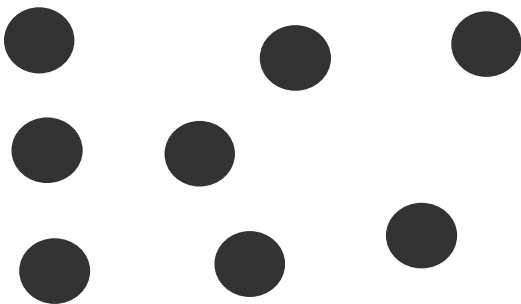
6



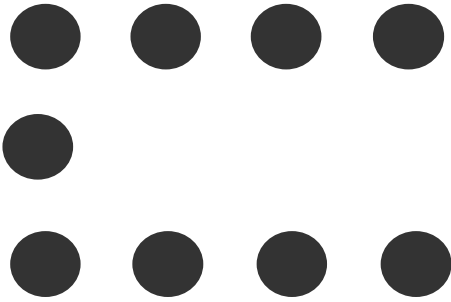
7



8



9



10

