

					
					
					
					
					
					
					
					
					
 Un an d'école		 Un an d'école		 Un an d'école	

				1	
				2	
				3	
				4	
				5	
				6	
				7	
				8	
				9	
1		1		1	

2		2		2	
3		3		3	
4		4		4	
5		5		5	
6		6		6	
7		7		7	
8		8		8	
9		9		9	
1		2		3	
4		5		6	

7		8		9	
1		2		3	
4		5		6	
7		8		9	

Les amisnoms de 10

Matériel : découper sur les rectangles sur les traits, plier en 2, coller. => recto un oiseau, verso un nombre. Plastifier ensuite.

Au moment du jeu, placer toutes les étiquettes avec l'oiseau en face visible.

Objectif : s'entraîner pour mémoriser les compléments à 10.

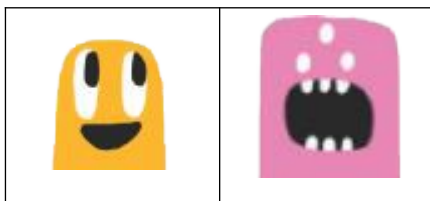
Règle du jeu : le premier élève retourne un oiseau.

Lorsque les élèves débutent, l'adulte demande quel nombre doit être retourné pour que les 2 étiquettes ensemble fassent 10.

Le nombre reste visible.

le 2ème élève retourne un autre oiseau etc.

Lorsqu'un élève reconnaît une association qui fait 10. Il crie « Aminoms » ! et gagne sa paire. On peut mélanger les Noms et les nombres ou pas.



Cas particulier. Lorsqu'un élève retourne un chat, il perd tout ce qu'il a gagné.