

Puissance 10

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

$5 + 4 + 1 = 10$

$7 + 3 = 10$

$7 + 2 + 1 = 10$

$4 + 3 + 3 = 10$

$4 + 3 + 2 + 1 = 10$

$5 + 3 + 2 = 10$

$5 + 3 + 1 + 1 = 10$

$4 + 2 + 2 + 2 = 10$

$4 + 2 + 2 + 1 + 1 = 10$

$5 + 2 + 3 = 10$

$5 + 2 + 2 + 1 = 10$

$2 + 2 + 2 + 2 + 2 = 10$

$5 + 2 + 2 + 1 = 10$

$7 + 2 + 1 = 10$

$4 + 2 + 2 + 2 = 10$

$5 + 4 + 1 = 10$

$4 + 2 + 2 + 1 + 1 = 10$

$5 + 5 = 10$

$5 + 2 + 3 = 10$

$4 + 2 + 3 + 1 = 10$

$8 + 2 = 10$

$7 + 3 = 10$

$7 + 2 + 1 = 10$

$5 + 2 + 2 + 1 = 10$

$4 + 2 + 2 + 2 = 10$

$5 + 2 + 3 = 10$

$4 + 3 + 3 = 10$

$4 + 3 + 2 + 1 = 10$

$4 + 2 + 2 + 1 + 1 = 10$

$5 + 3 + 1 + 1 = 10$

$5 + 4 + 1 = 10$

$3 + 3 + 2 + 2 = 10$

$3 + 3 + 2 + 1 + 1 = 10$

$4 + 4 + 2 = 10$

$4 + 4 + 1 + 1 = 10$

$8 + 2 = 10$

$8 + 1 + 1 = 10$

$4 + 6 = 10$

$4 + 2 + 2 + 2 = 10$

$6 + 2 + 2 = 10$

$6 + 2 + 1 + 1 = 10$

$4 + 2 + 2 + 1 + 1 = 10$

$5 + 2 + 2 + 1 = 10$

$5 + 4 + 1 = 10$

$5 + 4 + 1 = 10$

$7 + 3 = 10$

$4 + 3 + 2 + 1 = 10$

$4 + 3 + 1 + 1 + 1 = 10$

$5 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 = 10$

$7 + 1 + 1 + 1 = 10$

$5 + 2 + 1 + 1 + 1 = 10$

$4 + 2 + 1 + 1 + 1 + 1 = 10$

$5 + 3 + 1 + 1 = 10$

$7 + 2 + 1 = 10$

$$4 + 4 + 2 = 10$$

$$6 + 4 = 10$$

$$5 + 2 + 3 = 10$$

$$4 + 3 + 3 = 10$$

$$4 + 3 + 2 + 1 = 10$$

$$5 + 2 + 2 + 1 = 10$$

$$2 + 2 + 2 + 4 = 10$$

$$2 + 2 + 2 + 3 + 1 = 10$$

$$5 + 4 + 1 = 10$$

$$6 + 3 + 1 = 10$$

$$6 + 2 + 2 = 10$$

$$3 + 3 + 2 + 2 = 10$$

$$6 + 4 = 10$$

$$6 + 2 + 2 = 10$$

$$5 + 4 + 1 = 10$$

$$5 + 5 = 10$$

$$5 + 2 + 2 + 1 = 10$$

$$3 + 3 + 4 = 10$$

$$3 + 3 + 2 + 2 = 10$$

$$4 + 1 + 3 + 2 = 10$$

$$5 + 3 + 2 = 10$$

$$6 + 3 + 1 = 10$$

$$4 + 4 + 2 = 10$$

Puissance 10

Objectifs :

- ✓ Composer des égalités à 10
- ✓ Connaitre les décompositions de 10

Règle du jeu :

2 élèves observateurs prennent 2 séries de couleur et les donnent à 2 élèves joueurs. Au top départ (sablier retourné), les élèves ont alors 1 minute pour composer une ou plusieurs additions qui font 10, avec les cartes de la série.

Ensuite, les 2 élèves observateurs sur ce tour vérifient les additions des 2 élèves joueurs. On annonce alors le gagnant (= celui qui a trouvé le plus d'opérations exactes).

On échange alors les rôles.

Pour l'impression du jeu :

Imprimer ce jeu pour 4 élèves. Découper les cartes de couleur et ranger chaque série dans un sachet différent, avec sa carte réponse.

A quel moment faire ce jeu ?

Lors de la troisième semaine du CE1 avec le fichier Vivre les maths. Le jeu peut ensuite être mis à disposition des élèves toute la période 1, voire plus tard.