

## ***Boîtes à œufs : complément à 10.***

½ classe = 6 ou 7 groupes de 2 enfants

### ***Matériel :***

- Une boîte à œufs de 10. Il faut en tout, **11 boîtes de 10.**
- Disposer les boîtes à œufs sur différentes tables : code couleur sur la boîte : coller des gommettes sur la boîte pour l'identifier.
- Sur chaque table, il y a deux barquettes : gommettes vertes à coller pour réussite et gommettes rouges à coller pour erreur.
- Une fiche plastifiée avec les prénoms des enfants qui jouent en duo et le code couleur sur les boîtes à œufs. C'est sur cette fiche que les enfants collent la gomme verte ou rouge en fonction de la réussite ou de l'erreur.
- Dans chaque boîte, il y a des œufs colorés.
- Le jeu se fait par groupe de 2 enfants.
- Il faut un panier par groupe de 2 enfants, soit autant de paniers que de groupes de 2.
- Prévoir 2 réserves d'œufs blancs pour éviter les bousculades des enfants qui passent commande au fermier. Il y a 3 ou 4 fermiers autour de chaque réserve.

### ***Déroulement***

1 enfant, muni d'un panier, ouvre une boîte qui contient des œufs colorés. Il faut dénombrer le complément à 10 = les parties vides, pour pouvoir remplir la boîte.

Cet enfant passe commande au fermier qui est sur le tapis avec une réserve d'œufs blancs. Le fermier doit donner la quantité annoncée oralement et la mettre dans le panier. L'autre enfant retourne avec son panier contenant les œufs blancs à la boîte d'œufs et rajoute la quantité qu'il a dans le panier. Si c'est juste : coller une gomme verte dans la case correspondant à la couleur de la boîte d'œufs. Si c'est faux, coller une gomme rouge dans la case.

L'enfant qui a le panier ressort les œufs blancs de la boîte et les rapporte à la réserve chez le fermier.

Ensuite, il se dirige vers une autre boîte avec son panier et sa fiche plastifiée réussite/erreur. Il procède alors à un autre dénombrement pour arriver à 10. Et retourne chez le fermier demander la quantité manquante...

### ***Objectifs :***

- Pour le premier enfant : dénombrer une quantité : la quantité manquante pour avoir 10.
- Pour le fermier : construire une quantité donnée oralement.

Le fait de jouer par duo oblige chacun à se concentrer : si c'est faux, c'est le groupe entier qui se trompe.

Le but étant de se rendre compte que l'on obtient la quantité 10 de différentes manières.

### **Toutes les décompositions sont proposées :**

1 œuf coloré + 9 = on ajoute 9 œufs blancs

2 œufs colorés + 8 = on ajoute 8 œufs blancs

3 œufs colorés + 7 = on ajoute 7 œufs blancs

4 +6

5 +5

6 +4

7 +3

8 +2

9 +1

10 +0 : on n'ajoute rien

On inverse les rôles sur une autre séance :

## ***Evolutions du jeu***

On pourra envisager de donner la quantité manquante par écrit : aller vers la symbolisation de la quantité manquante.

Transmettre par le biais d'une trace écrite : un billet, la quantité manquante nécessaire pour compléter la boîte de 10.

- Soit écriture chiffrée,
- Soit utilisation de carte constellation du dé,
- Soit utilisation de carte à doigts ou à points,
- Soit des cartes à jouer.

Remarque :

Pendant le jeu, l'enseignant peut demander au fermier d'essayer de trouver ce qu'il y avait dans la boîte à œufs : tenir compte de la quantité demandée et chercher combien d'œufs colorés étaient dans la boîte. Les enfants utilisent pour la plupart leurs doigts pour essayer de résoudre le problème.

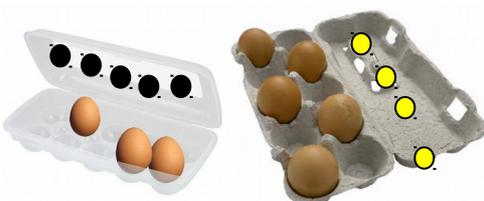
## ***Autre évolution possible***

### ***Déroulement***

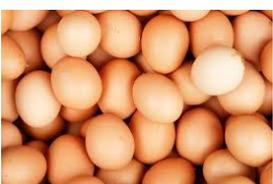
Celui qui ouvre la boîte à œufs, donne la quantité d'œufs dans la boîte.

C'est au fermier de trouver la quantité manquante, qu'il faut ajouter pour remplir la boîte de 10.

### ***Récapitulatif matériel***



œufs géométriques sur boîtes à œufs										
Angéline										
Lucas										



Valérie KEMPF GS

Maternelle REININGUE