

CP – CE1 – CE2

Dominos

Voici un ensemble d'activités qu'un élève de cycle 2 peut réaliser accompagné ou seul. Le matériel utilisé est des dominos à faire soi-même ou à imprimer et découper. 5 plaques de dominos à découper proposées en fin de document permettent des jeux différents.

Le but est de présenter l'activité à l'élève et de le laisser jouer seul dans un temps qui peut être limité. Un adulte peut valider avec l'enfant son travail. Des dominos utilisant des nombres plus ou moins grands permettront de faire évoluer les activités en fonction des compétences de chaque élève.

Domaine du calcul : l'addition (composition, recherche de complément)

Le rôle du parent pourra être de :

- faciliter la réalisation des jeux de dominos (pour la fabrication ou l'impression et le découpage)
- indiquer la consigne de l'activité, la réexpliquer si besoin
- faciliter la progression des jeux de dominos (l'enfant est-il capable faire plusieurs fois le jeu sans se tromper dans un temps de plus en plus court ?)
- valider avec son enfant le jeu
- jouer avec son enfant.

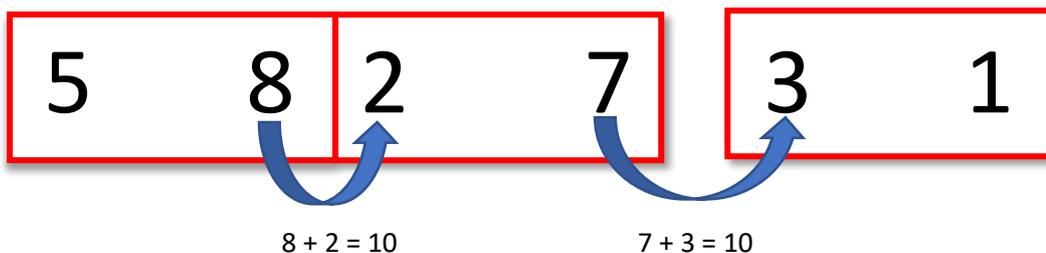
Activité

Faire 10 : « Trouve le nombre qui, ajouté à celui de ton domino, fera 10 »

Il faut mettre deux dominos à côté quand en ajoutant les deux nombres, la somme est égale à 10.

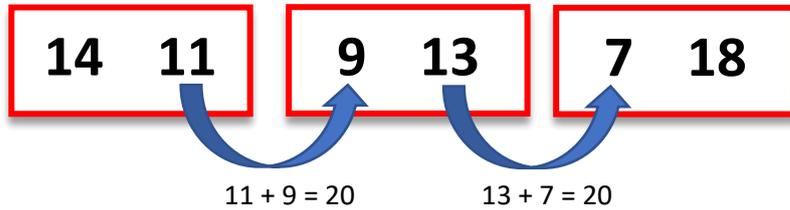
Tous les dominos doivent être placés pour former une chaîne

Exemple :

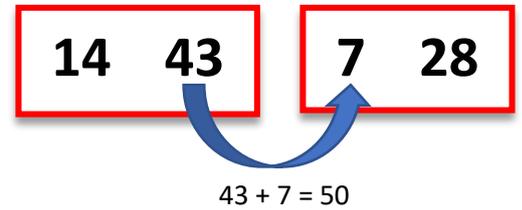


CP – CE1 – CE2

Faire 20



Faire 50



Progression des dominos :

La consigne de l'activité est similaire pour chaque jeu, ce qui varie est :

- la somme à trouver entre deux dominos
- le nombre de dominos du jeu

Il faudra donner à l'élève un jeu de dominos compatible avec ses connaissances

La progression propose des plaques de dominos avec des nombres plus ou moins grands. Suivre le rythme de chaque élève, sans aller trop vite, semble nécessaire.

Les jeux proposés : Faire 10 Faire 20 Faire 50 Faire 100 Faire 10, 50 et 100

La durée de jeu : Le but est de réussir à placer les dominos de plus en plus vite. Un enfant peut se chronométrer ou être chronométré par quelqu'un d'autre. Si l'élève joue une fois par jour, l'objectif pourrait être en fin de semaine de réussir un jeu en 2 à 3 minutes.

Proposition de déroulé du jeu :

Recherche : l'élève pose les dominos, les observe, commence à faire des associations de dominos pour trouver la somme demandée. Certains élèves pourraient arriver à associer deux dominos mais avoir du mal à faire la chaîne avec tous les dominos.

Validation : l'élève peut vérifier seul avec des outils (répertoires, calculatrice, ...) ou sans l'aide d'un adulte, si ses associations conduisent bien à la somme demandée.

CP - CE1 - CE2

Faire 10

1	8	2	3	7	5
5	6	4	10	0	9

Faire 20

1	18	2	3	17	5	15	6
14	9	11	12	8	10	10	16
4	8	12	13	7	0	20	19

CP - CE1 - CE2

Faire 50

22	48	2	37	13	11	39	15
35	25	25	5	45	20	30	40
10	8	42	49	1	17	33	28

Faire 100

36	48	52	37	63	51	49	15
85	25	75	18	82	20	80	40
60	45	55	50	50	10	90	64

CP - CE1 - CE2

Faire 10, 50 et 100

12	48	52	37	63	51	49	15
35	25	25	5	45	20	30	40
10	60	40	50	50	10	90	25
75	24	26	22	28	49	1	33
17	45	5	46	4	11	39	3
7	2	8	1	9	6	4	38