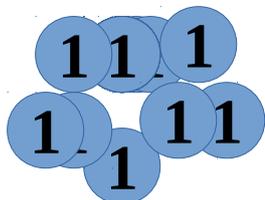


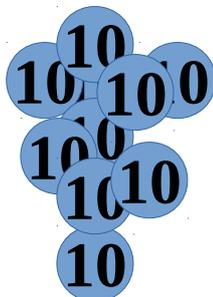
LES JETONS DE VALEURS

Matériel :

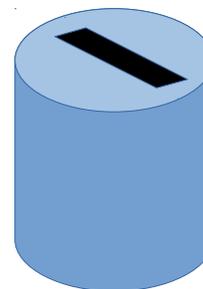
jetons de valeur 1



jetons de valeur 10



boite tirelire



Consigne possible : « Je vais placer dans la boîte des jetons 1 ou des jetons 10. Les jetons 1 valent 1 point, les jetons 10 valent 10 points. Je vais en glisser dans la boîte 1 par 1. Je vous les montre avant de les glisser dans la boîte. Quand je dis stop, vous devez être capable d'écrire sur l'ardoise le nombre de points qui sont dans la boîte. »

Variables

1. glisser dans la boîte d'abord des jetons 10 puis des jetons 1
2. glisser dans la boîte d'abord des jetons 1 puis des jetons 10
3. glisser alternativement des jetons 1 et des jetons 10
4. glisser dans la boîte des jetons 1 et des jetons 10 mais le nombre de jetons 1 dépasse 10
5. glisser dans la boîte des jetons 1 et des jetons 10 mais le nombre de jetons 10 dépasse 10

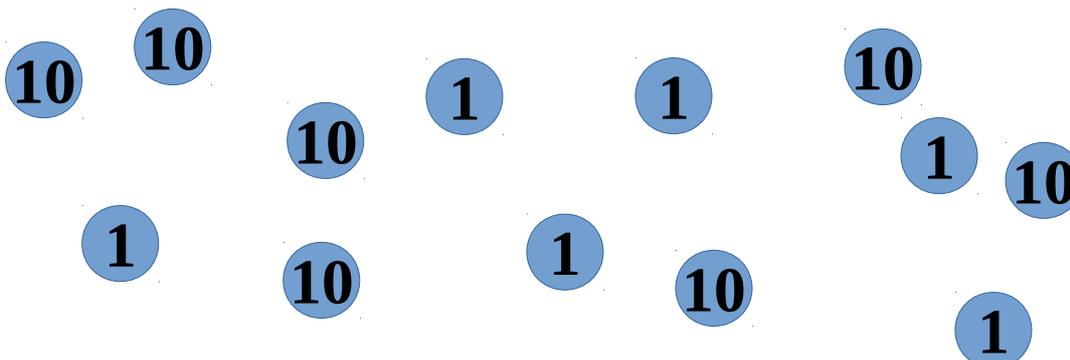
Validation

elle se fait en ressortant les jetons que l'on peut coller au tableau (sur des points de « patafix » préalablement installés. La disposition des jetons sur le tableau constitue une variable intéressante. On peut l'illustrer par les deux solutions pour les mêmes jetons.

disposition 1



disposition 2



Prolongements et exploitations

1 - calcul mental

- donner le résultat d'une somme de 10 et de 1 donnée oralement
- donner le résultat d'une somme de 10 et de 1 donnée par écrit

2 – situation de jeu

glisser des jetons 1 et 10 dans un sac opaque

→ deux élèves ou deux équipes jouent ensemble

Chaque joueur tire le même nombre de jetons dans le sac (par ex. 8)

Il les dispose devant lui.

Chacun cherche à calculer la valeur de la somme des jetons.

Le gagnant peut être désigné selon plusieurs modalités :

1. celui qui obtient la plus grande somme
2. celui qui obtient la plus petite somme
3. celui qui est le plus proche d'un nombre cible (par ex. 40 pour 8 jetons)

Dans les modalités 1 et 2, ce sont les comparaisons qui sont en jeu.

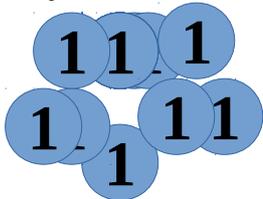
Dans la modalité 3, il faudra connaître l'écart à un nombre.

3 – la complémentation d'un nombre pour obtenir un multiple de 10

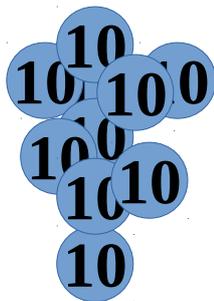
Cette situation est le prolongement des « jetons de valeurs » et de la course au multiple de 10.

Matériel :

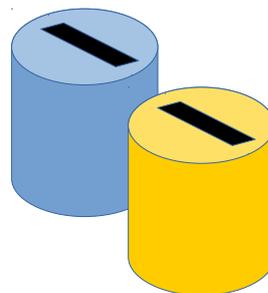
jetons de valeur 1



jetons de valeur 10



2 boîtes tirelires



un sac opaque



Des jetons 1 et 10 sont disposés dans le sac opaque. D'autres sont disposés sur la table de façon bien visible.

Consigne pour deux joueurs ou deux équipes

« Dans le sac, on va tirer un jeton. On regarde bien sa valeur et on le glisse dans la boîte bleue. On fait la même chose 5 fois. Quand on a mis 5 jetons dans la boîte bleue, on peut prendre des jetons sur la table. On va les glisser dans la boîte jaune. Pour gagner, il faut que le total des jetons de la boîte bleue et de la boîte jaune soit exactement de 50.

Variables

1. nombre de jetons tirés dans le sac
2. nombre à atteindre ; les multiples de 10 restent des cibles intéressantes

Cette situation peut être exploitée dans plusieurs perspectives :

- jeu individuel \Rightarrow un élève peut lui-même gérer la situation et évaluer sa réussite
- jeu à 2 joueurs : 1 joueur tire les jetons dans le sac / l'autre joueur choisit ensuite les jetons pour compléter dans la boîte jaune et obtenir un total de 50