

La mémorisation des compléments à 10 et à 100

- **Activités écrites**

Le carré des nombres																												
Matériel	Fiches d'exercices à concevoir Barrer les paires de nombres dont la somme est 10 . Quel est le nombre qui reste ?																											
	<table border="1" style="display: inline-table; margin-right: 20px;"> <tr><td>5</td><td>8</td><td>3</td></tr> <tr><td>2</td><td>7</td><td>4</td></tr> <tr><td>6</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> <table border="1" style="display: inline-table; margin-right: 20px;"> <tr><td>4</td><td>2</td><td>9</td></tr> <tr><td>8</td><td>3</td><td>7</td></tr> <tr><td>1</td><td>7</td><td>6</td></tr> </table> <table border="1" style="display: inline-table;"> <tr><td>4</td><td>2</td><td>5</td></tr> <tr><td>1</td><td>5</td><td>6</td></tr> <tr><td>8</td><td>5</td><td>9</td></tr> </table>	5	8	3	2	7	4	6	4	5	4	2	9	8	3	7	1	7	6	4	2	5	1	5	6	8	5	9
5	8	3																										
2	7	4																										
6	4	5																										
4	2	9																										
8	3	7																										
1	7	6																										
4	2	5																										
1	5	6																										
8	5	9																										
Activité pour le groupe-classe.																												
Intérêts	La consigne de cette activité peut varier : barre les paires de nombres dont la différence est égale à 5.																											

- **Jeux**

Logicieleducatif.fr	
Matériel	Compléments à 10 : http://www.logicieleducatif.fr/math/calcul/comp10.php Compléments à 100 : http://www.logicieleducatif.fr/math/calcul/comp100.php
Activité pour l'APC, éventuellement en autonomie.	
Intérêt	Idéal pour la motivation et la mémorisation

Le jeu du dix vainc	
Matériel	Pour deux joueurs Un piste de 9 cases numérotées de 1 à 9, 2 pions par joueur.
Déroulement	Chaque joueur à tour de rôle pose un de ses pions sur une case libre dans le but d'obtenir 10 points. Si personne ne gagne lorsque les 4 pions sont posés, chaque joueur déplace l'un de ses pions sur une case de libre.
Activité pour le groupe classe en binôme, dans des groupes de jeux, pour l'APC.	
Intérêt/Limites	Le joueur qui commence oblige l'autre joueur à placer son jeton sur le complément à 10. Pour ne pas perdre, il faut bien connaître ses compléments à 10. Mais ce jeu peut rapidement être sans fin.
	
Variantes: <ul style="list-style-type: none"> - Les joueurs ont 3 jetons ; c'est la somme des trois jetons qui doit être égale à 10. - Changer le nombre à attendre (Le quinze vainc) avec 3 pions. Dans ce cas, c'est la somme des trois jetons posés qui doit être égale à 15. 	

Bon débarras	
Matériel	Pour 3 joueurs dont un meneur 4 cartes de chacune des valeurs suivantes : 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80 et 90
Déroulement	Distribuer 10 cartes aux deux joueurs. Le reste constitue le talon. Le meneur de jeu tire une carte du talon. Les deux joueurs doivent abattre le plus rapidement possible le complément à 100 (s'ils l'ont en main). Le vainqueur est le premier à ne plus avoir de cartes.
Activité pour l'APC ou un atelier jeu	
Intérêts/Limites	Pour la mémorisation. Un des 3 joueurs doit bien connaître les compléments à 100 pour vérifier qu'il n'y a pas d'erreur (ou la présence de l'enseignant est requise).

Le tour de magie – Compléments à 10	
Matériel	Superbe idée sur le blog de Sanléane: http://www.sanleane.fr/jeu-du-magicien-les-complements-a-10-a57349601 Coller les cartes en recto verso de façon à ce que les deux faces soient égales à 10.
Déroulement	Faire « un tour de magie » aux enfants : ils présenteront une carte à l'enseignant et celui-ci devinera ce qui se cache derrière. Les élèves ne comprendront pas de suite le principe. S'ils ne trouvent pas, les aiguiller. Pour faire ce tour de magie à leurs camarades d'école voire à leurs parents, ils doivent s'entraîner. Travail de mémorisation par binôme.
Activité pour la classe entière (suivi d'un travail en binôme) et pour l'autonomie ou pour l'APC.	
Intérêts/Limites	Pour la mémorisation. Motive les élèves à mémoriser les compléments à 10. On peut imaginer le même principe pour les compléments à 100 en CE1.

Le jeu des mariages	
Matériel	Pour un groupe de 2 à 4 joueurs : Un jeu de cartes de 52 cartes par groupe
But du jeu	Se débarrasser de ses cartes en associant les compléments à 10
Déroulement	Mettre de côté les têtes sauf les valets qui auront pour valeur 0. Distribuer la totalité des cartes restantes. Chaque joueur cherche alors dans son jeu tous les mariages possibles (1+9), (2+8), (3+7), (4+6), (5+5), le valet est assemblé avec le « 10 ». Les joueurs posent les cartes « mariées » devant eux sur la table. Ensuite, chaque joueur pioche à tour de rôle une carte dans le jeu d'un autre. La partie se termine lorsqu'un joueur a posé toutes ses cartes. On compte alors le nombre de points des mariages réalisés (10+10+10...).
Activité pour l'APC ou pour des groupes de jeu en classe entière.	
Intérêts/Limites	Pour la mémorisation. Motive les élèves à mémoriser les compléments à 10. On peut reprendre le principe de ce jeu avec des cartes 0, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100.