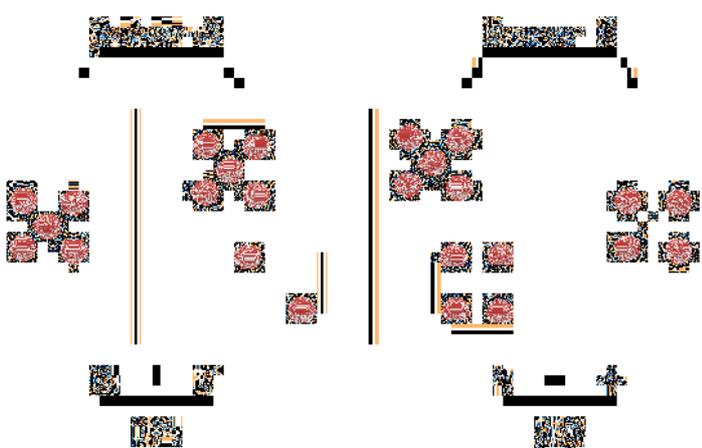


"Plus" ou "moins" gagnant
(addition/comparaison de nombres)

Technique d'exécution

Champ de formation	Mathématique
Classe	CI-CP
Utilité	<ul style="list-style-type: none"> - Savoir compter rapidement jusqu'à 20 - Comparer les nombres en utilisant les expressions : égal à ; moins que ; plus que - Apprendre à additionner avec rapidité - Faire des additions avec et sans retenue
Formule d'utilisation	2-4 joueurs
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> - 4 images différentes * 10 cartes (chaque image de 1-10 sur les cartes soit 40 cartes) - 20 cailloux <p>Remarque: - Se servir des cartes de Fep ! (Mains de Fep ; Constellations de Fep et Dés de Fep) pour jouer <i>Plus ou moins gagnant</i></p>
Déroulement	<ul style="list-style-type: none"> - Un joueur mélange les cartes et les dispose regroupées au milieu, fermées (on ne voit pas les images) - Au début de la manche un joueur décide du mode de comparaison des résultats en disant : « le plus petit gagne » ou « le plus grand gagne » <p>Pour les débutants :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chaque participant tire <u>une</u> carte et la retourne - Chacun lit la somme des images sur sa carte - Les participants comparent les résultats entre eux en utilisant les expressions : égal à ; moins que ; plus que - Le mode retenu de comparaison des résultats est appliqué - Le joueur ayant obtenu le nombre le <u>moins</u> élevé <u>ou</u> le nombre le <u>plus</u> élevé gagne la manche et obtient un caillou <p>Ex :</p>

	<p>niveau avancé :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chaque participant tire <u>deux</u> cartes et les retourne - Chacun fait la somme des points/symboles/doigts sur ses deux cartes - Les participants comparent les résultats entre eux en utilisant les expressions : égal à ; moins que ; plus que - Le mode retenu de comparaison des résultats est appliqué - Le joueur ayant obtenu le nombre le <u>moins</u> élevé <u>ou</u> le nombre le <u>plus</u> élevé gagne la manche et obtient un caillou <p>Ex :</p>  <ul style="list-style-type: none"> - A la prochaine manche c'est le gagnant de la manche précédente qui décide du mode de comparaison - Continuer le jeu jusqu'à ce qu'il ne reste plus de carte. - Le joueur ayant le plus de cailloux a gagné la partie
<p>Quelques conseils</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Bien lire le nombre des images sur ses propres cartes ! - Avoir un coup d'œil rapide sur les cartes des autres joueurs ! - En cas de résultats égaux entre <u>tous</u> les joueurs la manche est annulée
<p>Adaptation</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Au début du CI commencer avec les cartes de 1 à 5 pour éviter les additions avec retenue - Pour les élèves avancés, utiliser directement les cartes de 1 à 10 pour un apprentissage plus enrichi