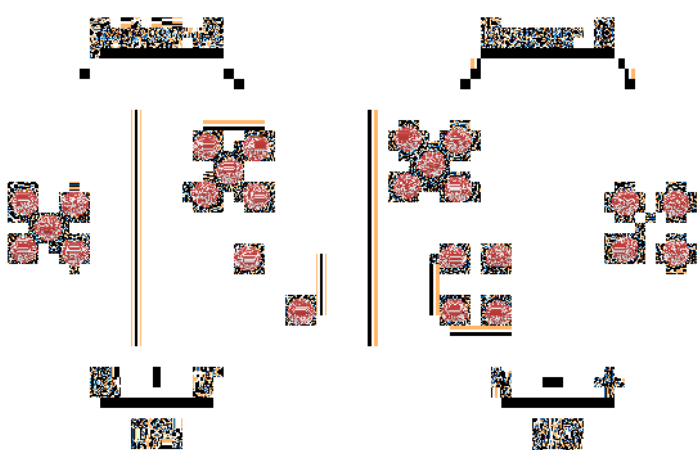


**"Plus" ou "moins" gagnant**  
(addition/comparaison de nombres)

Technique d'exécution

|                              |  |
|------------------------------|--|
| <b>Champ de formation</b>    | Mathématique   |
| <b>Classe</b>                | CI-CP  |
| <b>Utilité</b>               | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Savoir compter rapidement jusqu'à 20</li> <li>- Comparer les nombres en utilisant les expressions : égal à ; moins que ; plus que</li> <li>- Apprendre à additionner avec rapidité</li> <li>- Faire des additions avec et sans retenue</li> </ul>   |
| <b>Formule d'utilisation</b> | 2-4 joueurs  |
| <b>Matériel</b>              | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 4 images différentes * 10 cartes (chaque image de 1-10 sur les cartes soit 40 cartes)</li> <li>- 20 cailloux</li> </ul> <p><b>Remarque:</b> - 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>  |
| <b>Déroulement</b>           | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Un joueur mélange les cartes et les dispose regroupées au milieu, fermées (on ne voit pas les images)</li> <li>- 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 »</li> </ul> <p><b>Pour les débutants :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Chaque participant tire <u>une</u> carte et la retourne</li> <li>- Chacun lit la somme des images sur sa carte</li> <li>- Les participants comparent les résultats entre eux en utilisant les expressions : égal à ; moins que ; plus que</li> <li>- Le mode retenu de comparaison des résultats est appliqué</li> <li>- 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</li> </ul> <p><b>Ex :</b></p> |

|                                 |  |
|---------------------------------|--|
|                                 | <p><b>niveau avancé :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Chaque participant tire <u>deux</u> cartes et les retourne</li> <li>- Chacun fait la somme des points/symboles/doigts sur ses deux cartes</li> <li>- Les participants comparent les résultats entre eux en utilisant les expressions : égal à ; moins que ; plus que</li> <li>- Le mode retenu de comparaison des résultats est appliqué</li> <li>- 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</li> </ul> <p><b>Ex :</b></p>  <p>The diagram shows a top-down view of a card game table. Two players are seated at opposite ends of the table. Each player has a set of cards in front of them. The cards feature red symbols, likely representing numbers or points. The table is divided into two main sections by a vertical line, with a smaller section in the center. The cards are arranged in a way that suggests a comparison or calculation process.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- A la prochaine manche c'est le gagnant de la manche précédente qui décide du mode de comparaison</li> <li>- Continuer le jeu jusqu'à ce qu'il ne reste plus de carte.</li> <li>- Le joueur ayant le plus de cailloux a gagné la partie</li> </ul> |
| <p><b>Quelques conseils</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bien lire le nombre des images sur ses propres cartes !</li> <li>- Avoir un coup d'œil rapide sur les cartes des autres joueurs !</li> <li>- En cas de résultats égaux entre <u>tous</u> les joueurs la manche est annulée</li> </ul>   |
| <p><b>Adaptation</b></p>        | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Au début du CI commencer avec les cartes de 1 à 5 pour éviter les additions avec retenue</li> <li>- Pour les élèves avancés, utiliser directement les cartes de 1 à 10 pour un apprentissage plus enrichi</li> </ul>  |