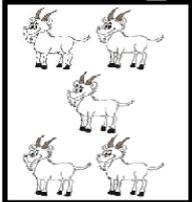
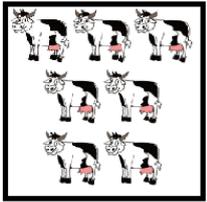
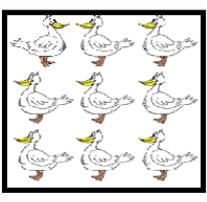
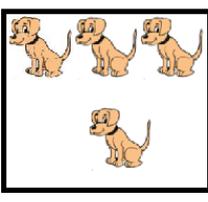




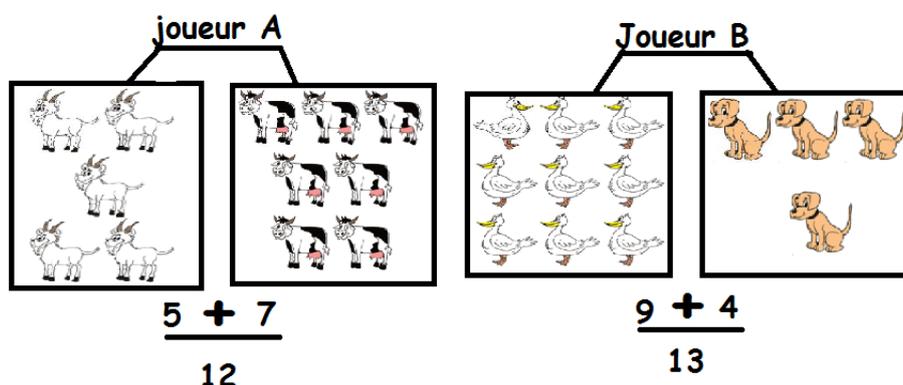
Technique d'exécution

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
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> <div style="display: flex; justify-content: space-around; text-align: center;"> <div style="margin: 10px;"> <p><u>joueur A</u></p>  <p>⑤</p> </div> <div style="margin: 10px;"> <p><u>Joueur B</u></p>  <p>⑦</p> </div> <div style="margin: 10px;"> <p><u>Joueur C</u></p>  <p>⑨</p> </div> <div style="margin: 10px;"> <p><u>Joueur D</u></p>  <p>④</p> </div> </div>

niveau avancé :

- Chaque participant tire deux cartes et les retourne
- Chacun fait la somme des images 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 moins élevé ou le nombre le plus élevé gagne la manche et obtient un caillou

Ex :



- 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

Quelques conseils

- 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 tous les joueurs la manche est annulée

Adaptation

- 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