

Objectifs : associer le nom de nombres connus avec leur écriture chiffrée, utiliser des décompositions additives

But du jeu : gagner le plus de carottes

Déroulement : l'Enseignant distribue des tickets (au choix constellation ou écriture chiffrée) pour tous les élèves. Par exemple :

- 1 ticket 5 points
- 1 ticket 4
- 1 ticket 3
- 2 tickets 2
- 3 tickets 1

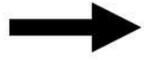
Chaque joueur (6 maxi) à tour de rôle lance le dé (constellation 1 à 6) et obtient 1 à 6 points, avance du nombre de points indiqués par le dé. S'il tombe sur une case gagnante il prend le nombre de carottes correspondant. Sinon, il donne 1 (ou plusieurs) ticket pour avoir le droit d'avancer jusqu'à la case gagnante. Par exemple, un joueur qui a obtenu 4 points en lançant le dé doit donner à l'Enseignant un ticket 2 points (ou deux tickets 1) pour aller jusqu'à la première case gagnante.

Le jeu s'arrête lorsqu'un joueur passe sur la case arrivée. On compte alors les carottes.

Remarque : la page 2 est à agrandir au format affiche en modifiant les propriétés de l'imprimante.

D
E
P
A
R
T

1	2	3
---	---	---



La course aux carottes

ARRIVEE
4
3
2
1
6
5
4

4				
5	6	1	2	3

5	4	3	2	1	6	5
---	---	---	---	---	---	---

6

6

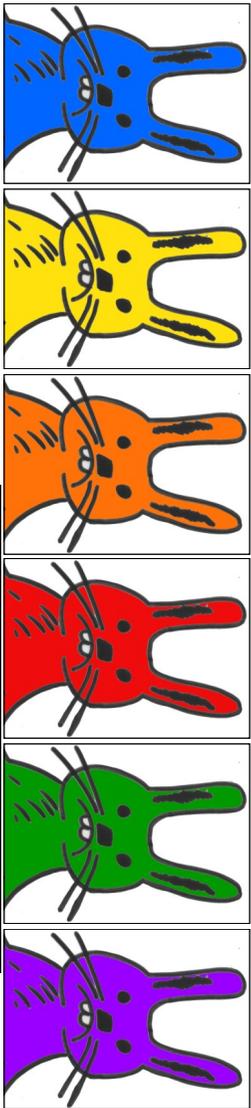
1

5

2	3	4	5	6	1	2	3	4
---	---	---	---	---	---	---	---	---

1	2	1	2
3	4	3	5
1	2	1	2
3	4	3	5
1	2	1	2
3	4	3	5

○	○	○	○
○	○	○	○
○	○	○	○
○	○	○	○
○	○	○	○
○	○	○	○
○	○	○	○



Pions

Tickets

