

Globe 4

Objectifs :

- ✓ Manipuler les nombres avec les dizaines supérieures ou inférieures

Règle du jeu :

Les élèves disposent de 4 paquets de cartes et d'un plateau de jeu. Chacun leur tour, les élèves lancent le dé et avancent leur pion. En fonction de la case sur laquelle ils tombent, la question est différente (cf règle du jeu des élèves).

Le chef de jeu vérifie la réponse de l'élève au dos de la carte.

La carte gagnée est posée de côté. L'élève avance du nombre de cases indiqué par le dé seulement s'il donne la bonne réponse.

Pour l'impression du jeu :

Imprimer les pages en recto-verso et le plateau de jeu normalement. Imprimer le tout pour 3 ou 4 élèves.

A quel moment faire ce jeu ?

Lors de l'étude des dizaines.

1	2	3	47	46	45	44	43	42
		4	48					41
7	6	5	49					40
8			50		36	37	38	39
9			51		35			
10	11				34	33	32	
	12						31	30
	13	14	20	21	22			29
		15	DÉPART LE 06.11.16					28
	16	17	18		24	25	26	27



VENDEE GLOBE

DÉPART LE 06.11.16

PARRAINS OFFICIELS

PARTENAIRES OFFICIELS

#VG2016
VENDEEGLOBE.ORG

© Vendée Globe 2016 - Tous droits réservés. Photo: Yannick Baudouin

56

39

124

68

47

111

26

28

12

54

102

63

75

58

42

61

86

92

94

25

29

49

53

41

34

38

112

37

33

82

81

97

19

17

133

32

38

44

46

42

57

59

106

84

96

98

16

63

20	20	110	40	60	120	30	50
60	40	50	70	60	100	50	10
40	50	40	20	20	90	90	80
90	80	80	30	30	110	30	30
40	40	40	30	30	130	10	10
60	10	90	90	80	100	50	50

25

37

42

59

64

76

82

98

104

113

128

134

26

31

44

56

67

71

84

91

108

118

121

135

29

36

43

55

65

75

87

94

105

115

126

138

22

33

44

51

66

77

88

99

101

111

122

133

100	90	80	70	60	50	40	30
60	50	40	30	140	130	120	110
140	130	120	110	100	90	80	70
100	90	80	70	60	50	40	30
60	50	40	30	140	130	120	110
140	130	120	110	100	90	80	70

34

25

67

13

78

28

36

95

13

45

23

47

56

84

62

73

81

24

15

27

38

42

34

89

35

73

35

47

18

29

36

27

19

92

93

84

16

83

75

85

15

27

74

62

94

45

15

27

90 < 95 < 100 30 < 36 < 40 20 < 28 < 30 70 < 78 < 80 10 < 13 < 20 60 < 67 < 70 20 < 25 < 30 30 < 34 < 40

70 < 73 < 80 60 < 62 < 70 80 < 84 < 90 50 < 56 < 60 40 < 47 < 50 20 < 23 < 30 40 < 45 < 50 10 < 13 < 20

80 < 89 < 90 30 < 34 < 40 40 < 42 < 50 30 < 38 < 40 20 < 27 < 30 10 < 15 < 20 20 < 24 < 30 80 < 81 < 90

20 < 27 < 30 30 < 36 < 40 20 < 29 < 30 10 < 18 < 20 40 < 47 < 50 30 < 35 < 40 70 < 73 < 80 30 < 35 < 40

80 < 85 < 90 70 < 75 < 80 80 < 83 < 90 10 < 16 < 20 80 < 84 < 90 90 < 93 < 100 90 < 92 < 100 10 < 19 < 20

20 < 27 < 30 10 < 15 < 20 40 < 45 < 50 90 < 94 < 100 60 < 62 < 70 70 < 74 < 80 20 < 27 < 30 10 < 15 < 20

52 54 58 56 43 47 45 46

72 74 78 76 63 67 65 66

93 97 95 96 83 87 85 86

68 66 62 64 57 53 55 54

88 86 82 84 77 73 75 74

107 103 105 104 97 93 95 94

Règle du jeu.

Je lance le dé et j'avance avec mon pion.
Puis, je tire une carte de la bonne couleur.

Carte orange : Dire la dizaine inférieure

Exemple. Si je tire la carte « 28 », je dis « 20 », car c'est la dizaine inférieure.

Carte bleue : Dire la dizaine supérieure.

Exemple : Si je tire la carte « 28 », je dis « 30 », car c'est la dizaine supérieure.

Carte rouge : Encadrer.

Exemple. Si je tire la carte « 28 », j'écris sur mon ardoise « $20 < 28 < 30$ »

Carte verte : Retrouver le nombre

Exemple : Je lis la question et je me déplace sur la frise numérique pour trouver la réponse.

Règle du jeu.

Je lance le dé et j'avance avec mon pion.
Puis, je tire une carte de la bonne couleur.

Carte orange : Dire la dizaine inférieure

Exemple. Si je tire la carte « 28 », je dis « 20 », car c'est la dizaine inférieure.

Carte bleue : Dire la dizaine supérieure.

Exemple : Si je tire la carte « 28 », je dis « 30 », car c'est la dizaine supérieure.

Carte rouge : Encadrer.

Exemple. Si je tire la carte « 28 », j'écris sur mon ardoise « $20 < 28 < 30$ »

Carte verte : Retrouver le nombre

Exemple : Je lis la question et je me déplace sur la frise numérique pour trouver la réponse.

