

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

3  
 $\wedge$   
 2 + .....

4  
 $\wedge$   
 1 + .....

2  
 $\wedge$   
 1 + .....

4  
 $\wedge$   
 2 + .....

3  
 $\wedge$   
 1 + .....

4  
 $\wedge$   
 3 + .....

4  
 $\wedge$   
 3 + .....

3  
 $\wedge$   
 1 + .....

4  
 $\wedge$   
 1 + .....

3  
 $\wedge$   
 2 + .....





$2 + \dots$



$1 + \dots$



$3 + \dots$



$1 + \dots$



$1 + \dots$



$2 + \dots$



$1 + \dots$



$3 + \dots$



$4 + \dots$



$1 + \dots$



$2 + \dots$



$3 + \dots$

$3 + 3$

$6 + 3$

$2 + 4$

$3 + 7$

$1 + 7$

$3 + 4$

$4 + 4$

$6 + 4$

$2 + 7$

$5 + 2$

$3 + 4$

$8 + 2$

$1 + 4$

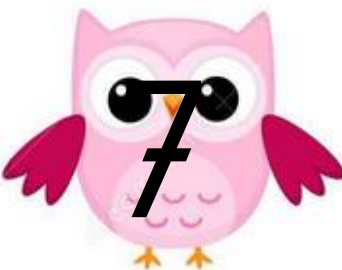
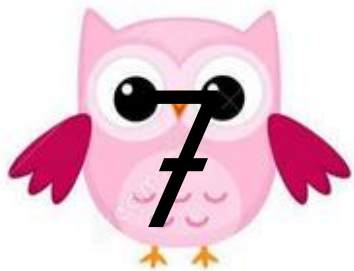
$4 + 6$

$2 + 6$

$2 + 4$

$6 + 3$

$1 + 8$



$3 + 7$

$4 + 4$

UN

DEUX

TROIS

QUATRE

CINQ

un

deux

trois

quatre

cinq

Un

Deux

Trois

Quatre

Cinq

*un**deux**trois**quatre**cinq*



# Les 4 chouettes

## Objectifs :

- ✓ Lire les nombres jusqu'à 20
- ✓ Déterminer différents compléments à un nombre donné à partir d'un système de notation de la décomposition d'un nombre (V inversé).
- ✓ Calculer des additions en utilisant la technique du surcomptage
- ✓ Lire des nombres en lettres (jusqu'à 5)

## Règle du jeu :

Les élèves disposent d'un paquet de cartes et d'un plateau de jeu A3. Le jeu nécessite aussi un dé et des pions.

Les élèves lancent le dé et avancent du nombre de cases indiqué. On tire la carte selon la couleur de la chouette. Une carte gagnée est mise dans le paquet gagnant.

## Pour l'impression du jeu :

Imprimer les trois premières pages en recto-verso. Imprimer le plateau de jeu en A3.

## A quel moment faire ce jeu ?

A partir de la séquence 31 de Picbille.

