9 - 2	9 - 1	7 - 1	6 - 2	8 - 3
9 - 3	7 - 3	8 - 1	10 - 4	6 - 3
8 - 4	6 - 1	10 - 2	8 - 2	9 - 3
5 - 2	9 - 4	6 - 2	10 - 1	10 - 2

5

4

6

8

7

3

6

7

4

6

6

6

8

5

4

8

9

4

5

3

7 - 1	8 - 2	9 - 4	5 - 1	7 - 3
6 - 2	10 - 4	9 - 3	6 - 3	8 - 2
6 - 2	10 - 5	9 - 0	10 - 1	8 - 3
8 - 1	10 - 3	5 - 2	7 - 3	7 - 1

4

4

5

6

6

6

3

6

6

4

5

9

9

5

4

6

4

3

7

7

10 - 2	10 - 5	8 - 4	4 - 1	5 - 3
7 - 2	10 - 3	9 - 1	8 - 3	10 - 4
9 - 2	8 - 6	8 - 7	8 - 0	6 - 5
6 - 4	6 - 6	6 - 0	5 - 5	5 - 0

2
3
4
5
8
6
5
8
7
5
1
8
1
2
7
5
0
6
0
2

Le trésor des pirates

Objectifs :

- ✓ Réaliser des soustractions
- ✓ Imaginer les collections et barrer au début ou à la fin dans sa tête

Règle du jeu :

Les élèves disposent d'un paquet de cartes.

Le chef de jeu tire une carte et la présente à un de ses camarades. Celui-ci donne la réponse (il peut calculer de tête, dessiner comme Dédé ou reculer sur son sous-main). Si la réponse est correcte, le chef de jeu dépose le nombre de pièces d'or de la réponse dans une boite. A la fin de la semaine de jeu, on compte le nombre de pièces d'or pour savoir quelle équipe de pirate a gagné.

Pour l'impression du jeu :

Imprimer les cartes en R/V.

A quel moment faire ce jeu ?

A partir de la séquence 38 de Picbille.

Penser à acheter des pièces d'or de jeu sur Amazon