|  |
| --- |
| Mini + et Maxi + |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 + 2 | 5 + 4 | 5 + 1 | 5 + 5 | 5 + 3 | 4 + 0 + 1 | 4 + 1 + 1 | 3 + 2 + 0 | 3 + 2 + 2 | 4 + 1 + 2 |
| 3 + 2 + 1 | 6 + 1 | 9 + 1 | 4 + 2 | 8 + 2 | 5 + 2 | 3 + 3 | 8 + 1 | 5 + 4 | 7 + 1 |
| 6 + 4 | 4 + 4 | 7 + 2 | 2 + 4 | 3 + 7 | 5 + 3 | 3 + 6 | 7 + 2 | 3 + 4 | 4 + 5 |

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

Mini + et Maxi +

Objectifs :

* Etude par comparaison entre 2 personnages
* Commencer à mémoriser les compléments à 10
* Utiliser les repères 5 et 10 de la boite de Picbille pour calculer des sommes
* Mettre en œuvre une stratégie lorsque le 1er nombre est ≥ 5 et le second < 5: effectuer un « retour au 5 » (décomposition du 1er nombre)
* Mettre en œuvre une stratégie lorsque le 1er nombre est < 5 : effectuer un « passage du 5 » (décomposition du 2ème nombre)
* Prendre conscience que le calcul est plus rapide et plus efficace que le comptage

Règle du jeu :

Les élèves disposent d’un paquet de cartes et d’un plateau de jeu A3.

Le chef de jeu pioche une carte et la présente à un de ses camarades : le camarade donne la réponse et le chef de jeu la valide.

La carte gagnée est posée sur le plateau de jeu A3 (si la carte est perdue, elle est remise dans le tas). L’objectif est de remplir le plateau complet

Pour l’impression du jeu :

Imprimer la première page en A3. Imprimer les pages 2 et 3 en recto-verso A3.

A quel moment faire ce jeu ?

A partir de la séquence 27 de Picbille.