|  |  |
| --- | --- |
|  | 5 |
|  | 10 |
|  | 6 |
|  | 8 |
|  | 11 |
|  | 12 |
|  | 13 |
|  | 14 |
|  | 15 |
|  | 16 |
|  | 17 |
|  | 18 |
|  | 19 |
|  | 20 |
|  | 1 |
|  | 2 |
|  | 3 |
|  | 4 |
|  | 7 |
|  | 9 |
|  | 5 |
|  | 10 |
|  | 6 |
|  | 8 |
|  | 11 |
|  | 12 |
|  | 13 |
|  | 14 |
|  | 15 |
|  | 16 |
|  | 17 |
|  | 18 |
|  | 19 |
|  | 20 |
|  | 1 |
|  | 2 |
|  | 3 |
|  | 4 |
|  | 7 |
|  | 9 |

A travers la tempête : gagne et avance jusqu’à 100 pour traverser la tempête

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | Afficher l'image d'origine7 | 8 | 9 | Afficher l'image d'origine10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 |
| 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 |
| 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 |
| 61 | 62 | 63 | Afficher l'image d'origine64 | 65 | 66 | 67 | Afficher l'image d'origine68 | 69 | 70 |
| 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 |
| 81 | 82 | 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 |
| 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 | 100 |

A travers la tempête

Objectifs :

* Se servir des repères 5, 10 et 15 pour dénombrer
* Dénombrer rapidement une collection (subitizing)

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 (on incitera les élèves à se servir des repères 5, 10 et 15). Si la réponse est correcte, le joueur avant d’autant de cases que la réponse qu’il a donnée. Le but du jeu est d’avoir traversé la tempête (donc d’être arrivé à 100)

Pour l’impression du jeu :

Imprimer les pages normalement et replier la partie rose avant plastification. Le plateau de jeu est à imprimer en A3.

A quel moment faire ce jeu ?

A partir de la séquence 42 de Picbille.