|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| 1 | 2 |
| 3 | 2 |
| 2 | 1 |
| 3 | 1 |
| 2 | 3 |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| 3 | 4 |
| 2 | 4 |
| 4 | 4 |
| 5 | 2 |
| 1 | 3 |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| 1 | 3 |
| 3 | 6 |
| 2 | 2 |
| 3 | 1 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Mini-Maxi

Objectifs :

* Etude par comparaison entre les 2 personnages
* Relier ce qui est pareil, entourer ce qui est différent.
* Dessiner les collections de Maxibille & Minibille
* Validation de la réponse par le dessin

Règle du jeu :

Les élèves sont en binôme. Chaque binôme a une planche avec Picbille et Minibille. Ils tirent une carte dans le sac et produisent la situation indiquée par Minibille et Maxibille sur la planche, à l’aide de jetons. Par comparaison entre ce qui est pareil et ce qui est différent, le binôme trouve ce qu’il faut donner à Minibille pour qu’elle ait autant que Maxibille. Le binôme retourne la carte pour vérifier la réponse.

Pour l’impression du jeu :

Imprimer les planches normalement (une planche pour 2 élèves). Imprimer les cartes en recto-verso (environ 15 cartes pour un binôme).

A quel moment faire ce jeu ?

A partir de la séquence 7 de Picbille. On peut jouer jusqu’à la fin de la période 1 puis le laisser à disposition des élèves.