

Pioche

L

E

r

o

i

d

e

s

m

o

i

n

s

Cartes

gagnées

$12 - 4$

$12 - 3$

$11 - 4$

$13 - 4$

$15 - 6$

$11 - 3$

$12 - 4$

$11 - 2$

$15 - 2$

$14 - 3$

$14 - 6$

$15 - 7$

$16 - 7$

$13 - 6$

$12 - 5$

$15 - 3$

$14 - 7$

$11 - 5$

$15 - 6$

$14 - 4$

$13 - 2$

$12 - 5$

$15 - 7$

$12 - 9$

$11 - 8$

9

9

7

9

8

11

13

9

8

8

7

7

9

8

8

10

9

6

7

12

3

3

8

7

11

$13 - 9$

$15 - 9$

$11 - 5$

$11 - 8$

$14 - 8$

$12 - 5$

$12 - 8$

$12 - 10$

$11 - 9$

$13 - 8$

$15 - 10$

$16 - 9$

$13 - 5$

$16 - 10$

$17 - 9$

$13 - 7$

$14 - 9$

$15 - 8$

$12 - 5$

$18 - 9$

$16 - 8$

$12 - 6$

$11 - 7$

$15 - 8$

$12 - 8$

6

3

6

6

4

5

2

2

4

7

8

6

8

7

5

9

7

7

5

6

4

7

4

6

8

Le plateau de jeu est à imprimer en A4 pour 4 élèves. Pour un groupe de 8 élèves, il faut donc 2 exemplaires du jeu.

Les cartes sont disposées sur la pioche. Le chef du jeu pioche les cartes pour les élèves, qui tour à tour, indiquent le résultat de l'opération. Ils se servent de la planche des nombres de Picbille pour calculer le résultat.

Exemple : $16 - 8$. On se place sur 16. Puis, on recule de 8 cases et on obtient ainsi 8.

Les élèves peuvent aussi utiliser une autre procédure : surcompter à partir du plus petit nombre jusqu'à arriver au plus grand nombre.

Les cartes gagnées vont sur la case « cartes gagnées ».