

J'ai
3 jetons.



J'ai
1 jeton.



J'ai
5 jetons.



J'ai
4 jetons.



J'ai
4 jetons.



J'ai
2 jetons.



J'ai
5 jetons.



J'ai
2 jetons.



J'ai
4 jetons.



J'ai
3 jetons.



J'ai
4 jetons.



J'ai
2 jetons.



J'ai
5 jetons.



J'ai
4 jetons.



J'ai
4 jetons.



J'ai
1 jeton.



J'ai
5 jetons.



J'ai
2 jetons.



J'ai
5 jetons.



J'ai
3 jetons.





J'ai
5 jetons.



J'ai
1 jeton.



J'ai
4 jetons.



J'ai
1 jeton.



J'ai
5 jetons.



J'ai
1 jeton.



J'ai
7 jetons.



J'ai
5 jetons.



J'ai
9 jetons.



J'ai
5 jetons.



J'ai
10 jetons.



J'ai
6 jetons.



J'ai
7 jetons.



J'ai
5 jetons.



J'ai
10 jetons.



J'ai
5 jetons.



J'ai
10 jetons.



J'ai
7 jetons.



J'ai
6 jetons.



J'ai
5 jetons.





J'ai
8 jetons.



J'ai
5 jetons.



J'ai
10 jetons.



J'ai
9 jetons.



J'ai
10 jetons.



J'ai
4 jetons.



J'ai
9 jetons.



J'ai
6 jetons.



J'ai
6 jetons.



J'ai
4 jetons.



J'ai
9 jetons.



J'ai
7 jetons.



J'ai
8 jetons.



J'ai
7 jetons.

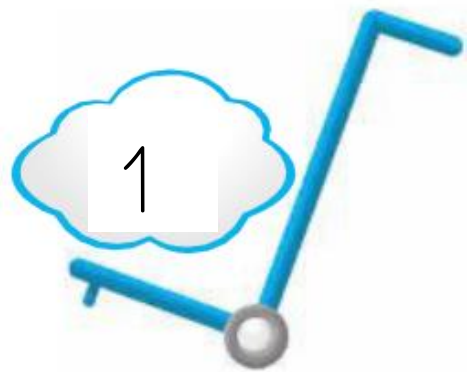


J'ai
6 jetons.



J'ai
3 jetons.





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.