

Tic-Tac Moins

5 - 2

Tic-Tac Moins

4 - 1

Tic-Tac Moins

5 - 3

Tic-Tac Moins

3 - 2

Tic-Tac Moins

5 - 4

Tic-Tac Moins

4 - 0

Tic-Tac Moins

5 - 1

Tic-Tac Moins

2 - 2

Tic-Tac Moins

2 - 1

Tic-Tac Moins

4 - 1

Tic-Tac Moins

5 - 3

Tic-Tac Moins

5 - 0

Tic-Tac Moins

3 - 3

Tic-Tac Moins

4 - 3

Tic-Tac Moins

3 - 1

Tic-Tac Moins

5 - 4

Tic-Tac Moins

4 - 3

Tic-Tac Moins

5 - 5

2

3

3

4

1

1

1

0

4

5

2

3

2

1

0

0

1

1

Tic-Tac Moons

4 - 2

Tic-Tac Moons

4 - 1

Tic-Tac Moons

2 - 2

Tic-Tac Moons

3 - 2

Tic-Tac Moons

4 - 1

Tic-Tac Moons

5 - 2

Tic-Tac Moons

3 - 3

Tic-Tac Moons

4 - 2

Tic-Tac Moons

4 - 3

Tic-Tac Moons

2 - 0

Tic-Tac Moons

3 - 2

Tic-Tac Moons

5 - 4

Tic-Tac Moons

5 - 1

Tic-Tac Moons

2 - 1

Tic-Tac Moons

3 - 0

Tic-Tac Moons

5 - 2

Tic-Tac Moons

5 - 4

Tic-Tac Moons

5 - 5

0

3

2

3

3

1

1

2

0

1

1

2

3

1

4

0

1

3

Tic-Tac Moins

5 - 2

Tic-Tac Moins

4 - 1

Tic-Tac Moins

5 - 3

Tic-Tac Moins

3 - 2

Tic-Tac Moins

5 - 4

Tic-Tac Moins

4 - 0

Tic-Tac Moins

5 - 1

Tic-Tac Moins

2 - 2

Tic-Tac Moins

2 - 1

Tic-Tac Moins

4 - 1

Tic-Tac Moins

5 - 3

Tic-Tac Moins

5 - 0

Tic-Tac Moins

3 - 3

Tic-Tac Moins

4 - 3

Tic-Tac Moins

3 - 1

Tic-Tac Moins

5 - 4

Tic-Tac Moins

4 - 3

Tic-Tac Moins

5 - 5

2

3

3

4

1

1

1

0

4

5

2

3

2

1

0

0

1

1

Tic-Tac Moins

4 - 2

Tic-Tac Moins

4 - 1

Tic-Tac Moins

2 - 2

Tic-Tac Moins

3 - 2

Tic-Tac Moins

4 - 1

Tic-Tac Moins

5 - 2

Tic-Tac Moins

3 - 3

Tic-Tac Moins

4 - 2

Tic-Tac Moins

4 - 3

Tic-Tac Moins

2 - 0

Tic-Tac Moins

3 - 2

Tic-Tac Moins

5 - 4

Tic-Tac Moins

5 - 1

Tic-Tac Moins

2 - 1

Tic-Tac Moins

3 - 0

Tic-Tac Moins

5 - 2

Tic-Tac Moins

5 - 4

Tic-Tac Moins

5 - 5

0

3

2

3

3

1

1

2

0

1

1

2

3

1

4

0

1

3

Jic-Jac Moins

Objectifs :

- ✓ Aborder la soustraction à partir d'une situation de recherche du résultat d'un retrait

Règle du jeu :

Un élève tire une carte. Le chef de jeu déclenche le sablier (30 secondes). L'élève cherche alors la réponse à la soustraction en procédant comme il le souhaite : sur les doigts, avec des jetons, ou en reculant. Le chef de jeu vérifie la réponse au dos de la carte

La carte est gagnée s'il a répondu avant la fin du temps du sablier.

NB : Donner 2 sabliers pour ne pas avoir à attendre que le sablier revienne à son niveau initial.

Pour l'impression du jeu :

Imprimer en recto-verso. Une couleur de jeu pour un groupe de 3 à 4 élèves.

A quel moment faire ce jeu ?

A partir de la séquence 18 de Picbille. On peut jouer jusqu'à la fin de la période 1 puis le laisser à disposition des élèves.