



10

13

11

12

14

15

14

13

12

11

7

15

6

6

10

16

14

13

12

11



10 + 7




10 + 8



10 + 9



10 + 10



10 + 10 + 6



9 - 7




8 - 8



9 - 5



7 - 6



10 - 6



7 - 5



6 - 4




8 - 6




7 - 4



8 - 7



9 - 5



9 - 9



8 - 4



9 - 3



6 - 3

26

20

19

18

17

4

1

4

0

2

1

3

2

2

2

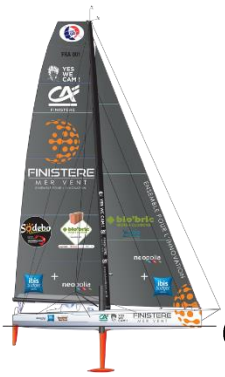
3

6

4

0

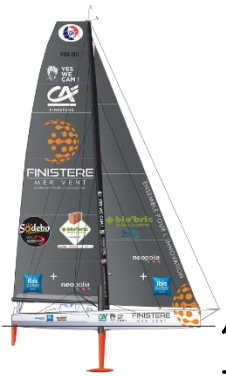
4



9 - 8



10 - 1



10 - 7



10 - 8



10 - 5



10 - 4



10 - 3



10 - 2



17 - 7



18 - 8



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10

5

2

3

9

1

10

10

8

7

6











31



32



33



34



35



36



37



38



39



40



41



42



43



44



45



11



12



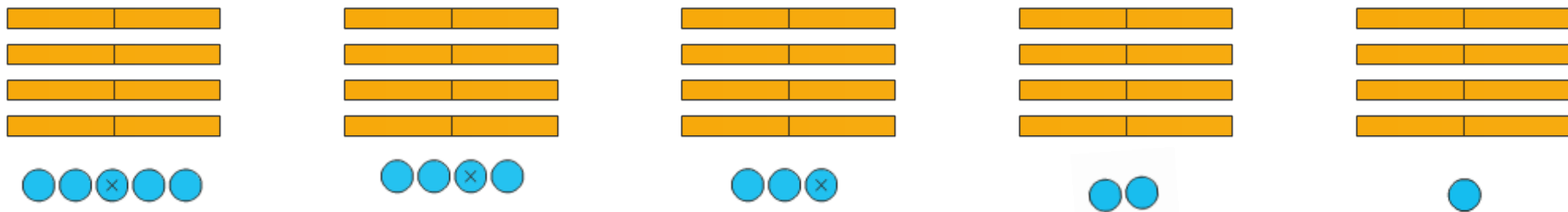
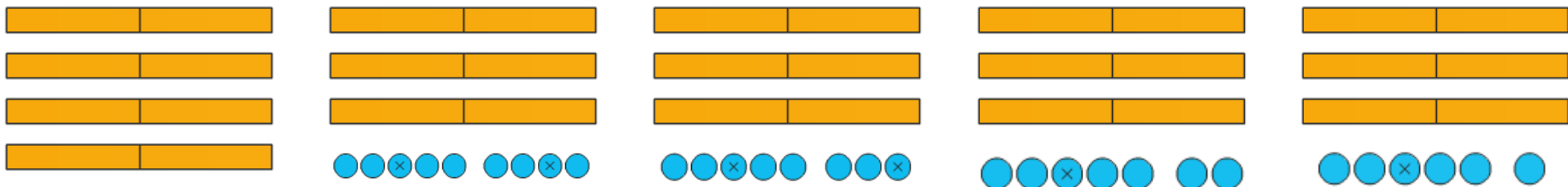
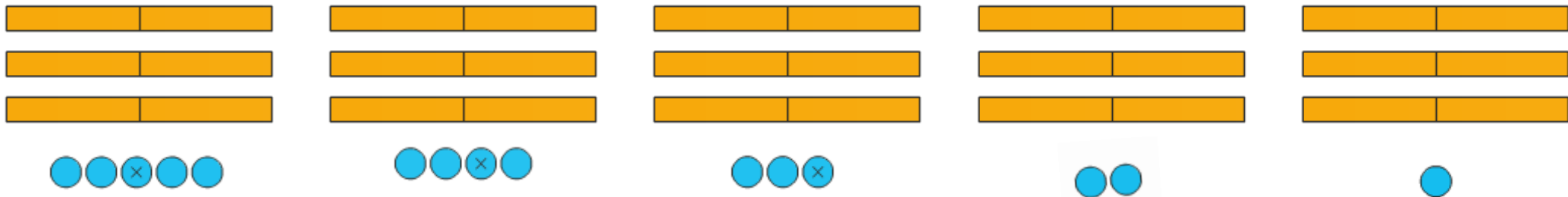
13



14



15













# Imoca 4

## Objectifs :

- ✓ Calculer des sommes
- ✓ Calculer des différences
- ✓ Décomposer en dizaines et unités
- ✓ Lire des nombres jusqu'à 50

## Règle du jeu :

Les élèves disposent d'un paquet de cartes et choisissent chacun un imoca. Le chef de jeu pioche une carte et la présente à un de ses camarades. Celui-ci donne la réponse (4 objectifs possibles selon la carte tirée). Si la réponse est correcte, la carte revient à l'imoca correspondant. A la fin du jeu, on compte le nombre de cartes de chaque imoca. Le joueur gagnant est celui dont l'imoca a le plus de cartes.

## Pour l'impression du jeu :

Imprimer toutes les cartes en recto verso. Imprimer les 4 bateaux en version normale.

## A quel moment faire ce jeu ?

A partir de la séquence 52 de Picbille.