

24

32

44

16

22

37

41

25

13

30



Jérémie BEYOU  
MAITRE COQ

FICHE DU SKIPPER



39

12

29

10

2

26

41

24

13

30



24

23

38

16

22

27

40

11

13

30



Morgan LAGRAVIÈRE  
SAFRAN

FICHE DU SKIPPER



24

32

28

16

22

37

13

22

42

30



24

32

14

16

22

36

29

21

43

30



24

30

44

16

20

35

15

28

13

30



Sébastien DESTREMAU  
TechnoFirst - faceOcean

FICHE DU SKIPPER



24

16

24

16

19

31

45

28

13

30



Fabrice AMEDEO  
NEWREST - MATMUT

FICHE DU SKIPPER



24

32

17

16

22

33

46

28

18

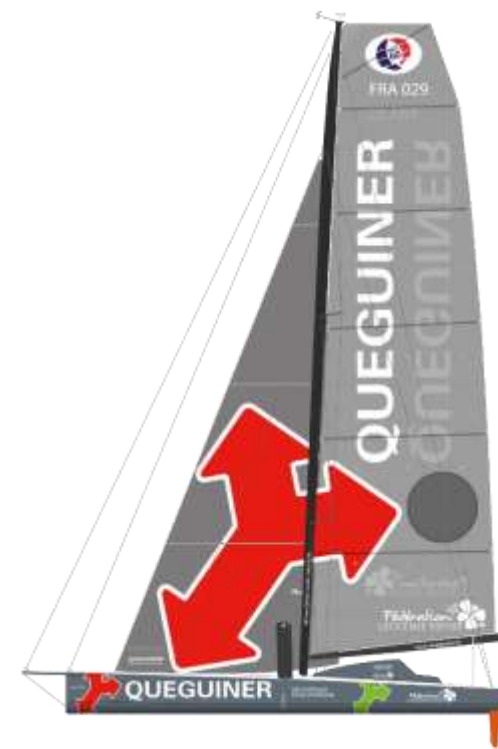
30



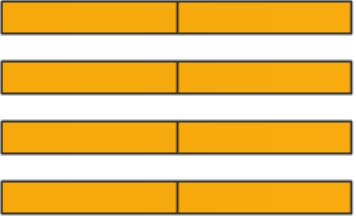
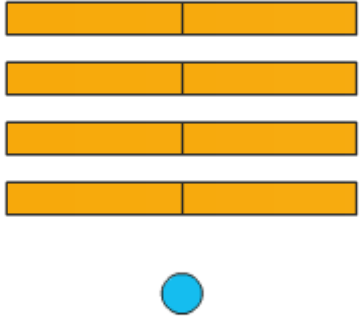
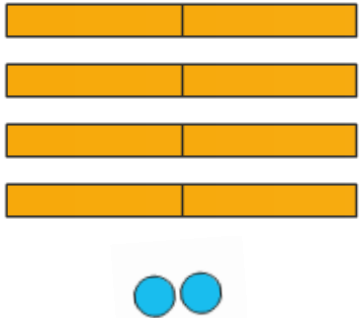
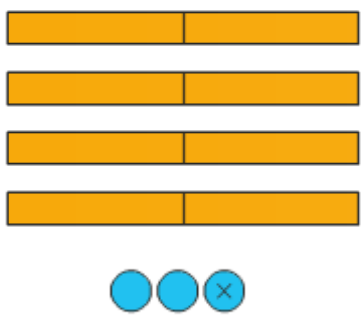




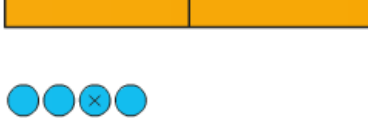
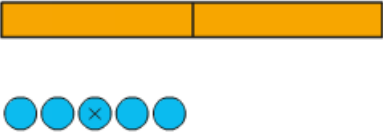
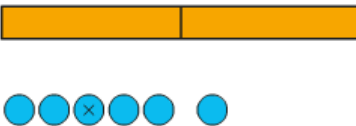
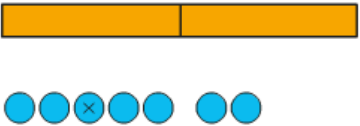
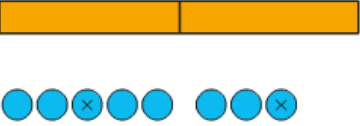
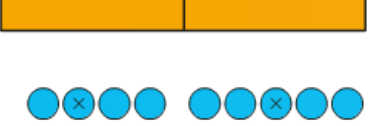

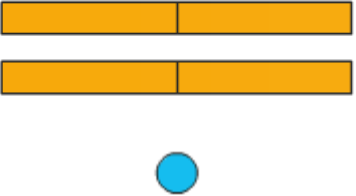
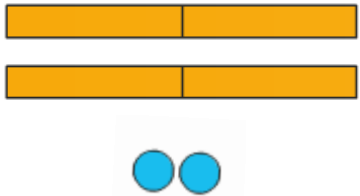
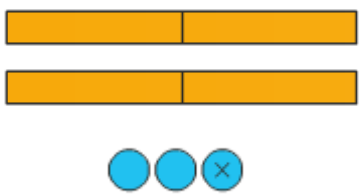
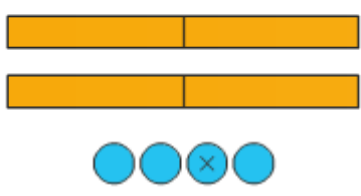
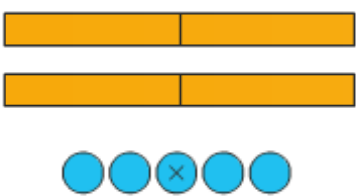
Yann ELIES

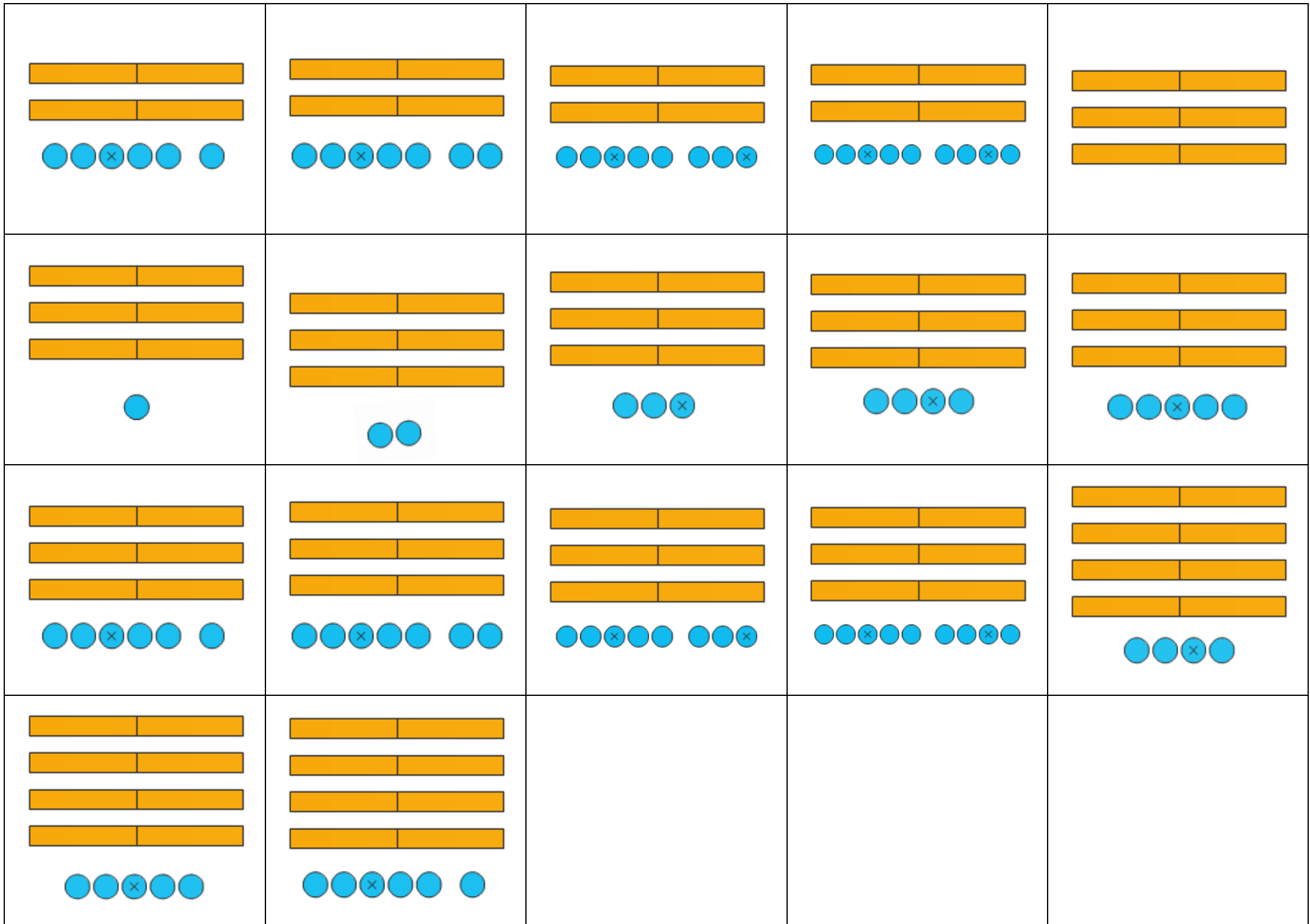
QUÉGUINER - LEUCÉMIE  
ESPOIR

FICHE DU SKIPPER







Imprimer les cartes nombres en plusieurs exemplaires

# Le loto des skippers

## Objectifs :

- ✓ Décomposer les nombres en dizaines et unités
- ✓ Asseoir la notion de dizaine et son rôle dans l'écriture des nombres
- ✓ Asseoir la notion d'unité et son rôle dans l'écriture des nombres

## Règle du jeu :

Les élèves disposent d'une carte avec un skipper et un bateau. A tour de rôle, ils piochent une carte (boites et jetons de Picbille) et annoncent le nombre à voix haute. S'ils possèdent ce nombre sur leur carte, ils le posent dessus. Sinon, la carte est remise sous le tas.

## Pour l'impression du jeu :

Imprimer le tout de façon normale. Imprimer plusieurs versions des cartes de Picbille.

## A quel moment faire ce jeu ?

A partir de la séquence 52 de Picbille.