

$10 + 1$

$10 + 2$

$10 + 3$

$10 + 4$

$10 + 5$

$10 + 6$

$10 + 7$

$10 + 8$

$10 + 9$

$10 + 10$

$10 + 10 + 1$

$10 + 10 + 2$

$10 + 10 + 3$

$10 + 10 + 4$

$10 + 10 + 5$

15

14

13

12

11

20

19

18

17

16

25

24

23

22

21

$$10 + 10 + 6$$

$$10 + 10 + 7$$

$$10 + 10 + 8$$

$$10 + 10 + 9$$

$$10 + 10 + 10$$

$$10 + 10 + 10 + 1$$

$$10 + 10 + 10 + 2$$

$$10 + 10 + 10 + 3$$

$$10 + 10 + 10 + 4$$

$$10 + 10 + 10 + 5$$

$$10 + 10 + 10 + 6$$

$$10 + 10 + 10 + 7$$

$$10 + 10 + 10 + 8$$

$$10 + 10 + 10 + 9$$

$$10 + 10 + 10 + 10$$

30

29

28

27

26

35

34

33

32

31

40

39

38

37

36

Power boat!

Objectifs :

- ✓ Comprendre le fonctionnement d'une file numérique des nombres comme Picbille.
- ✓ Décomposer les nombres en d, u; passer à la dizaine suivante
- ✓ Calculer des sommes avec 10

Règle du jeu :

Les élèves ont chacun un pion et se placent sur la case « départ » du skipper qu'ils ont choisi. Puis, le chef de jeu pioche et une carte et la présente à l'un des joueurs. Si celui-ci répond correctement, il monte d'une case (une image). Le premier arrivé sur la photo de son skipper a gagné.

Pour l'impression du jeu :

Imprimer toutes les cartes en recto verso. Imprimer les 3 planches de jeu puis les coller ensemble pour faire le plateau de jeu.

A quel moment faire ce jeu ?

A partir de la séquence 59 de Picbille.

Arrivée
de Fabrice
Amédéo



Arrivée de
Romain
Attanasio



Arrivée d'Eric
Bellion



Arrivée
d'Arnaud
Boissières



Arrivée de
Conrad Colman



Arrivée de
Tanguy De
Lamotte





Départ



Départ



Départ



Départ



Départ



Départ