

Jeu de l'oie : jusqu'à 10

 : rejoue

 : donne un jeton à un garçon

 : donne un jeton à une fille


 : recule d'une case

 : avance d'une case

 : coulé ! Retourne au départ

Jeu de l'oie : jusqu'à 10

 : rejoue

 : donne un jeton à un garçon

 : donne un jeton à une fille

 : recule d'une case

 : avance d'une case

 : coulé ! Retourne au départ

Jeu de l'oie : jusqu'à 10

 : rejoue

 : donne un jeton à un garçon

 : donne un jeton à une fille

 : recule d'une case

 : avance d'une case

 : coulé ! Retourne au départ

Pour vérifier les réponses :

$$0 + 10 = 10$$

$$1 + 9 = 10$$

$$2 + 8 = 10$$

$$3 + 7 = 10$$

$$4 + 6 = 10$$

$$5 + 5 = 10$$

Pour vérifier les réponses :

$$0 + 10 = 10$$

$$1 + 9 = 10$$

$$2 + 8 = 10$$

$$3 + 7 = 10$$

$$4 + 6 = 10$$

$$5 + 5 = 10$$

Pour vérifier les réponses :

$$0 + 10 = 10$$

$$1 + 9 = 10$$

$$2 + 8 = 10$$

$$3 + 7 = 10$$

$$4 + 6 = 10$$

$$5 + 5 = 10$$

Jusqu'à 10

Objectifs :

- ✓ Connaitre les compléments à 10

Règle du jeu :

Les élèves ont chacun un pion et se placent sur le départ. Ils lancent le dé pour avancer. Le but du jeu est d'indiquer combien il manque pour aller jusqu'à 10.

Le jeu se poursuit avec un chrono de 20 minutes.

Pour l'impression du jeu :

Imprimer le jeu pour un groupe d'environ 3 à 4 élèves.

A quel moment faire ce jeu ?

Dès les séquences 12 et 13 du fichier Vivre les maths CE1. Le jeu peut ensuite être mis à disposition des élèves toute la période 1