|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tic-Tac Moins5 - 2 | Tic-Tac Moins4 - 1 | Tic-Tac Moins5 - 3 |
| Tic-Tac Moins3 - 2 | Tic-Tac Moins5 - 4 | Tic-Tac Moins4 - 0 |
| Tic-Tac Moins5 - 1 | Tic-Tac Moins2 - 2 | Tic-Tac Moins2 - 1 |
| Tic-Tac Moins4 - 1 | Tic-Tac Moins5 - 3 | Tic-Tac Moins5 - 0 |
| Tic-Tac Moins3 - 3 | Tic-Tac Moins4 - 3 | Tic-Tac Moins3 - 1 |
| Tic-Tac Moins5 - 4 | Tic-Tac Moins4 - 3 | Tic-Tac Moins5 - 5 |
| 2 | 3 | 3 |
| 4 | 1 | 1 |
| 1 | 0 | 4 |
| 5 | 2 | 3 |
| 2 | 1 | 0 |
| 0 | 1 | 1 |
| Tic-Tac Moins4 - 2 | Tic-Tac Moins4 - 1 | Tic-Tac Moins2 - 2 |
| Tic-Tac Moins3 - 2 | Tic-Tac Moins4 - 1 | Tic-Tac Moins5 - 2 |
| Tic-Tac Moins3 - 3 | Tic-Tac Moins4 - 2 | Tic-Tac Moins4 - 3 |
| Tic-Tac Moins2 - 0 | Tic-Tac Moins3 - 2 | Tic-Tac Moins5 - 4 |
| Tic-Tac Moins5 - 1 | Tic-Tac Moins2 - 1 | Tic-Tac Moins3 - 0 |
| Tic-Tac Moins5 - 2 | Tic-Tac Moins5 - 4 | Tic-Tac Moins5 - 5 |
| 0 | 3 | 2 |
| 3 | 3 | 1 |
| 1 | 2 | 0 |
| 1 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 4 |
| 0 | 1 | 3 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tic-Tac Moins5 - 2 | Tic-Tac Moins4 - 1 | Tic-Tac Moins5 - 3 |
| Tic-Tac Moins3 - 2 | Tic-Tac Moins5 - 4 | Tic-Tac Moins4 - 0 |
| Tic-Tac Moins5 - 1 | Tic-Tac Moins2 - 2 | Tic-Tac Moins2 - 1 |
| Tic-Tac Moins4 - 1 | Tic-Tac Moins5 - 3 | Tic-Tac Moins5 - 0 |
| Tic-Tac Moins3 - 3 | Tic-Tac Moins4 - 3 | Tic-Tac Moins3 - 1 |
| Tic-Tac Moins5 - 4 | Tic-Tac Moins4 - 3 | Tic-Tac Moins5 - 5 |
| 2 | 3 | 3 |
| 4 | 1 | 1 |
| 1 | 0 | 4 |
| 5 | 2 | 3 |
| 2 | 1 | 0 |
| 0 | 1 | 1 |
| Tic-Tac Moins4 - 2 | Tic-Tac Moins4 - 1 | Tic-Tac Moins2 - 2 |
| Tic-Tac Moins3 - 2 | Tic-Tac Moins4 - 1 | Tic-Tac Moins5 - 2 |
| Tic-Tac Moins3 - 3 | Tic-Tac Moins4 - 2 | Tic-Tac Moins4 - 3 |
| Tic-Tac Moins2 - 0 | Tic-Tac Moins3 - 2 | Tic-Tac Moins5 - 4 |
| Tic-Tac Moins5 - 1 | Tic-Tac Moins2 - 1 | Tic-Tac Moins3 - 0 |
| Tic-Tac Moins5 - 2 | Tic-Tac Moins5 - 4 | Tic-Tac Moins5 - 5 |
| 0 | 3 | 2 |
| 3 | 3 | 1 |
| 1 | 2 | 0 |
| 1 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 4 |
| 0 | 1 | 3 |

Tic-Tac 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 souhait : 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.