

10 + 1 €	10 + 2 ℄	10 + 3 £	10 + 4 ₣	10 + 5 ₤
10 + 6 ₧	10 + 7 ¥	10 + 8 §	10 + 9 «	10 + 5 ±
10 + 1 »	10 + 2 ℥	10 + 3 ℎ	10 + 4 Σ	10 + 5 ‡
10 + 6 ∥	10 + 7 ≠	10 + 8 γ	10 + 9 ℓ	5 + 5 ω
10 + 1 φ	10 + 2 ƒ	10 + 3 ⊙	10 + 4 Ψ	5 + 5 Δ



10 + 6 Ω	10 + 7 ÿ	10 + 8 β	10 + 9 δ	5 + 5 ξ
1 + 1 π	2 + 2 σ	3 + 3 ☞	4 + 4 χ	5 + 5 Љ
1 + 1 Д	2 + 2 Ж	3 + 3 ⌘	4 + 4 #	5 + 2 ℘
1 + 1 %	2 + 2 ?	3 + 3 ▽	4 + 4 ★	7 + 2 *
1 + 1 (((((	2 + 2 ςςςςς	3 + 3 « « « « «	4 + 4 +	7 + 2 ==



10

19

18

17

16

10

8

6

4

2

7

8

6

4

2

9

8

6

4

2

9

8

6

4

2

$$6 + 1$$

pppp

$$9 + 1$$

aaa

$$4 + 2$$

bbb

$$8 + 2$$

ccc

$$1 + 7$$

ddd

$$8 + 1$$

eee

$$5 + 4$$

fff

$$7 + 1$$

ggg

$$6 + 4$$

hhh

$$1 + 6$$

iii

$$2 + 4$$

jjj

$$3 + 7$$

kkk

$$5 + 3$$

mmm

$$3 + 6$$

ooo

$$2 + 6$$

rrr

$$3 + 4$$

sss

$$4 + 5$$

ttt

$$1 + 5$$

uuu

$$2 + 8$$

xxx

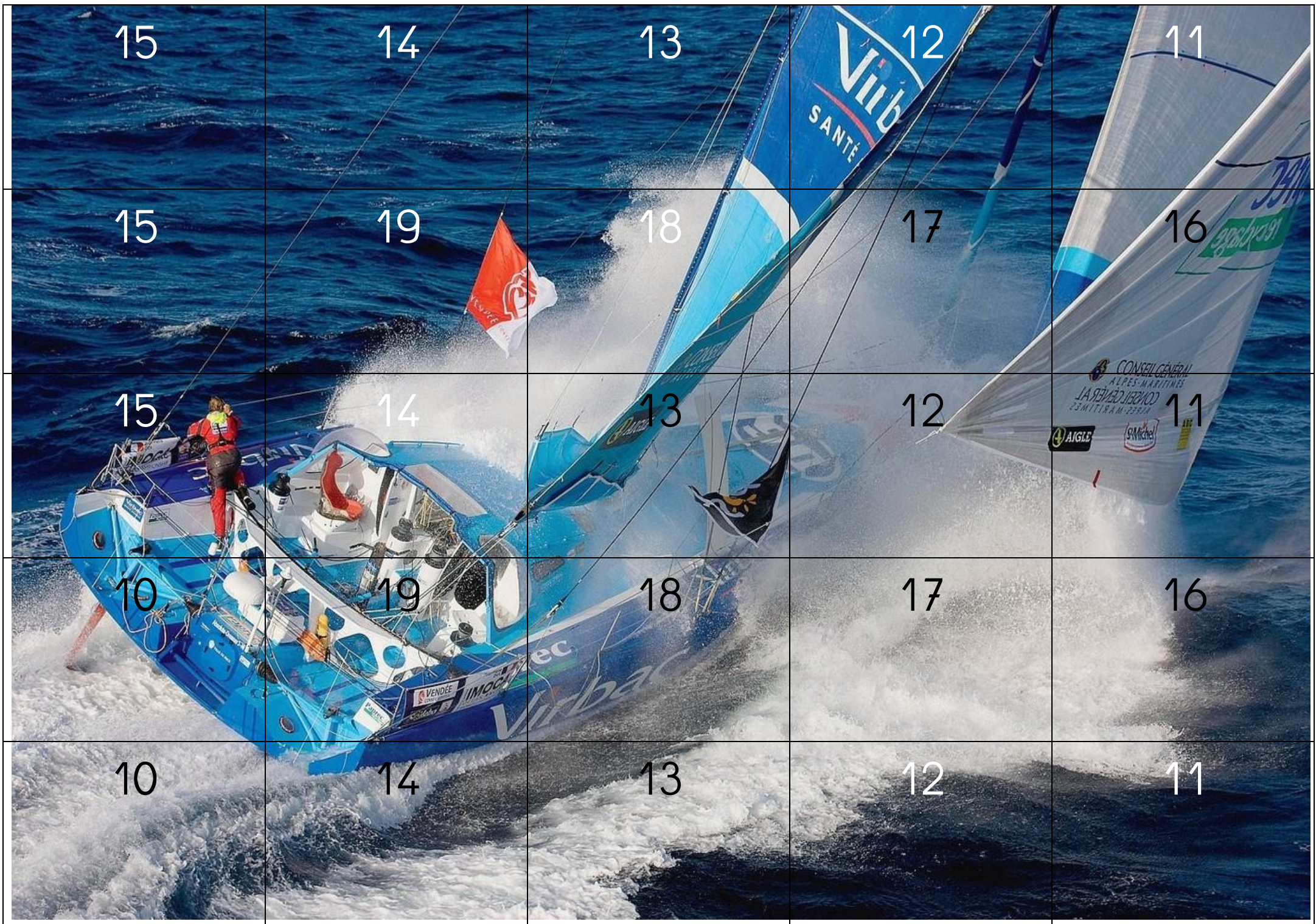
$$6 + 3$$

zzz

FIN JEU 1

8	10	6	10	7
7	10	8	9	9
8	9	8	10	6
9	10	6	9	7

10 + 1 €	10 + 2 ℄	10 + 3 £	10 + 4 ₣	10 + 5 ₤
10 + 6 ₧	10 + 7 ¥	10 + 8 §	10 + 9 «	10 + 5 ±
10 + 1 »	10 + 2 ℥	10 + 3 ℎ	10 + 4 Σ	10 + 5 ‡
10 + 6	10 + 7 ≠	10 + 8 γ	10 + 9 ℓ₃	5 + 5 ω
10 + 1 ϕ	10 + 2 ƒ	10 + 3 ⊙	10 + 4 Ψ	5 + 5 Δ



15

14

13

12

11

15

19

18

17

16

15

14

13

12

11

10

19

18

17

16

10

14

13

12

11

10 + 6 Ω	10 + 7 ÿ	10 + 8 β	10 + 9 δ	5 + 5 ξ
1 + 1 π	2 + 2 σ	3 + 3 ☞	4 + 4 χ	5 + 5 Љ
1 + 1 Д	2 + 2 Ж	3 + 3 ⌘	4 + 4 #	5 + 2 ℘
1 + 1 %	2 + 2 ?	3 + 3 ▽	4 + 4 ★	7 + 2 *
1 + 1 ((((	2 + 2 ςςςςς	3 + 3 « « « « «	4 + 4 +	7 + 2 ==

10	19	18	17	16
10	8	6	4	2
7	8	6	4	2
9	8	6	4	2
9	8	6	4	2

6 + 1 pppp	9 + 1 aaa	4 + 2 bbb	8 + 2 ccc	1 + 7 ddd
8 + 1 eee	5 + 4 fff	7 + 1 ggg	6 + 4 hhh	1 + 6 iii
2 + 4 jjj	3 + 7 kkk	5 + 3 mmm	3 + 6 ooo	2 + 6 rrr
3 + 4 sss	4 + 5 ttt	1 + 5 uuu	2 + 8 xxx	6 + 3 zzz
FIN JEU 2				



--	--	--	--	--

€	Ø	£	₪	₪
¶	¥	§	«	±
»	℥	℥	Σ	₪
	≠	γ	ℓ	ω
φ	f	⊙	Ψ	Δ

Ω	ÿ	β	δ	ξ
π	σ	Ǝ	χ	Љ
Д	Ж	⌘	#	℘
%	?	▼	★	*
(((	ςςςςς	« « « « «	+	==

pppp	aaa	bbb	ccc	ddd
eee	fff	ggg	hhh	iii
jjj	kkk	mmm	ooo	rrr
sss	ttt	uuu	xxx	zzz

Voyage en mer !

- ✓ Connaitre les doubles jusqu'à 5
- ✓ Décomposer les nombres de 11 à 20 avec 10
- ✓ Additionner en utilisant la technique du surcomptage

Règle du jeu :

Les élèves disposent d'un paquet de cartes et de 3 plateaux de jeu A4

Un élève tire une carte et donne la réponse. Le camarade vérifie. Si c'est exact, la carte est posée sur le plateau.

Peu à peu, les élèves découvrent ainsi l'image.

Pour l'impression du jeu :

Imprimer la première page en A3. Imprimer les pages 2 et 3 en recto-verso A3.

A quel moment faire ce jeu ?

A partir du module 5 de la MHM