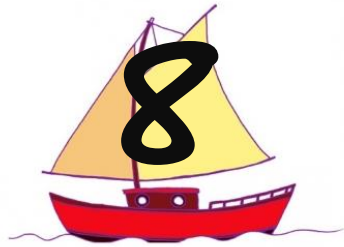
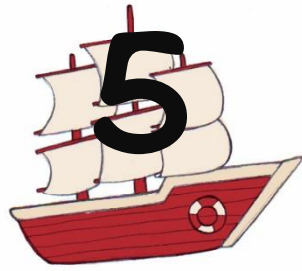
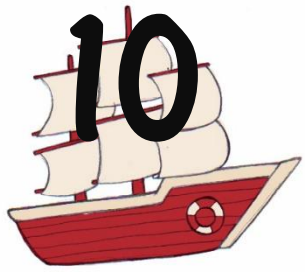


3 groupes de 5 enfants	2 groupes de 5 enfants	4 groupes de 5 enfants	1 groupe de 5 enfants	5 groupes de 2 fleurs
5 groupes de 3 fleurs	5 groupes de 4 fleurs	5 groupes de 2 billes	4 groupes de 2 billes	3 groupes de 2 billes
2 groupes de 2 billes	5 groupes de 3 poissons	5 groupes de 2 poissons	4 groupes de 4 poissons	4 groupes de 3 poissons
3 groupes de 2 bateaux	2 groupes de 5 bateaux	3 groupes de 3 bateaux	4 groupes de 2 bateaux	3 groupes de 5 bateaux



5 groupes de 2 gâteaux	4 groupes de 2 gâteaux	3 groupes de 2 gâteaux	3 groupes de 1 gâteau	4 groupes de 2 nuages
3 groupes de 2 nuages	2 groupes de 6 nuages	2 groupes de 7 nuages	3 groupes de 3 balles	2 groupes de 3 balles
4 fois 2 bonbons	4 fois 3 bonbons	4 fois 4 bonbons	5 fois 2 bonbons	5 fois 3 bonbons
3 fois 2 bonbons	2 fois 5 pirates	3 fois 3 pirates	3 fois 5 pirates	2 fois 6 ronds



1 fois 4
ronds

2 fois 4
ronds

3 fois 3
ronds

2 fois 5
ronds

5 fois 2
ronds

2 fois 6
pièces

3 fois 2
pièces

3 fois 3
pièces

2 fois 4
pièces

5 fois 1
pièce

2 fois 3
croix

2 fois 4
croix

2 fois 5
croix

5 fois 2
croix

5 fois 4
croix

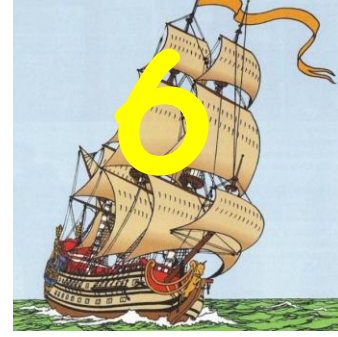
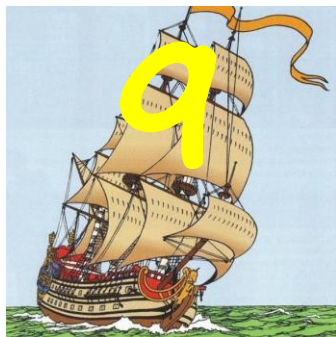
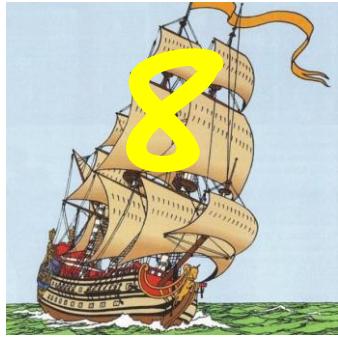
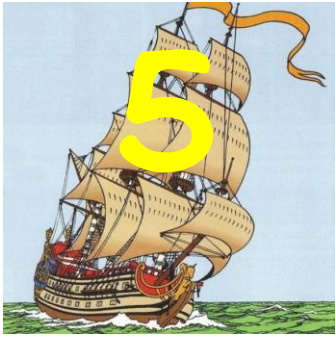
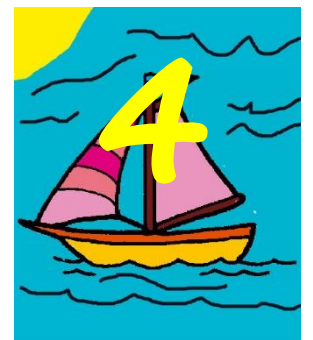
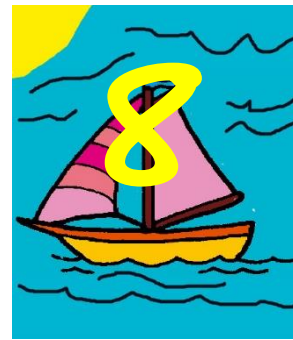
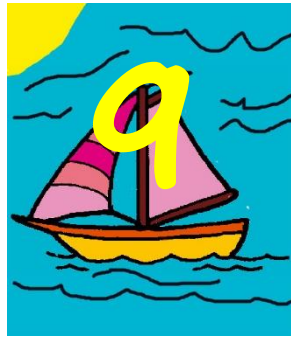
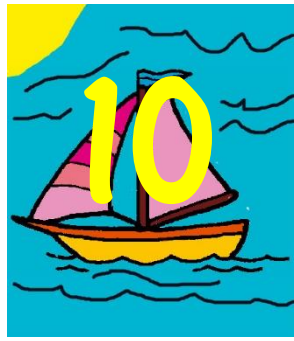
2 fois 3
cartes

3 fois 4
cartes

3 fois 2
cartes

4 fois 2
cartes

4 fois 3
cartes



Les bateaux de la course

Objectifs :

- ✓ Réaliser des groupements
- ✓ Comprendre que l'on peut compter des groupes de n .
- ✓ Comprendre l'expression langagière « n groupes de p objets ».
- ✓ Faciliter les généralisations

Règle du jeu :

Les élèves disposent d'un paquet de cartes.

Le chef de jeu tire une carte et la présente à un de ses camarades. Celui-ci donne la réponse (les élèves peuvent dessiner sur leur ardoise). Si la réponse est correcte, le chef de jeu note le nombre de bateaux gagnés (= le nombre de bateaux notés sur la carte). A la fin de la journée, un CE1 utilise la calculatrice pour additionner les points gagnés et savoir ainsi quel groupe a le plus de bateaux.

Pour l'impression du jeu :

Imprimer les cartes en recto-verso.

A quel moment faire ce jeu ?

A partir de la séquence 46 de Picbille.