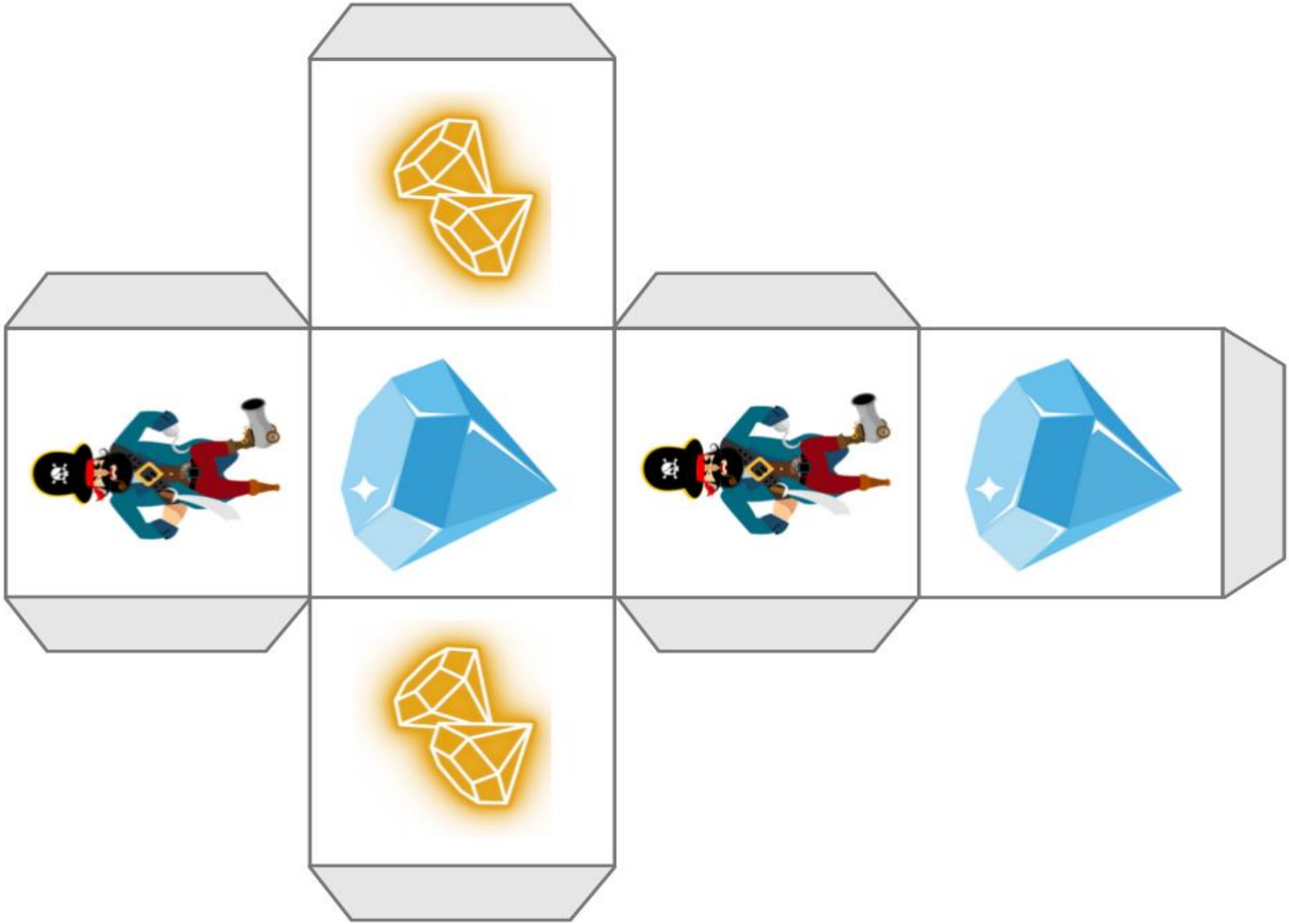
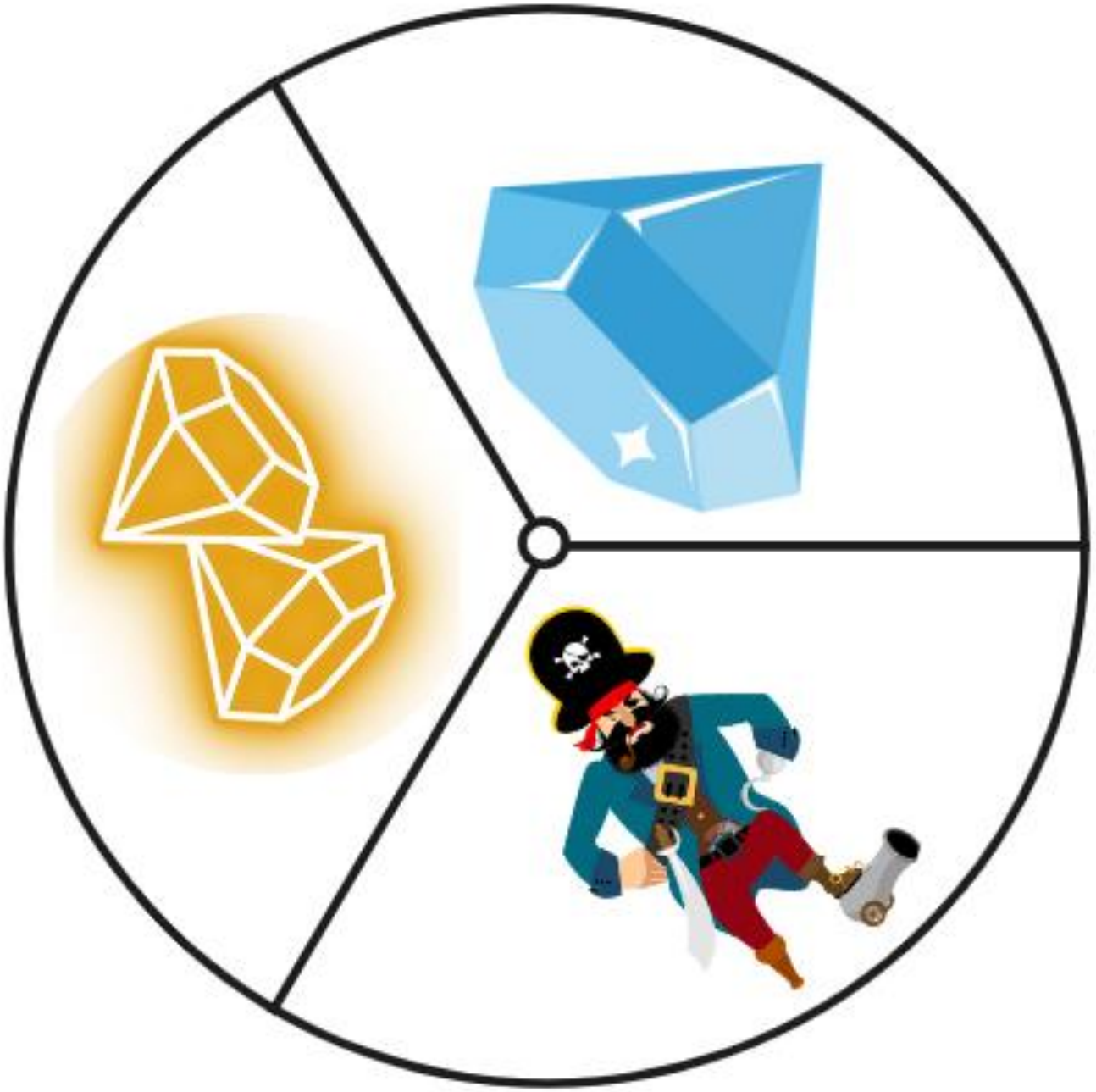
Jeu du pirate

Objectif: Résoudre un problème d'ajout ou de retrait sur des petites collections.
Matériel: une petite boîte fermée par élève (ou le support de coffre ouvert de la séance Le coffre du pirate), des jetons ou pierres brillantes (perles de verre), un support bateau pirate par élève. Au choix soit le dé, soit la roue soit les cartes de jeu.

Déroulement:

- Distribuer un coffre à chaque élève et un bateau.
- *Vous avez tous reçu un coffre de pirate et un support bateau. Chaque élève va lancer à tour de rôle le dé et prendre autant de pierres précieuses que de points sur le dé. Il placera ensuite ces pierres dans son coffre ce sera la base de son trésor.*
- Montrer la dé pirate ou la roue ou un exemplaire de chaque carte. Expliquer quand vous tombez sur un diamant bleu vous gagner 1 pierre précieuse, si vous tombez sur les diamants jaunes vous gagnez 2 pierres précieuses, si vous tombez sur Barbe Noire vous perdez 1 pierre précieuse?
- Le but est d'être celui qui a récolté le plus grand trésor quand votre bateau est fini de construire.
- A votre tour de jeu vous devez dire combien de pierres précieuses il y aura dans votre coffre après avoir récolté ou perdu de nouvelles pierres. Si l'élève dit juste il gagne une carte bateau.





+1 diamant

+1 diamant

+1 diamant

+1 diamant

+1 diamant

+1 diamant

+1 diamant

+1 diamant

+1 diamant

+1 diamant

+2 diamants

+2 diamants

+2 diamants

+2 diamants

+2 diamants

+2 diamants

+2 diamants

+2 diamants

+2 diamants

+2 diamants

- 1 diamant

- 1 diamant

- 1 diamant

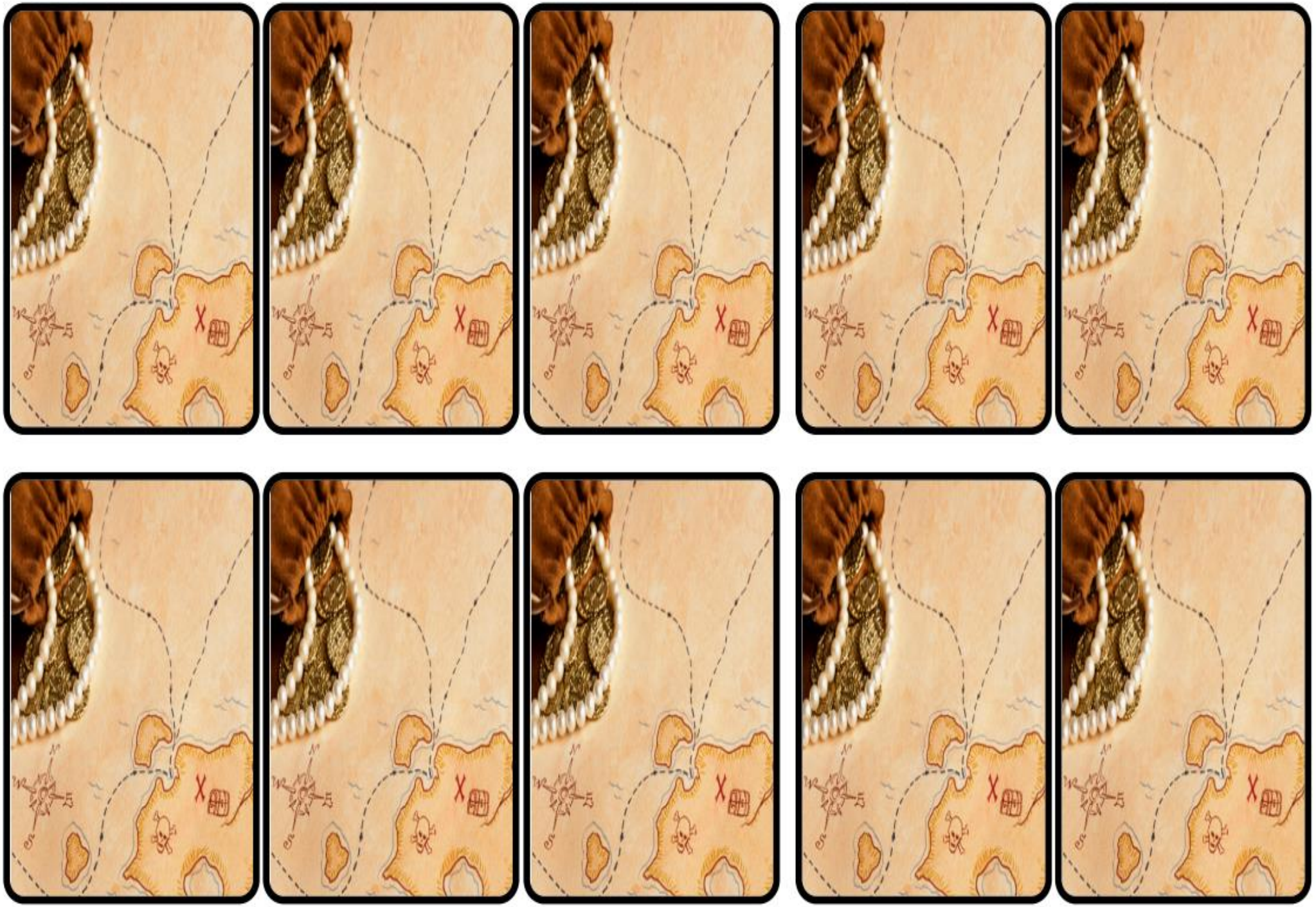
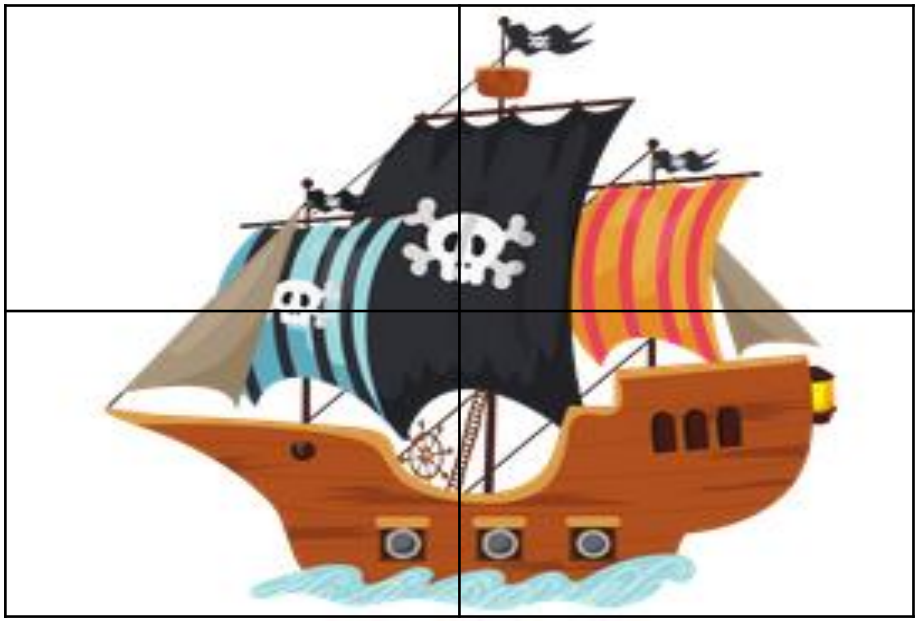
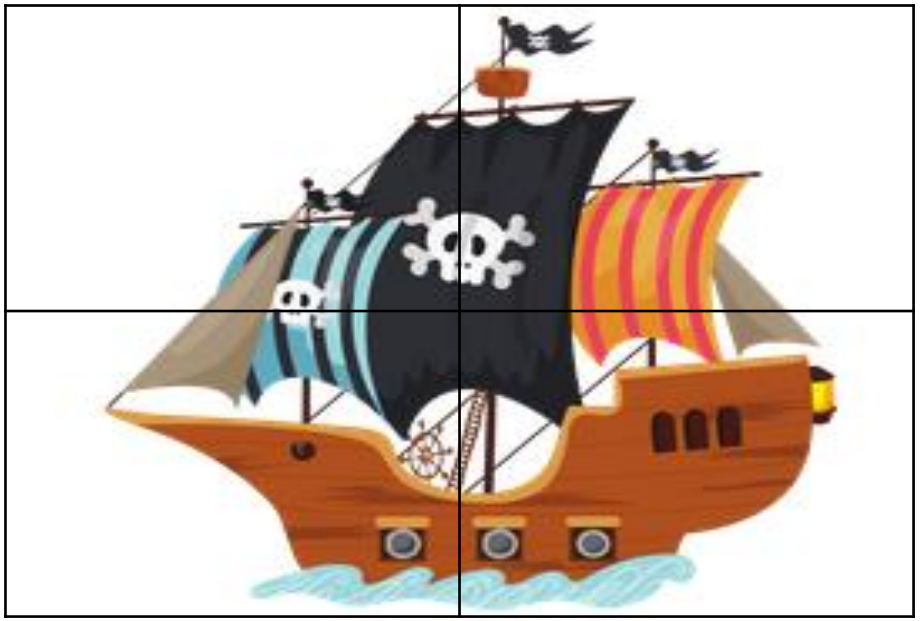
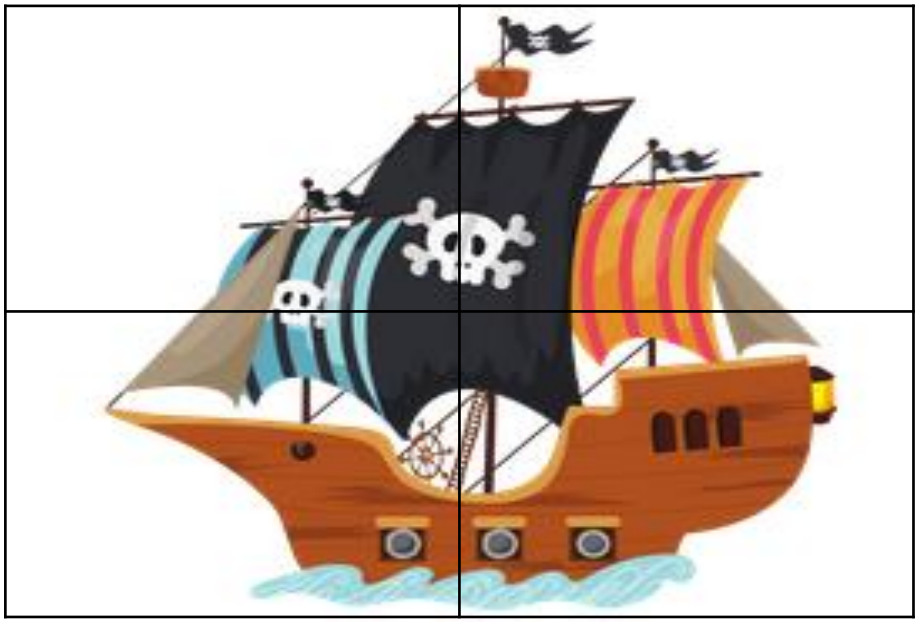
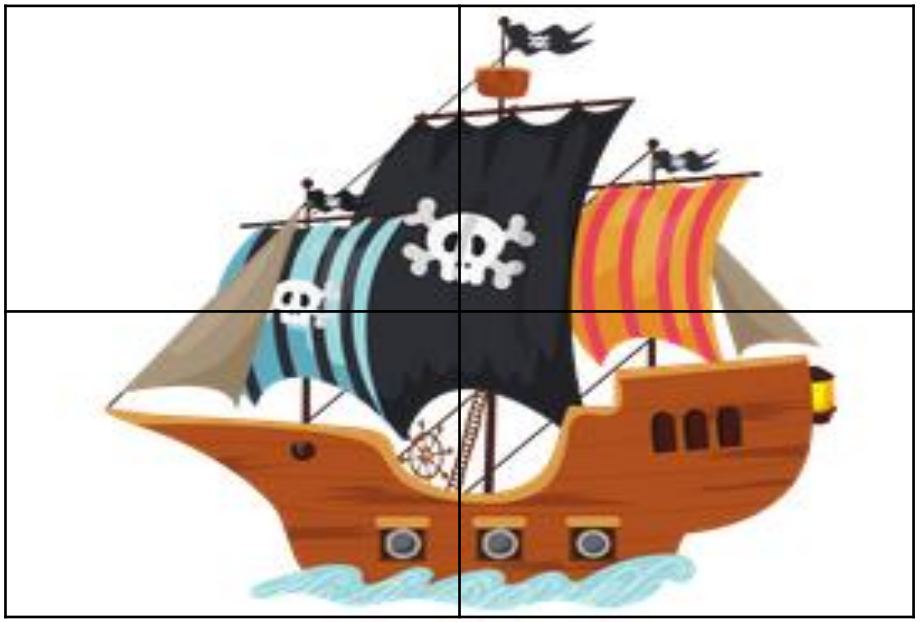
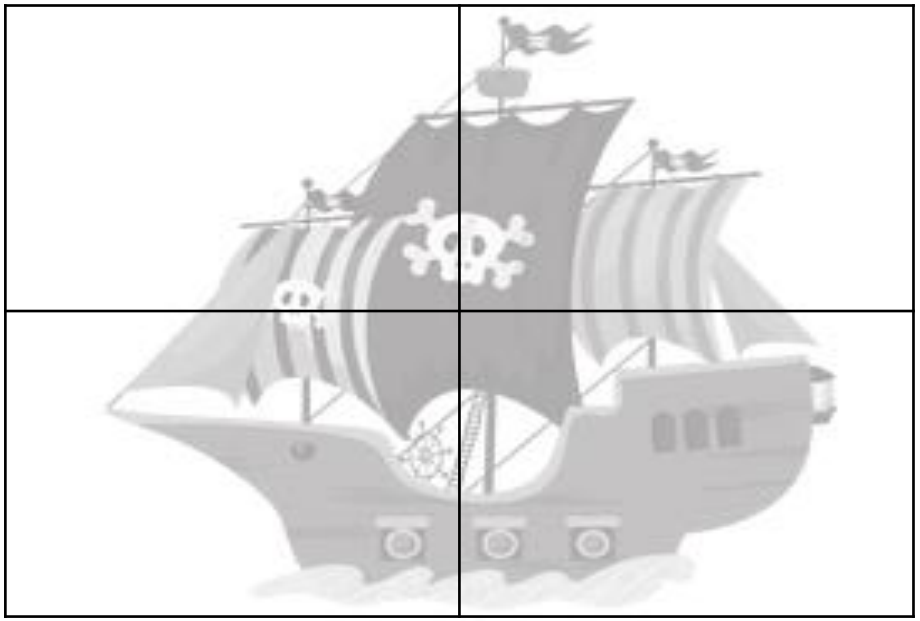
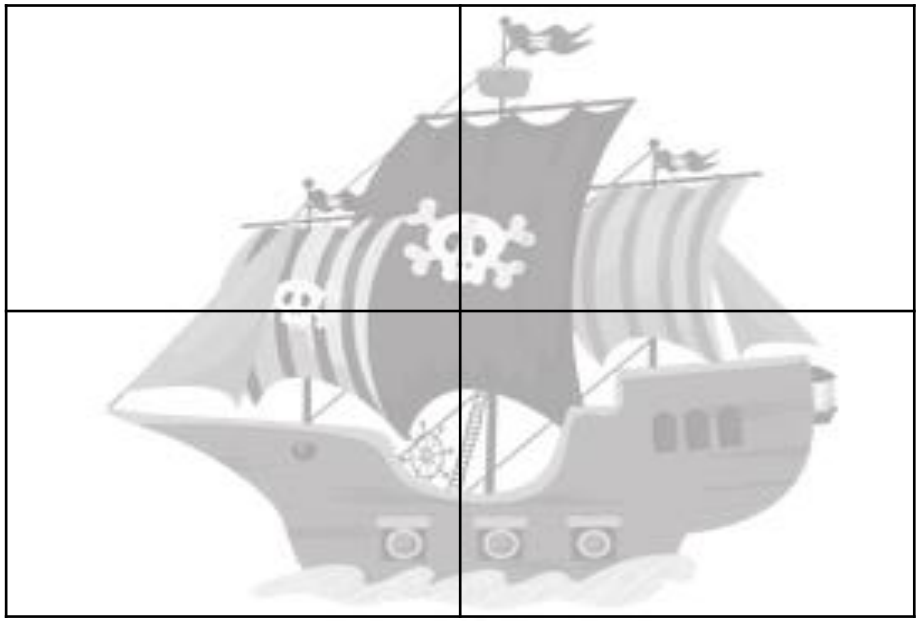
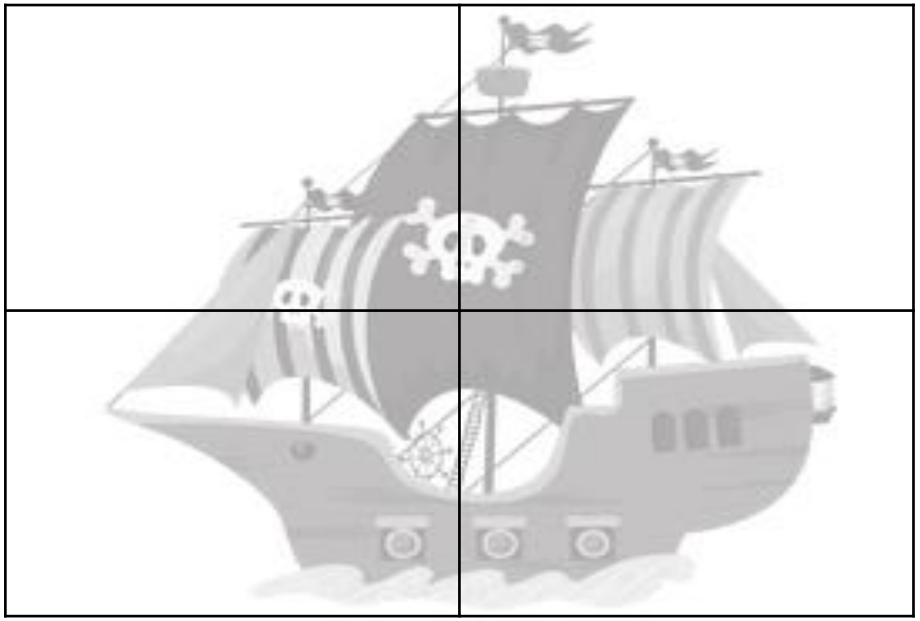
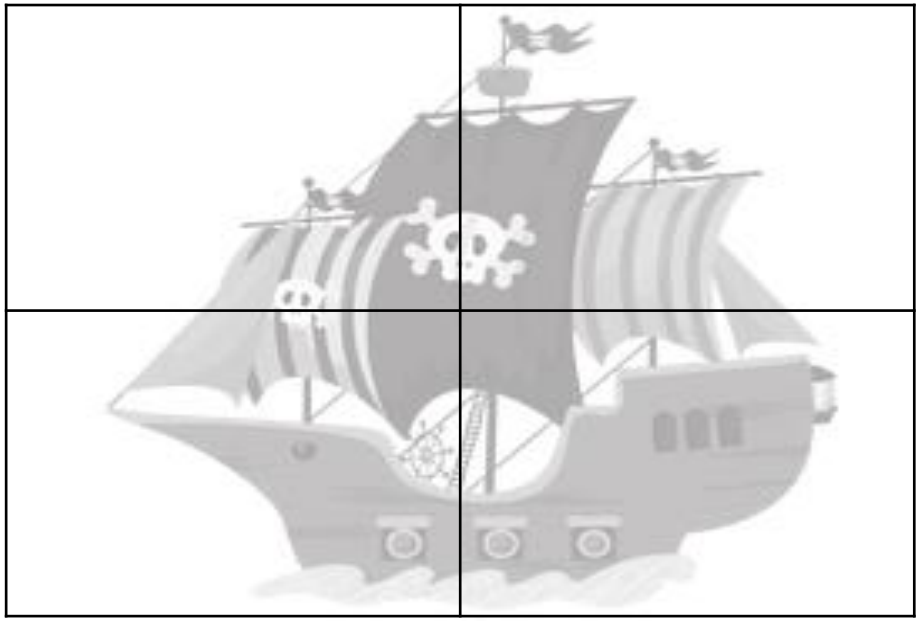
- 1 diamant

- 1 diamant

- 1 diamant

- 1 diamant

- 1 diamant

- 1 diamant

- 1 diamant