

Croisière sur le Nil

Objectifs :

- ✓ Composer des sommes en euros

Règle du jeu :

Les élèves disposent d'un plateau de jeu. Ils ont un pion commun « la barque ». Le premier joueur lance le dé et avance la barque commune du nombre de cases indiqué. Il compose ensuite la somme proposée. Le chef de jeu vérifie. Si c'est exact, la pyramide reste avancée, sinon, elle repart là où elle était avant le lancer de dé. A la fin du jeu, on colle une gommette à l'endroit où le groupe s'est arrêté. Le groupe gagnant est celui qui aura été le plus loin dans sa croisière.

Pour l'impression du jeu :

Imprimer le plateau de jeu en A3. Un jeu est valable pour un groupe de 3 à 4 élèves.

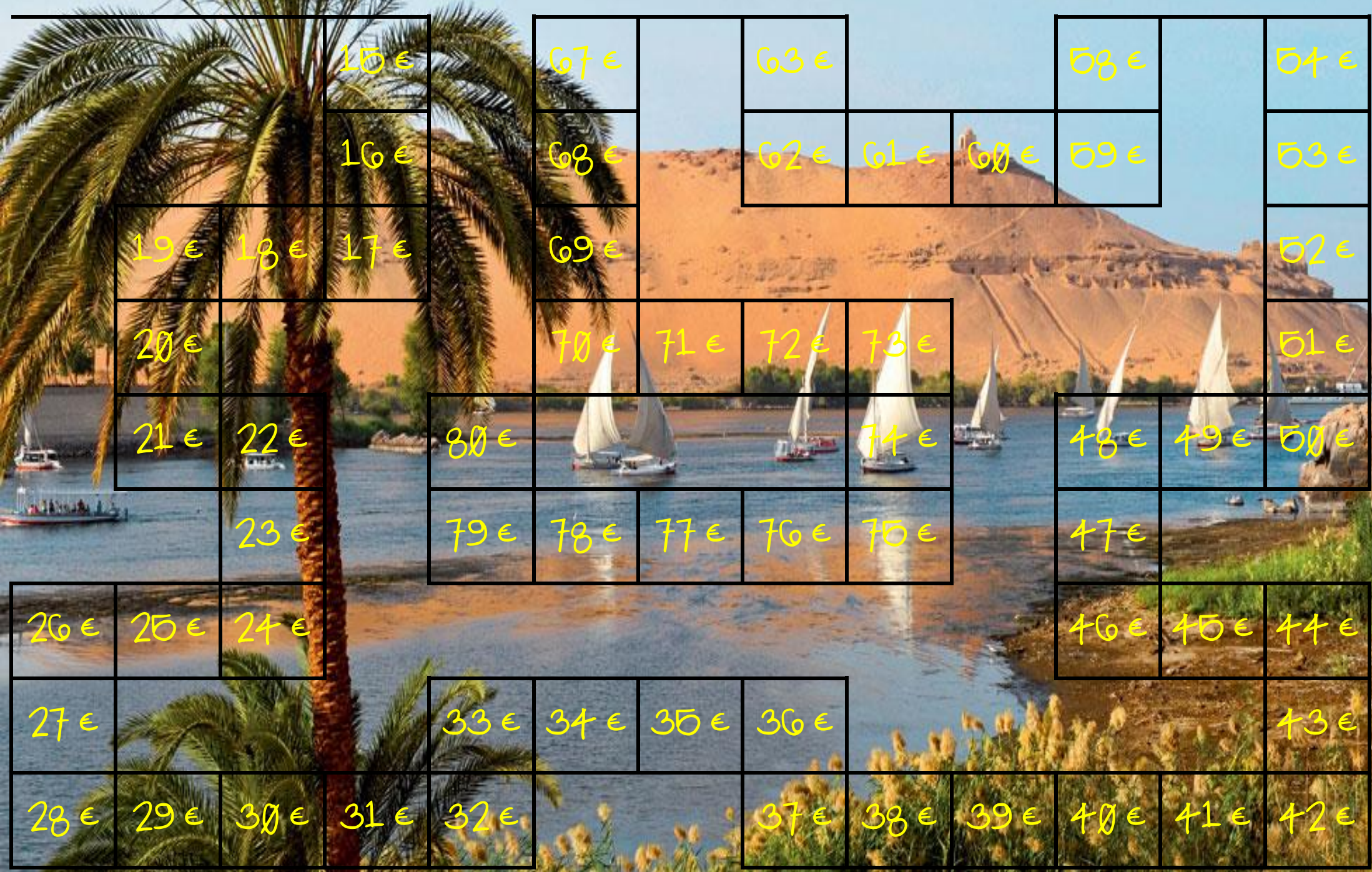
A quel moment faire ce jeu ?

A partir de la séquence 89 de Picbille.

11 €	12 €	13 €	14 €
------	------	------	------

66 €	65 €	64 €
------	------	------

57 €	56 €	55 €
------	------	------



15 €

67 €

63 €

58 €

54 €

16 €

68 €

62 €

61 €

60 €

59 €

53 €

19 €

18 €

17 €

69 €

52 €

20 €

70 €

71 €

72 €

73 €

51 €

21 €

22 €

80 €

74 €

48 €

49 €

50 €

23 €

79 €

78 €

77 €

76 €

75 €

47 €

26 €

25 €

24 €

46 €

45 €

44 €

27 €

33 €

34 €

35 €

36 €

43 €

28 €

29 €

30 €

31 €

32 €

37 €

38 €

39 €

40 €

41 €

42 €