

1 €	2 €	3 €	4 €	5 €
6 €	7 €	8 €	9 €	10 €
11 €	12 €	13 €	14 €	15 €



16 €

17 €

18 €

19 €

20 €

21 €

22 €

23 €

24 €

25 €

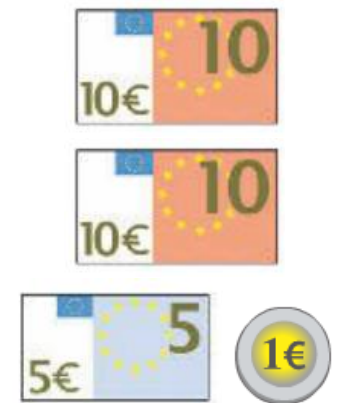
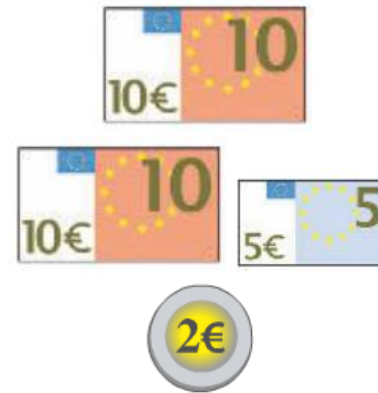
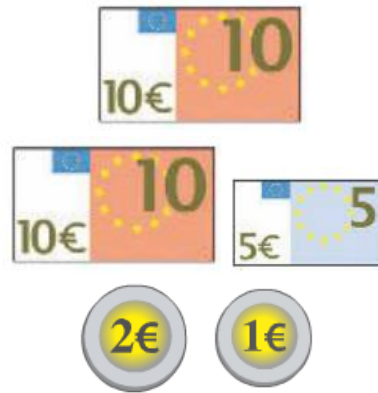
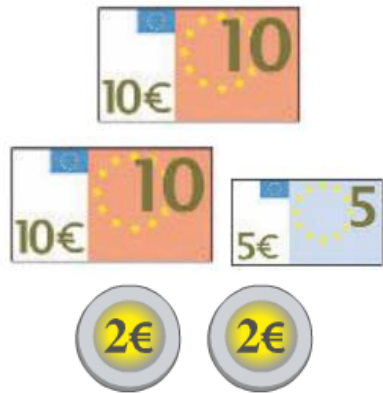
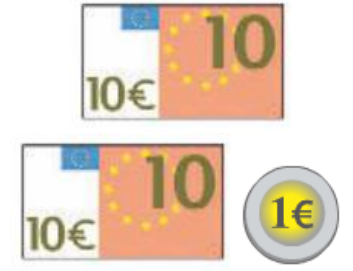
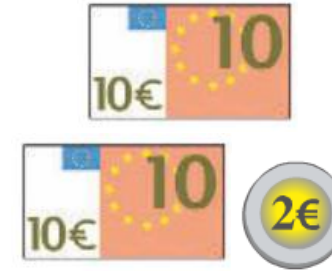
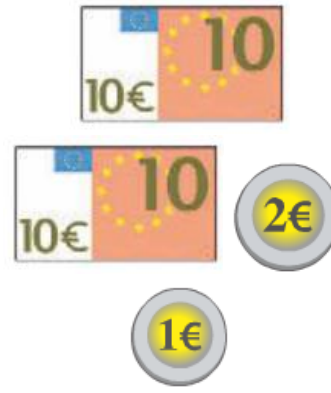
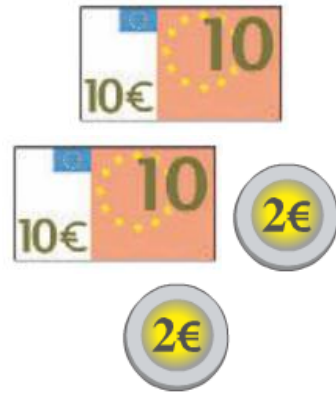
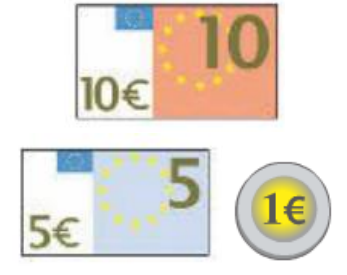
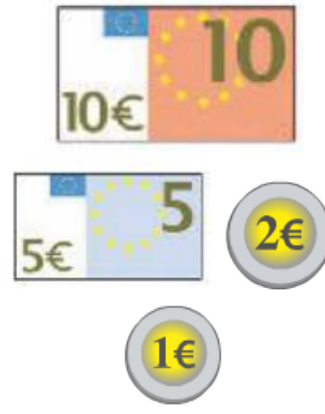
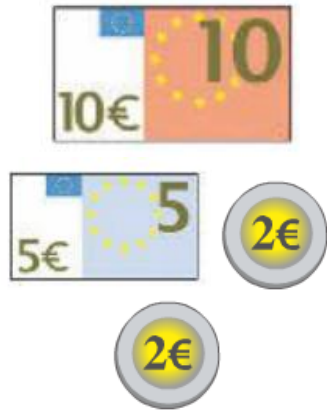
26 €

27 €

28 €

29 €

30 €



1 €	2 €	3 €	4 €	5 €
6 €	7 €	8 €	9 €	10 €
11 €	12 €	13 €	14 €	15 €



16 €

17 €

18 €

19 €

20 €

21 €

22 €

23 €

24 €

25 €

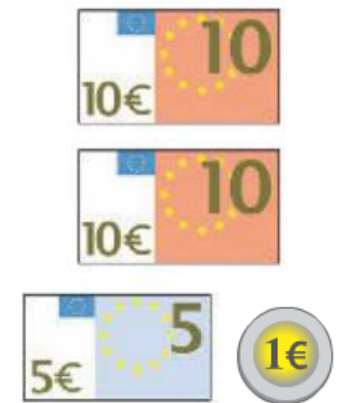
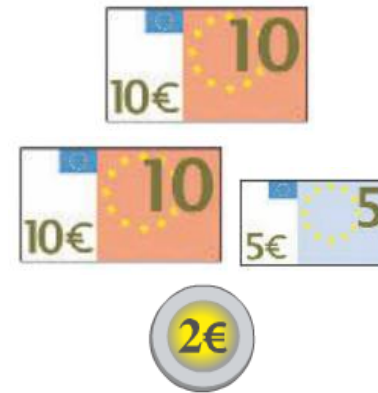
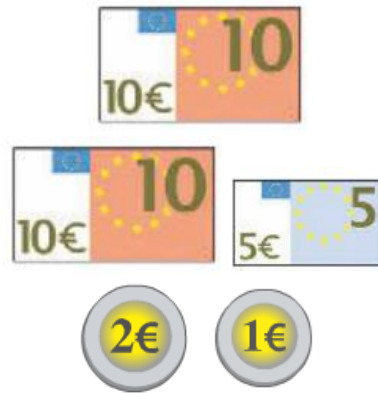
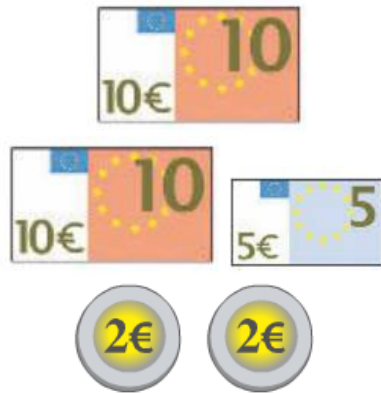
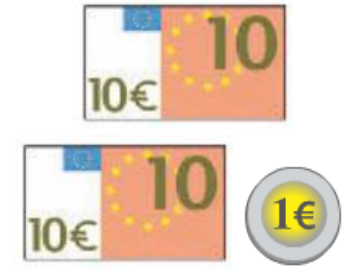
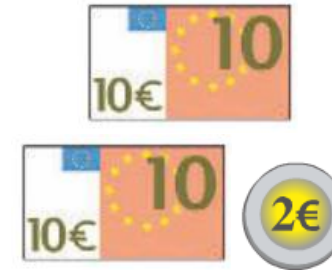
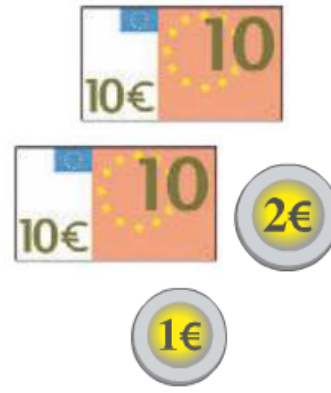
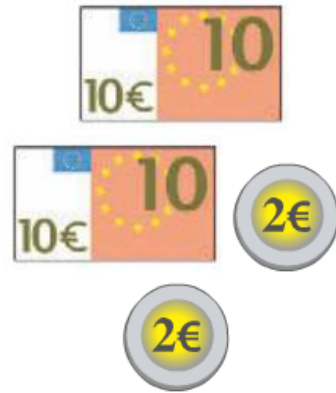
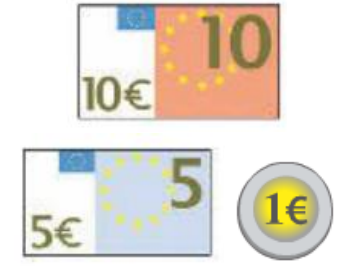
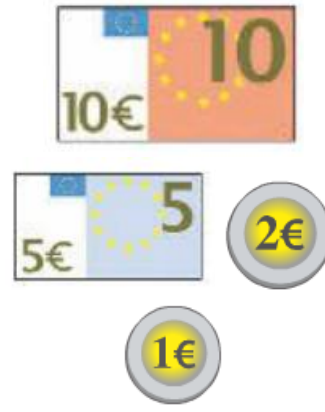
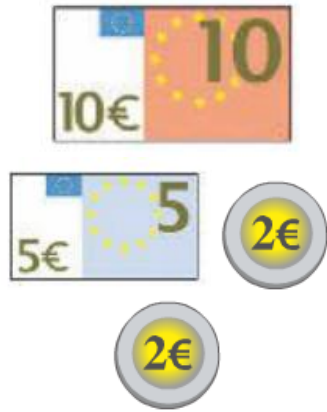
26 €

27 €

28 €

29 €

30 €



L'argent des pirates

Objectifs :

- ✓ Utiliser la monnaie
- ✓ Constituer des sommes
- ✓ Utiliser les billes de 10 et de 5 euros, et les pièces de 2 et 1 euro
- ✓

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 compose la somme avec des pièces et des billets. On vérifie la solution au dos de la carte (on précisera bien aux élèves qu'il n'y a pas qu'une seule solution). Chaque carte gagnée est mise dans une boîte. A la fin de la journée, un élève de CE1 additionne les sommes gagnées à l'aide d'une calculatrice. On détermine alors quel groupe de pirates a gagné le plus d'argent.

Pour l'impression du jeu :

Imprimer les cartes en recto-verso.

A quel moment faire ce jeu ?

A partir de la séquence 50 de Picbille.