



$5 + 9$



$7 + 5$



$6 + 5$



$5 + 8$



$5 + 5$



$5 + 6$



$5 + 7$



$5 + 8$



$5 + 9$



$5 + 10$



$2 + 8$



$6 + 0$



$3 + 3$



$10 + 5$



$4 + 3$



$10 + 1$



$10 + 2$



$3 + 10$



$4 + 10$



$10 + 6$

10

13

11

12

14

15

14

13

12

11

7

15

6

6

10

16

14

13

12

11



$10 + 7$



$10 + 8$



$10 + 9$



$10 + 10$



$10 + 10 + 6$



$9 - 7$



$8 - 8$



$9 - 5$



$7 - 6$



$10 - 6$



$7 - 5$



$6 - 4$



$8 - 6$



$7 - 4$



$8 - 7$



$9 - 5$



$9 - 9$



$8 - 4$



$9 - 3$



$6 - 3$

26

20

19

18

17

4

1

4

0

2

1

3

2

2

2

3

6

4

0

4



9 - 8



10 - 1



10 - 7



10 - 8



10 - 5



10 - 4



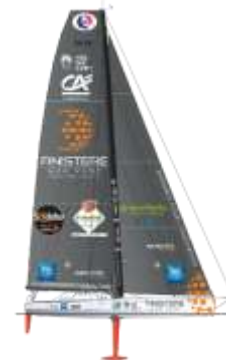
10 - 3



10 - 2



17 - 7



18 - 8



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10

5

2

3

9

1

10

10

8

7

6





11



12



13



14



15



16



17



18



19



20



21



22



23



24



25



26



27



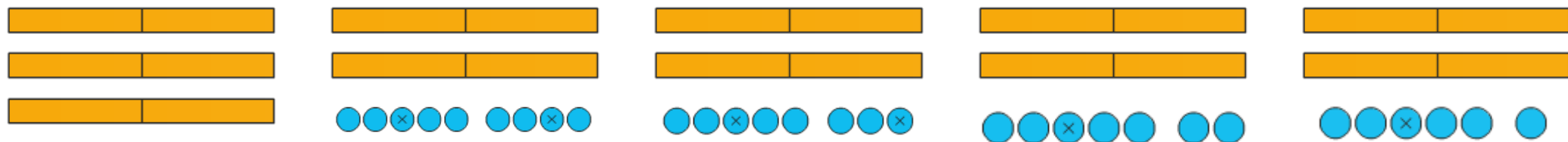
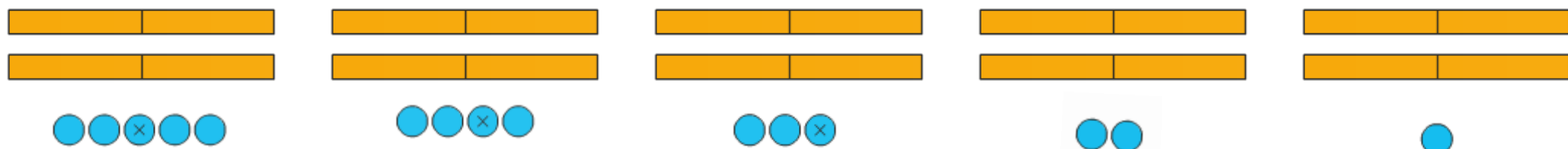
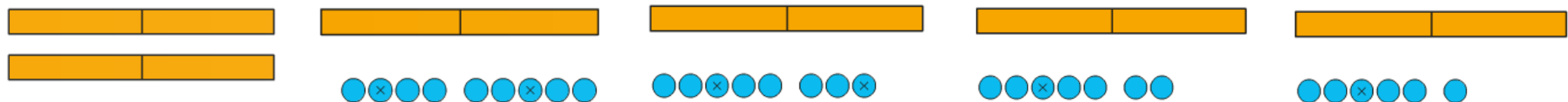
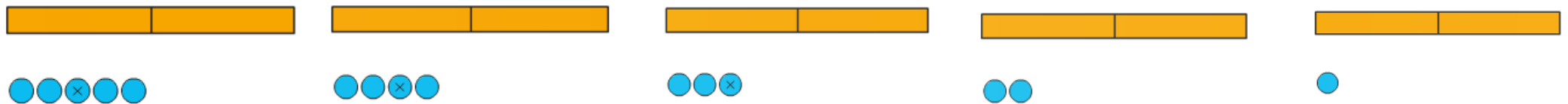
28



29



30





31



32



33



34



35



36



37



38



39



40



41



42



43



44



45



11



12



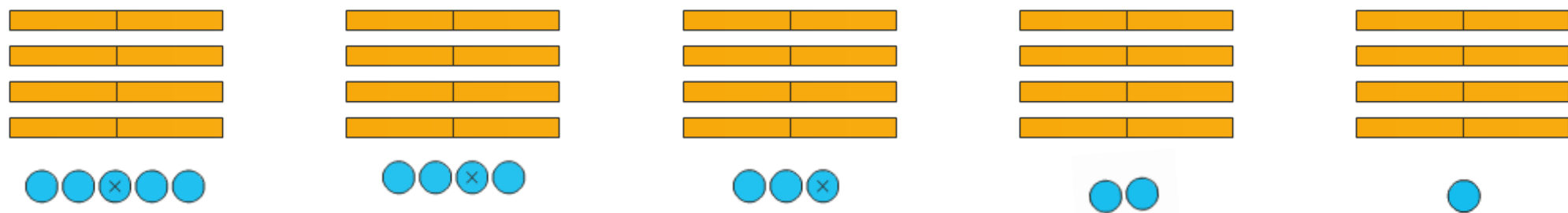
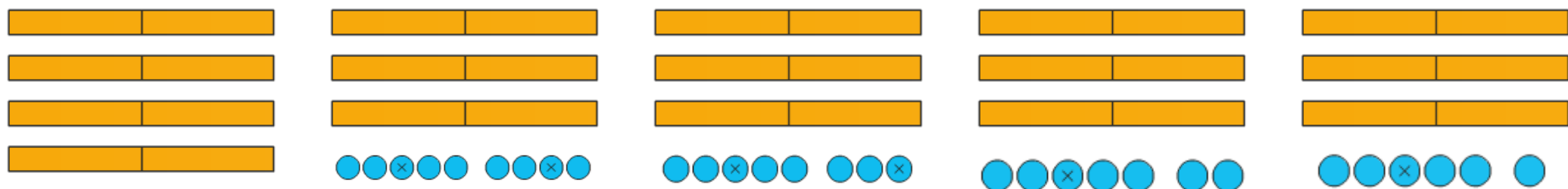
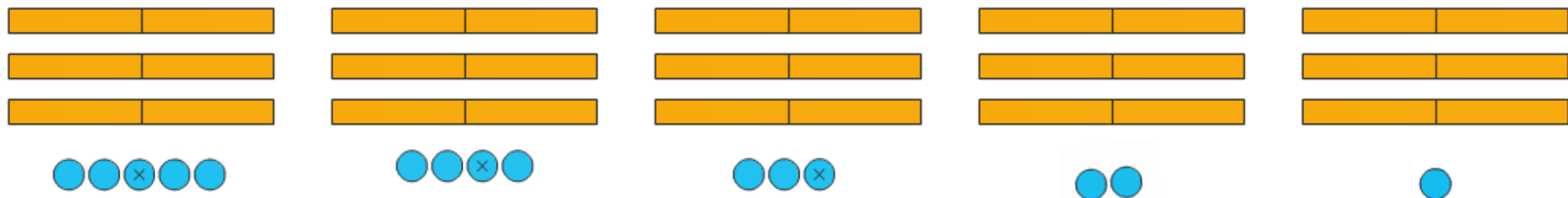
13



14



15





36



37



38



39



40



41



42



43



44



45



46



47



48



49



50



Imoca 4

Objectifs :

- ✓ Calculer des sommes
- ✓ Calculer des différences
- ✓ Décomposer en dizaines et unités
- ✓ Lire des nombres jusqu'à 50

Règle du jeu :

Les élèves disposent d'un paquet de cartes et choisissent chacun un imoca. Le chef de jeu pioche une carte et la présente à un de ses camarades. Celui-ci donne la réponse (4 objectifs possibles selon la carte tirée). Si la réponse est correcte, la carte revient à l'imoca correspondant. A la fin du jeu, on compte le nombre de cartes de chaque imoca. Le joueur gagnant est celui dont l'imoca a le plus de cartes.

Pour l'impression du jeu :

Imprimer toutes les cartes en recto verso. Imprimer les 4 bateaux en version normale.

A quel moment faire ce jeu ?

A partir de la séquence 52 de Picbille.