



Compétences travaillées :

- * le +/ le -
- * la dizaine
- * la notion d'ajouter 1
- * apprendre à placer les points dans une carte à points, s'essayer au subitizing de la carte à points.
- * les compléments à 10

Matériel : - 1 dé, un pion par élève

- le matériel à imprimer et plastifier ci-joint avec cartes à points et flammes (imprimer en plusieurs exemplaires).

Règle : le premier joueur lance le dé. S'il tombe sur un + il ajoute une flamme dans sa carte à points, s'il tombe sur un -, il en enlève une. Il n'a pas le droit de dépasser 10.

Le jeu s'arrête dès qu'un joueur arrive au campement devant la grotte.

Le vainqueur est celui qui aura collecté le plus de flammes pour allumer le feu.

Le rôle de l'adulte accompagnateur est de faire verbaliser.

"J'en ai 5, j'en ajoute 1. 5 et 1 font 6"

"J'en ai 5, j'en retire 1. 5-1 font 4"

"J'en ai 5, il m'en manque encore 5 pour faire 10"

"Si j'en retire, j'en ai moins, si j'en ajoute j'en ai plus".

"Pour l'instant, qui en a le plus"

Un an d'école







