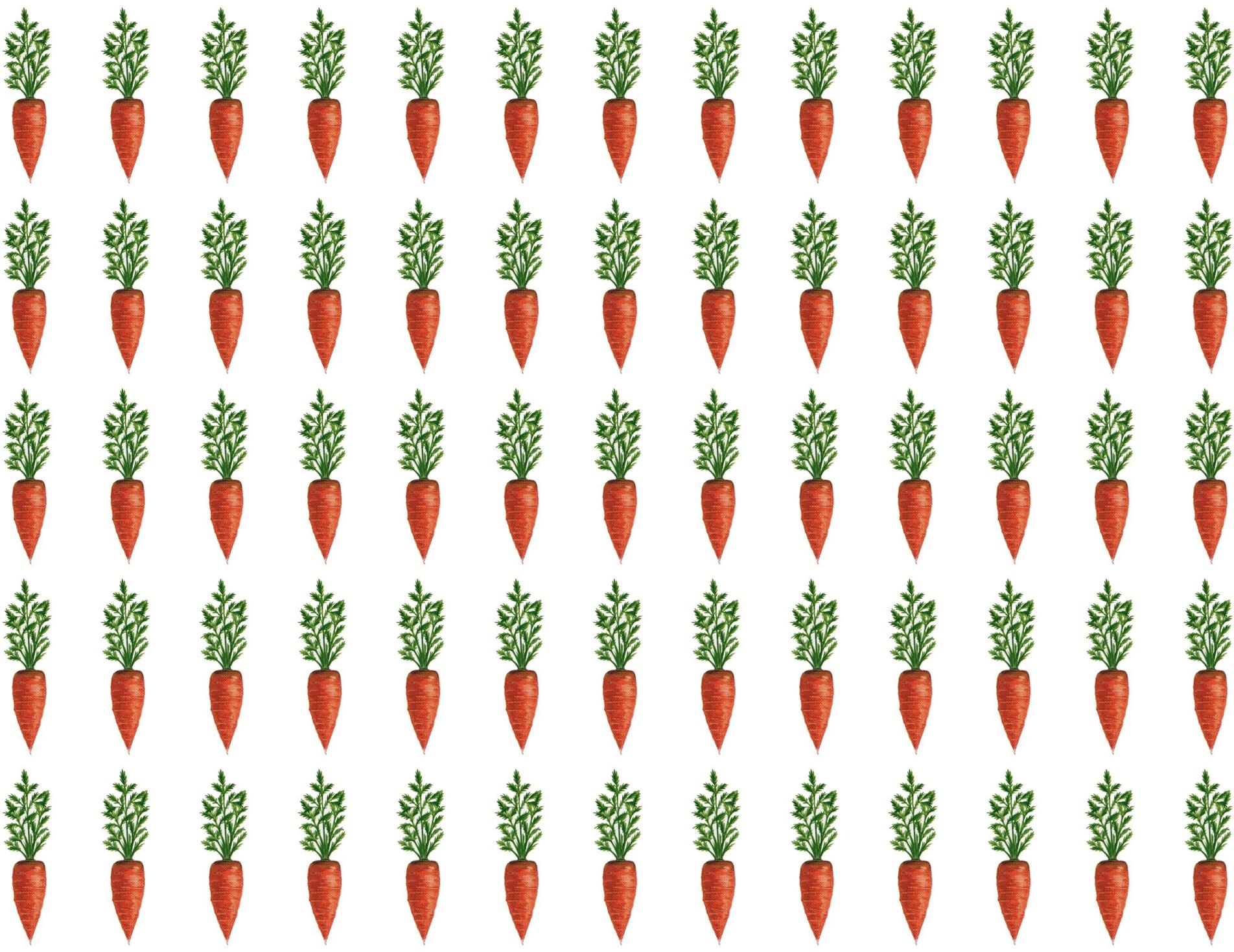


**Objectif** : résoudre des problèmes portant sur les quantités

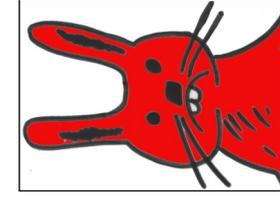
**But du jeu** : être le premier à gagner 10 carottes

**Déroulement** : chaque joueur dispose d'une planche sur laquelle il devra poser ses carottes. L'Enseignant met dans une boîte qu'il peut fermer 1, 2 ou 3 carottes (quantité à déterminer en fonction du niveau des élèves). Il montre au premier joueur les carottes dans la boîte puis ferme la boîte. Le joueur lance le dé (constellation 1, 2, 3). L'Enseignant ajoute le nombre de carottes indiqué sur le dé dans la boîte et la referme aussitôt. Le joueur cherche alors le nombre de carottes qu'il y a désormais dans la boîte. Après proposition, on vérifie s'il a juste en ouvrant la boîte. Si oui, il gagne les carottes et les pose sur sa planche. C'est au deuxième joueur de jouer...

**Remarque** : pour les élèves les plus performants, on pourra utiliser un dé +1, -1, +2, -2, +3, -3. La transposition avec d'autres objets (perles, matériel de l'école...) est assez simple et permet donc un entraînement régulier au calcul mental.



*Étiquettes à découper*



A  
L  
A  
B  
I



1

2

3

4

5

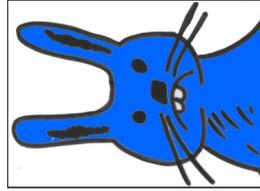
6

7

8

9

10



A  
L  
A  
B  
I



1

2

3

4

5

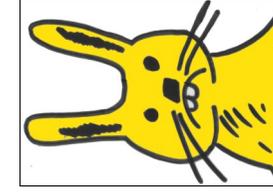
6

7

8

9

10



A  
L  
L  
A  
B  
B  
I



1

2

3

4

5

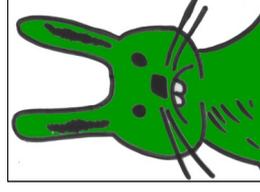
6

7

8

9

10



A  
L  
L  
A  
B  
B  
I



1

2

3

4

5

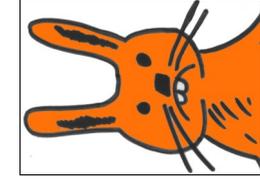
6

7

8

9

10



A  
L  
A  
B  
I



1

2

3

4

5

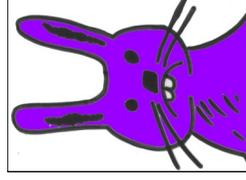
6

7

8

9

10



A  
L  
A  
B  
I



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10