

## CP-NC13 : LA COURSE DES ESCARGOTS jusqu'à 20

- **Objectif**

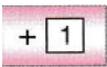
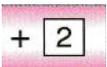
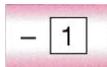
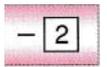
Calculer des additions et des soustractions jusqu'à 20.

- **Matériel** pour 2 joueurs

- ✓ Une piste numérique de 20 cases. Les cases 1 à 10 sont numérotées ainsi que la case 20.

La case départ est repérée en case 10, la case arrivée est repérée par une salade qui correspond à 20 et plus. Les autres cases sont vides.

- ✓ 1 jeu de 12 cartes :

4 cartes  ; 4 cartes  ; 2 cartes  ; 2 cartes 

- ✓ Deux *pions-escargots* de couleur différente

- ✓ 1 carte *fraise*

- ✓ 1 carte *hérisson*

- **Déroulement** par équipes de 2 joueurs

Le paquet de cartes est placé au milieu des joueurs, faces cachées. Chaque élève place son pion-escargot sur la case 10 (case départ). Chacun, à son tour, tire une carte du paquet et la remet dessous après avoir joué.

L'enseignant précise au début du jeu comment on utilise les cartes :

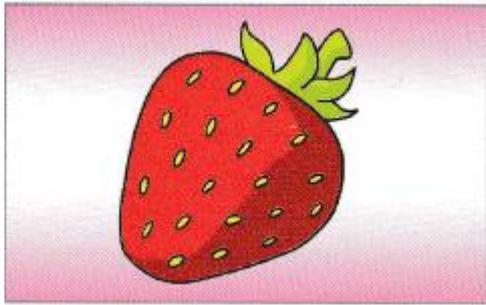
- Si un joueur tire une carte + ou -, il doit anticiper le numéro de la case où son pion escargot va arriver (en fonction du nombre marqué sur la carte), puis écrire ce nombre sur la piste à la bonne place et enfin déplacer son pion-escargot.
- Si un joueur tire la carte *fraise*, il passe un tour le temps que l'escargot mange sa fraise.
- Si un joueur tire la carte *hérisson*, il retourne à la case départ, car le hérisson mange l'escargot.

Gagne le joueur qui le premier amène son escargot jusqu'à la salade (case 20).



CP-NC13 : LA COURSE DES ESCARGOTS jusqu'à 20-matériel

Les cartes et les pions pour 2 joueurs



$$+ \boxed{1}$$

$$+ \boxed{1}$$

$$+ \boxed{1}$$

$$+ \boxed{1}$$

$$- \boxed{1}$$

$$- \boxed{1}$$

$$+ \boxed{2}$$

$$+ \boxed{2}$$

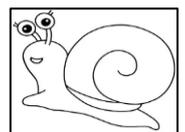
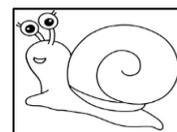
$$+ \boxed{2}$$

$$+ \boxed{2}$$

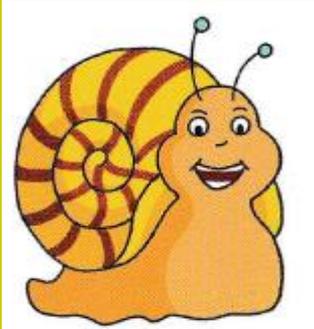
$$- \boxed{2}$$

$$- \boxed{2}$$

Les pions-escargots à colorier



La piste

		<b>DÉPART</b> 10		
7				
6				
5	<b>LA COURSE DES ESCARGOTS</b>			
4				
3				
2				
1				
		 20 et +		