CP-Situations de découverte-NC18



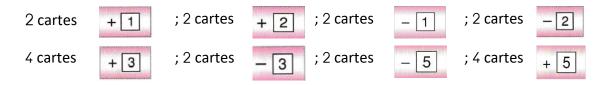
CP-NC18: LA COURSE DES ESCARGOTS jusqu'à 50

Objectif

Calculer des additions et des soustractions jusqu'à 50.

Matériel pour 2 joueurs

- ✓ Une piste numérique de 30 cases. Les cases 20 à 30 sont numérotées ainsi que la case 40. La case départ est repérée en case 30, la case arrivée est repérée par une salade qui correspond à 50 et plus. Les autres cases sont vides.
- ✓ 1 jeu de 20 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 pionescargot sur la case 30 (case départ). Chacun, à son tour, tire une carte du paquet et la remet dessous après le coup.

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 50).





CP-Situations de découverte-NC18



CP-NC18: LA COURSE DES ESCARGOTS jusqu'à 50-matériel

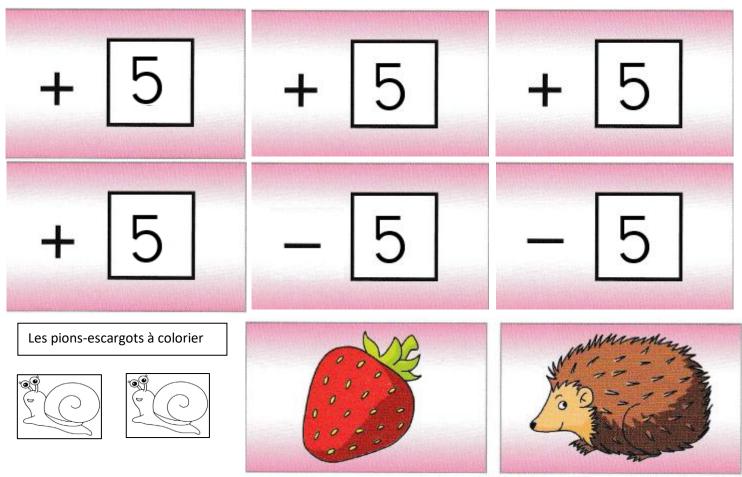
Les cartes et les pions pour 2 joueurs

+ [1]	[1]	
<u> </u>	+ [2]	+ [2]
_ 2	_ [2]	+ [3]
+ [3]	+ [3]	+ [3]
_ 3	_ [3]	



CP-NC18: LA COURSE DES ESCARGOTS jusqu'à 50-matériel

Les cartes et les pions pour 2 joueurs suite





La piste

29 DÉPART 30

