

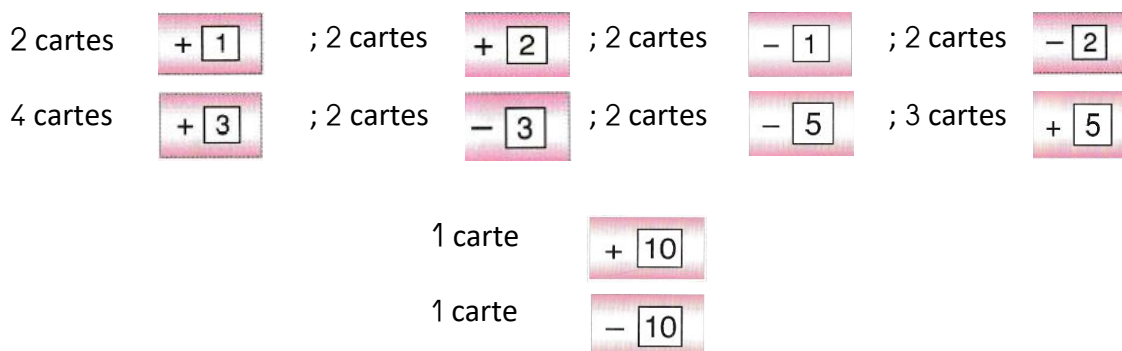
CE1-NC2 : LA COURSE DES ESCARGOTS jusqu'à 60

- **Objectif**

Calculer des additions et des soustractions jusqu'à 60.

- **Matériel** pour 2 joueurs

- ✓ Une piste numérique de 40 cases. Les cases 21 à 30 sont numérotées ainsi que les cases 40 et 50. La case départ est repérée en case 30, la case arrivée est repérée par une salade qui correspond à 60 et plus. Les autres cases sont vides.
- ✓ 1 jeu de 21 cartes :



- ✓ Deux *pions-escargots* de couleur différente
- ✓ 1 carte *fraise*
- ✓ 1 carte *hérisson*

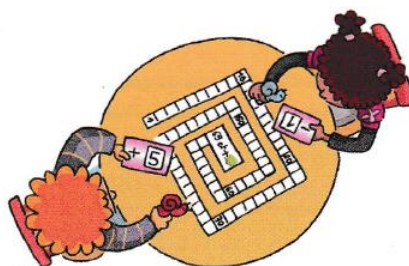
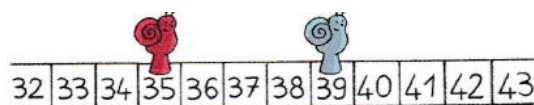
- **Déroulement** par équipes de 2 joueurs

Le paquet de cartes est placé au milieu des joueurs, faces cachées. Chaque élève place son pion-escargot sur la case 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 :

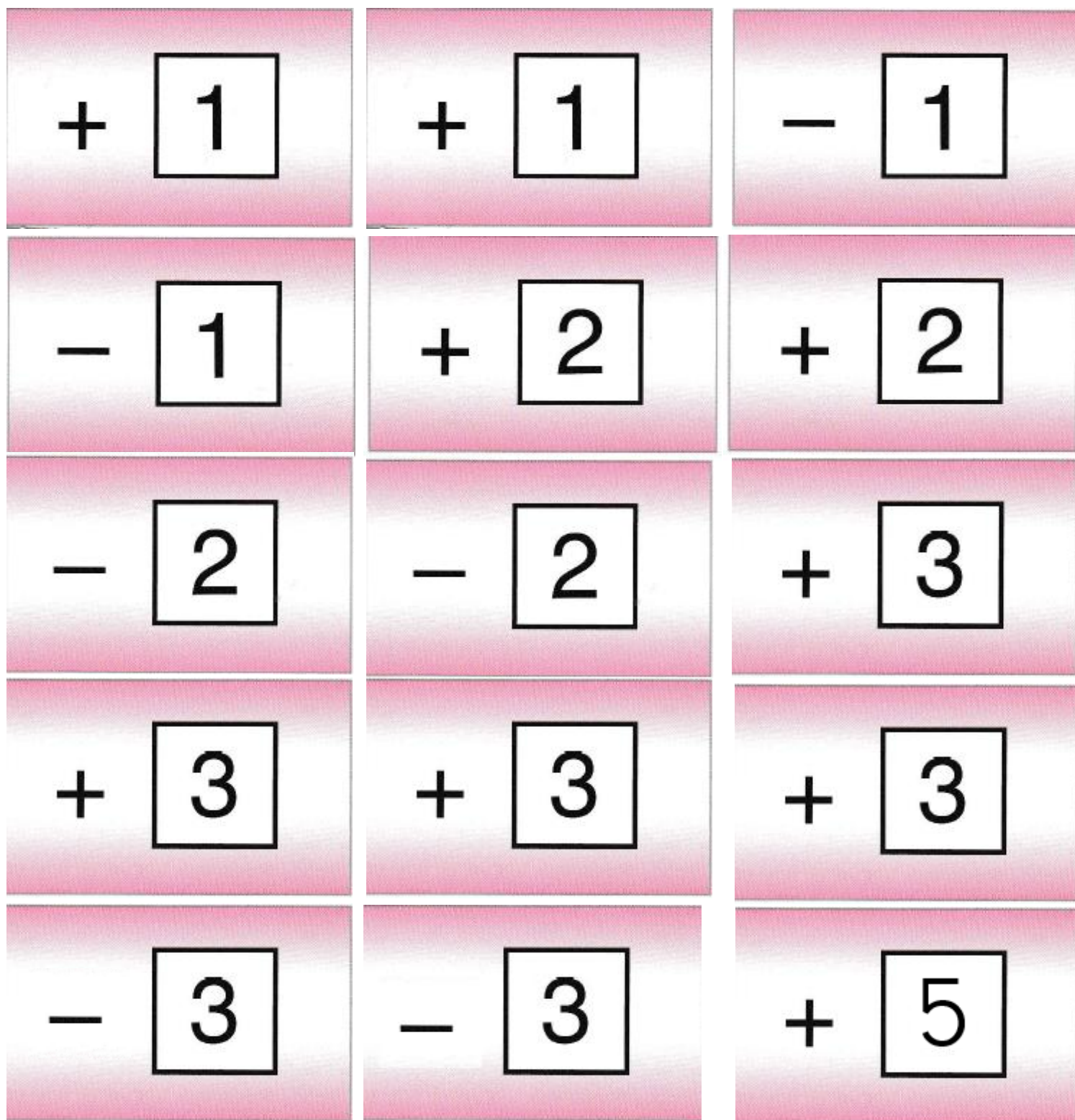
- ✓ Si un joueur tire une carte + ou -, il doit anticiper le numéro de la case où son pion escargot va arriver (en fonction du nombre marqué sur la carte), puis écrire ce nombre sur la piste à la bonne place et enfin déplacer son pion-escargot.
- ✓ Si un joueur tire la carte *fraise*, il passe un tour 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 60).



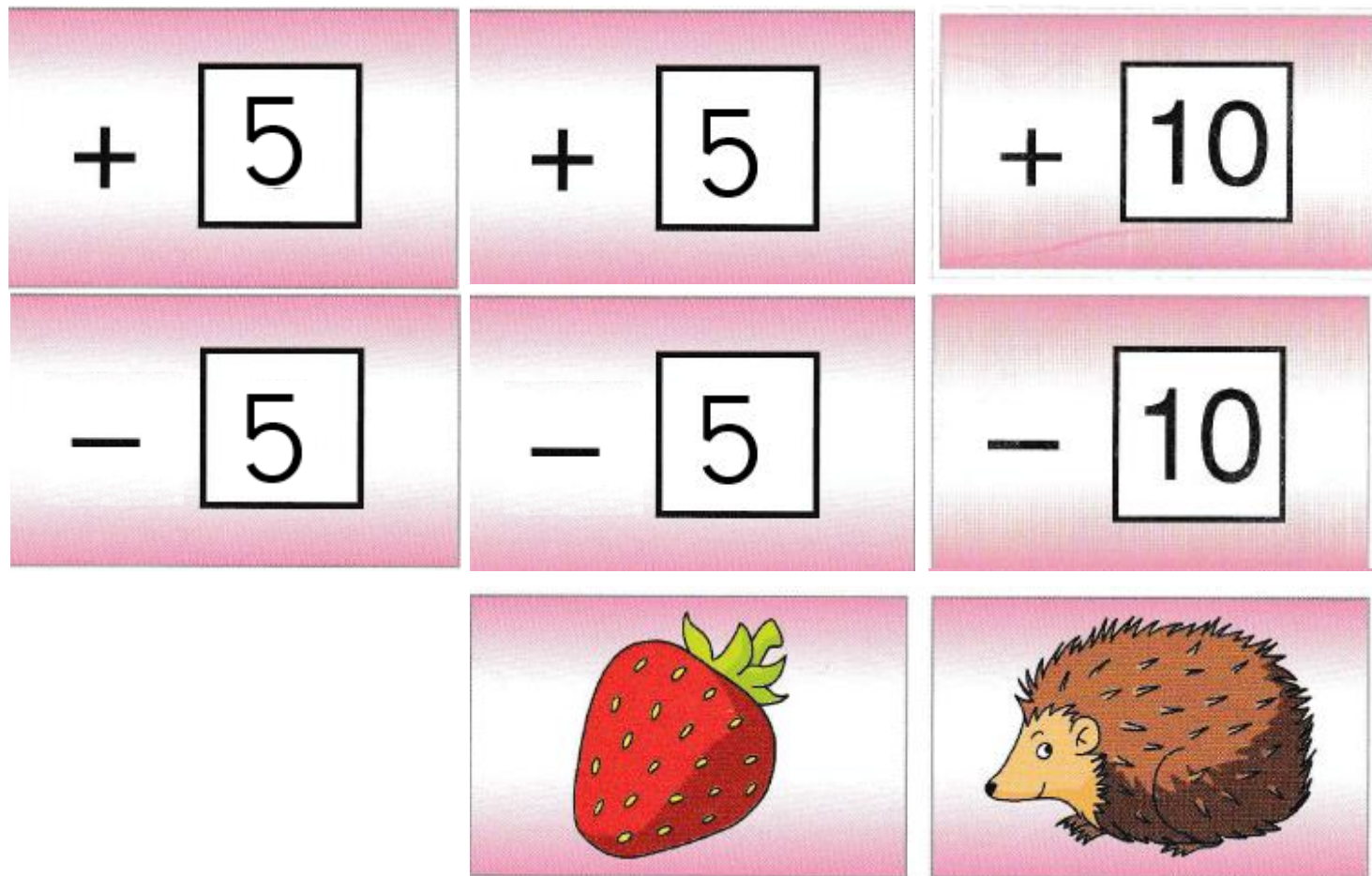
CE1-NC2 : LA COURSE DES ESCARGOTS jusqu'à 60-matériel

Les cartes pour 2 joueurs



CE1-NC2 : LA COURSE DES ESCARGOTS jusqu'à 60-matériel

Les cartes pour 2 joueurs suite



Les pions -escargots



DÉPART
30

29

28

40

27

26

25

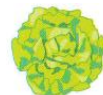
24

23

22

21

60 et +



50