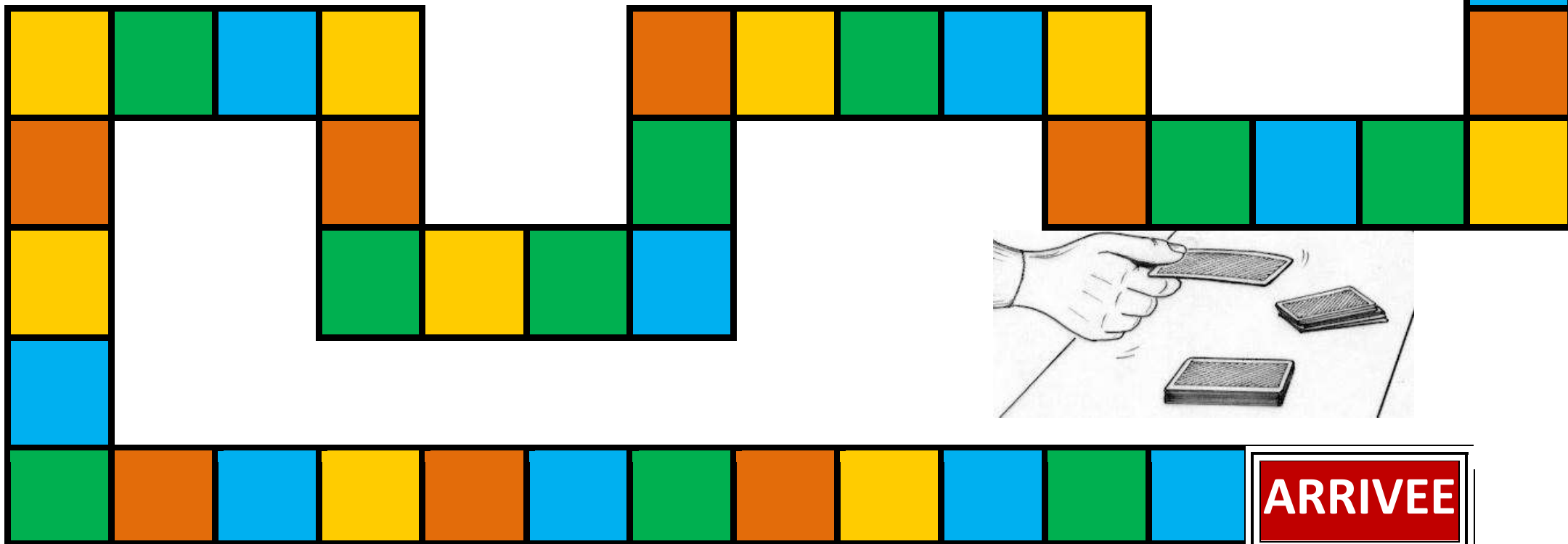





Départ


**< LE COMPAR' CARTES >**



 Tu pioches trois cartes. Tu dois les ranger du plus grand au plus petit.

 Tu pioches deux cartes. Donne la plus petite des deux.

 Tu pioches deux cartes. Donne la plus grande des deux.

 Tu pioches trois cartes. Tu dois les ranger du plus petit au plus grand.

# **Jeu « Compar'cartes »**

**Objectif :** comparer, ranger des nombres

**Organisation :**

2 à 4 joueurs + 1 contrôleur (maîtresse)

**Matériel :**

Plateau et 2 dés à 6 faces

Prévoir une dizaine de jetons au moins par joueurs

Cartes « nombres »

**Règle du jeu :**

Chaque joueur lance 2 dés à six faces. Il avance du nombre de cases obtenu. Il doit lire la couleur de la case et la consigne donnée.

Il applique la consigne. Il a un temps limité pour réussir (temps géré par un sablier ou la maîtresse).

Les cases « bleu » ou « jaune » rapportent 2 jetons s'il trouve la réponse.

Les cases « orange » ou « vert » rapportent 1 jeton s'il trouve la réponse.

Les élèves doivent atteindre ou dépasser la case arrivée.

Le premier arrivé gagne 2 jetons, les suivants 1 seul jeton.

Quand tout le monde a terminé, on fait le total des jetons pour déterminer le vainqueur.

# CARTES NOMBRES CP

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40

# CARTES NOMBRES CE1

101	110	111	120	112	121	152	125
222	201	210	212	252	225	272	290
353	335	330	308	358	339	390	301
401	425	412	409	421	417	471	490
150	250	350	450	100	200	300	400