



insti 90

JOJO

De 1 à 10



insti 90

1



insti 90

2



insti 90

3



insti 90

4



insti 90

5



insti 90

6



insti 90

7



insti 90

7



insti 90

8



insti 90

9



insti 90

10



insti 90



insti 90



insti 90





instit90



instit90



instit90



instit90



instit90



instit90



instit90



instit90



instit90



instit90



instit90



instit90



instit90








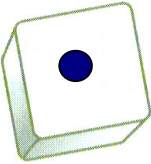

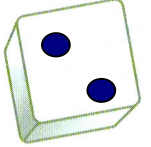

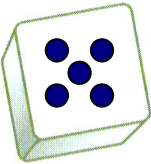

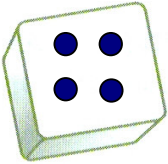

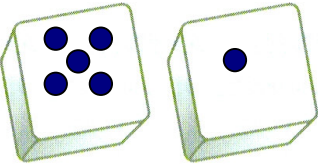

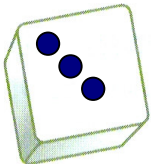

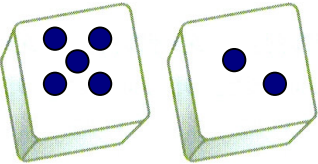

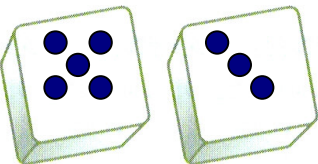

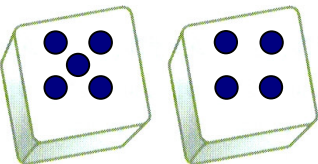

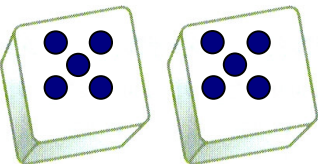

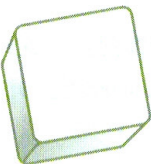



instit90



instit90



 instit <u>90</u> 	 instit <u>90</u> 	 instit <u>90</u> 	 instit <u>90</u> 	 instit <u>90</u> 
 instit <u>90</u> 	 instit <u>90</u> 	 instit <u>90</u> 	 instit <u>90</u> 	 instit <u>90</u> 
 instit <u>90</u> 	 instit <u>90</u> 	 instit <u>90</u> 	 instit <u>90</u> 	 instit <u>90</u> $5 + 3$



insti90

$$5 + 4$$



insti90

$$5 + 2$$



insti90

$$5 + 1$$



insti90

$$5 + 5$$



insti90

$$5 + 3$$



insti90

$$0 + 1$$



insti90

$$1 + 1$$



insti90

$$1 + 2$$



insti90

$$2 + 2$$



insti90

$$2 + 3$$

Jeu de pouilleux ... rebaptisé « jojo »

Entraînement



3 ou 4 joueurs.

Cartes avec :

- ↳ *Chiffres arabes*
- ↳ *Représentations des doigts (S. Baruk)*
- ↳ *Réglettes*
- ↳ *Écritures additives*
- ↳ *dés*

Matériel : distribuer 2 séries de 10 cartes ou 4 séries de 10 cartes + 1 jojo. (choisir la représentation des nombres en fonction de vos objectifs)

But du jeu : appairer des cartes qui représentent le même nombre.

Distribuer les cartes entre tous les joueurs.

Un joueur fait piocher une carte de son jeu à son voisin qui cherche s'il peut appairer 2 cartes. Si tel est le cas, il dépose les 2 cartes au centre. Il se fait ensuite à son tour piocher une carte de son jeu par l'autre voisin, et ainsi de suite.

Le pouilleux ne s'apparie pas.

Le **perdant** est celui qui se retrouve avec la seule carte du jojo.

Variante : appairer deux cartes représentant le même nombre et de même couleur

Remarque : le « jojo » n'est pas identifiable pour ne pas décentrer les enfants du traitement mathématique du jeu