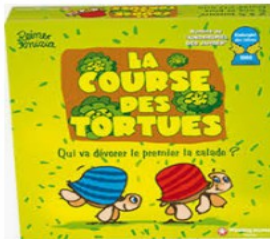


CYCLE	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée	Mathématiques	
	1	2	3
Domaine : Etudier les nombres.			
Objectifs: Prendre et traiter des informations. Résoudre des problèmes.			
Compétence(s) spécifique(s) : Associer un déplacement à des symboles additifs et soustractifs. Traiter des informations pour résoudre une situation donnée.			
Nom du jeu de référence :		Visuel du jeu :	
LA COURSE DES TORTUES			
Vidéo règles : https://www.youtube.com/watch?v=t_7L7fMpCoY			
Durée de la partie : 15 minutes		Nombre de joueurs : 3	
Astuces Maître du jeu, arbitrage, positionnement, zone de jeu, etc. Les joueurs doivent bien être en face du plateau de jeu (case départ).			
Simplification : - En premier lieu, utiliser uniquement les cartes « + » - Jouer avec la variante de simplification des règles (couleur de la tortue face visible)		Complexification :	
Aller plus loin :			

