

LA DROITE DES NOMBRES JUSQU'À 10

RÈGLES DU JEU

1 BUT DU JEU

Construire la droite des nombres dans le bon ordre.

2 MATÉRIEL



0

3

7



Croco archer → cartes-nombres → flèche → cible

On peut jouer dans les 2 sens.

Sens habituel : Croco - 0 1 2 ... 10 - → - Cible

Sens inverse : Cible - 10 9 8 ... 0 - ← - Croco

3 COMMENT JOUER ?

JEU 1 : JE CONSTRUIS LA DROITE

- 1 Je prends le Croco archer qui regarde vers la droite.



- 2 Je place les cartes-nombres dans l'ordre de 0 à 10.

0 1 2 ... 10

- 3 Je place la flèche après les nombres.



- 4 Je place la cible à la fin.



0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10



Ordre à respecter : Croco archer - nombres - flèche - cible.

4 JEU 2 : JE PRENDS DES CARTES

Le joueur 1 construit d'abord la droite comme dans le jeu 1.



0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10



0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10



0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10



Le joueur 2 prend quelques cartes.
Le joueur 1 doit remettre les cartes manquantes à la bonne place.

4

7



On change les rôles et on recommence !

5 À RETENIR

Le Croco tire toujours vers la cible.



Dans ce sens :

0 → 1 → 2 → ... → 10



0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10



Dans l'autre sens :

10 → 9 → 8 → ... → 0



10

9

8

7

6

5

4

3

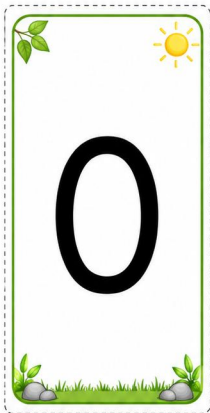
2

1

0

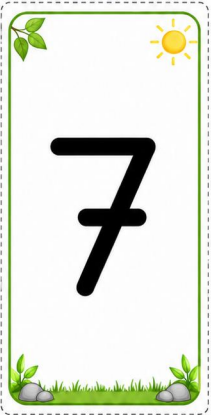


Manipule, observe, vérifie et tu deviendras un **SuperCroco** mathématicien !

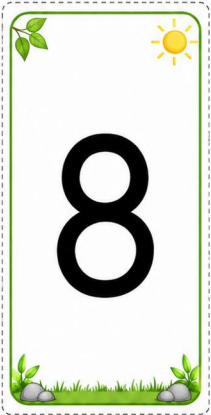




6



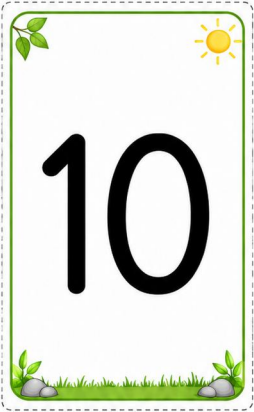
7



8



9



10

