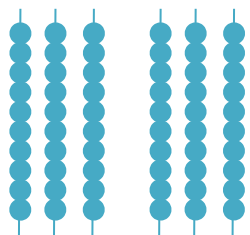
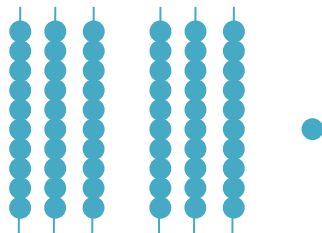


soixante



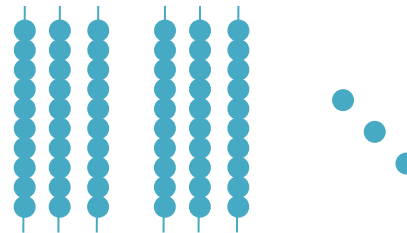
www.lire-ecrire-compter.com

soixante et un



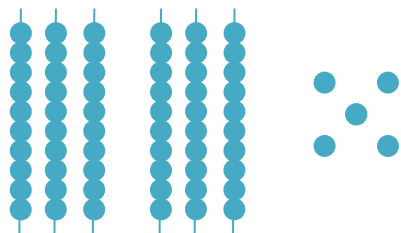
www.lire-ecrire-compter.com

soixante-trois



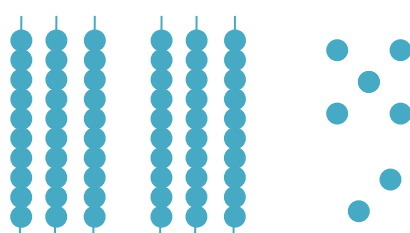
www.lire-ecrire-compter.com

soixante-cinq



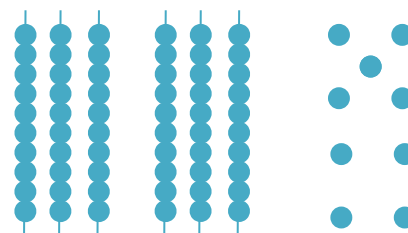
www.lire-ecrire-compter.com

soixante-sept



www.lire-ecrire-compter.com

soixante-neuf



www.lire-ecrire-compter.com

60

61

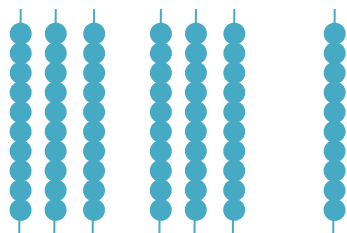
63

65

67

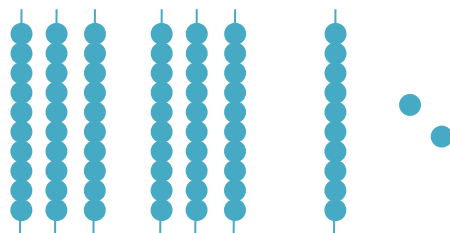
69

soixante-dix



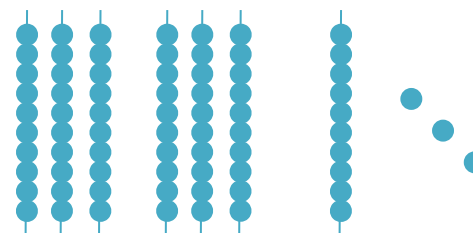
www.lire-ecrire-compter.com

soixante-douze



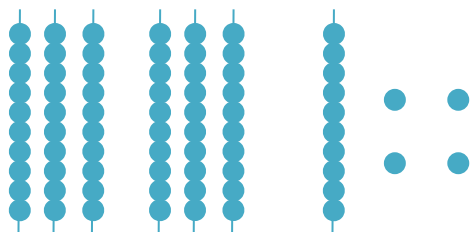
www.lire-ecrire-compter.com

soixante-treize



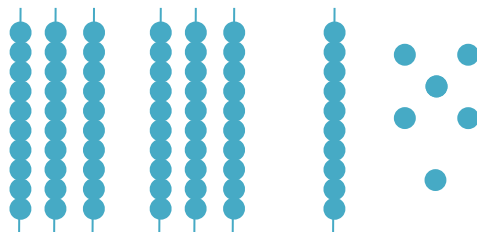
www.lire-ecrire-compter.com

soixante-quatorze



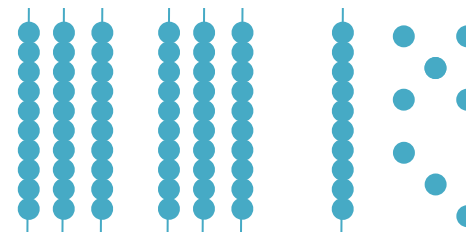
www.lire-ecrire-compter.com

soixante-seize



www.lire-ecrire-compter.com

soixante-dix-huit



www.lire-ecrire-compter.com

70

72

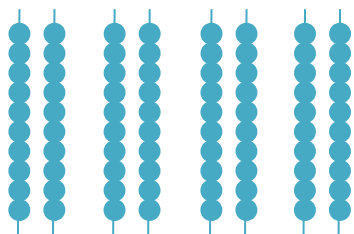
73

74

76

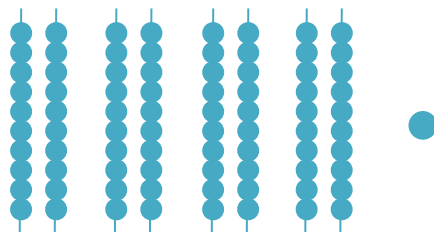
78

quatre-vingts



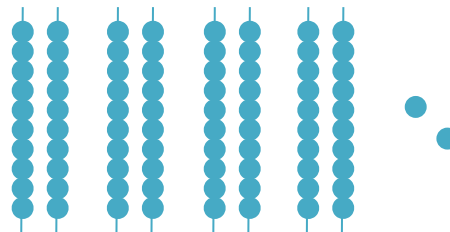
www.lire-ecrire-compter.com

quatre-vingt-un



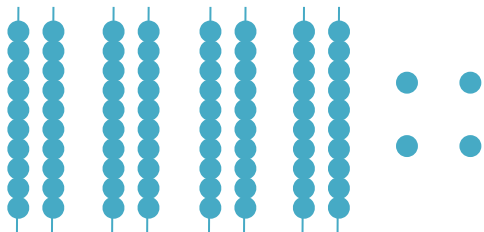
www.lire-ecrire-compter.com

quatre-vingt-deux



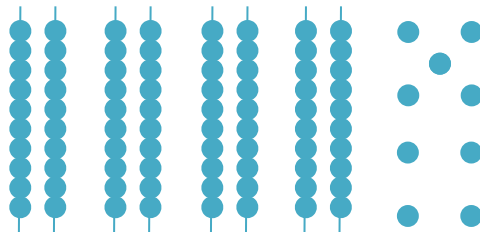
www.lire-ecrire-compter.com

quatre-vingt-quatre



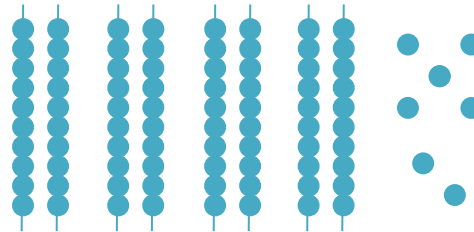
www.lire-ecrire-compter.com

quatre-vingt-neuf



www.lire-ecrire-compter.com

quatre-vingt-sept



www.lire-ecrire-compter.com

80

81

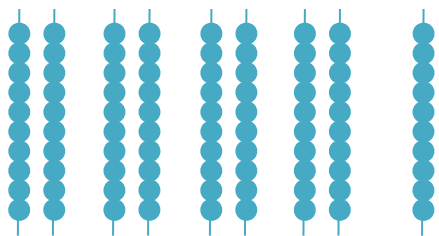
82

84

89

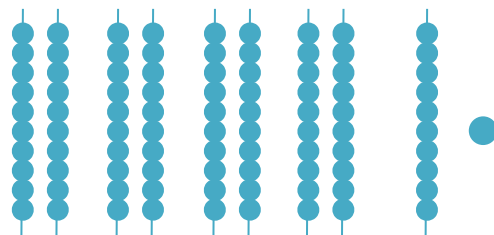
87

quatre-vingt-dix



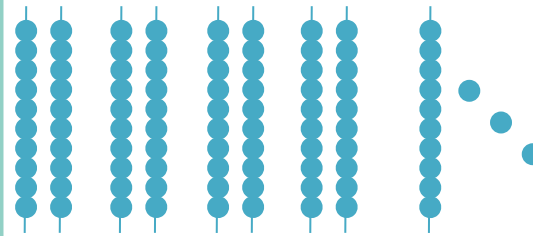
www.lire-ecrire-compter.com

quatre-vingt-onze



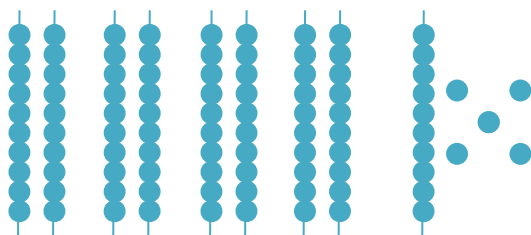
www.lire-ecrire-compter.com

quatre-vingt-
treize



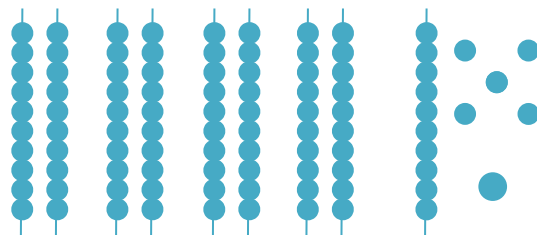
www.lire-ecrire-compter.com

quatre-vingt-
quinze



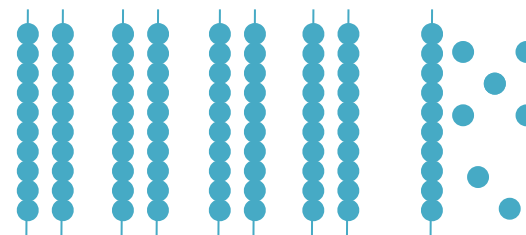
www.lire-ecrire-compter.com

quatre-vingt-seize



www.lire-ecrire-compter.com

quatre-vingt-
dix-sept



www.lire-ecrire-compter.com

90

91

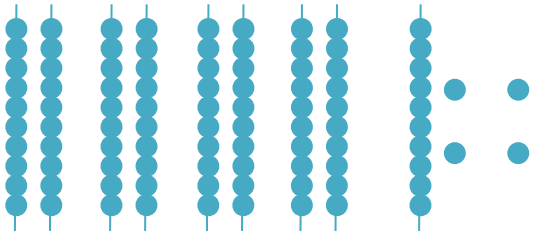
93

95

96

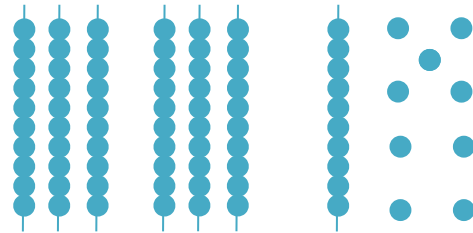
97

quatre-vingt-
quatorze



www.lire-ecrire-compter.com

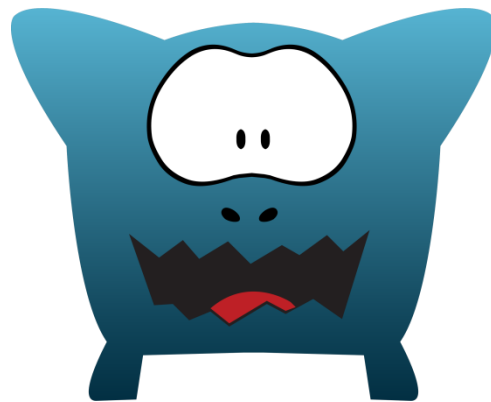
soixante-dix-
neuf



www.lire-ecrire-compter.com

94

79



Règle du jeu

Mistigris des nombres particuliers

Compétences travaillées :

- Mémoriser l'écriture des nombres particuliers (de 70 à 99)
- Discrimination

But du jeu :

Il faut se débarrasser de toutes ses cartes pour gagner. Le dernier à détenir la carte avec le monstre a perdu.

Déroulement :

Les cartes sont mélangées et distribuées aux joueurs. Chaque joueur doit déposer sur la table les paires qu'il possède. Lorsqu'il n'a plus de paire, le joueur ayant une carte de moins que les autres commence la partie : il pioche une carte parmi celles de son voisin de gauche. Si cela lui permet de former une paire, il la pose sur la table. C'est ensuite au tour du voisin de piocher une carte.

Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que toutes les paires aient été posées et qu'il ne reste plus que la carte « monstre ». Celui qui la détient a perdu.

BON JEU !