



ReCreatisse.com



ReCreatisse.com



ReCreatisse.com



ReCreatisse.com



ReCreatisse.com



ReCreatisse.com



ReCreatisse.com



ReCreatisse.com



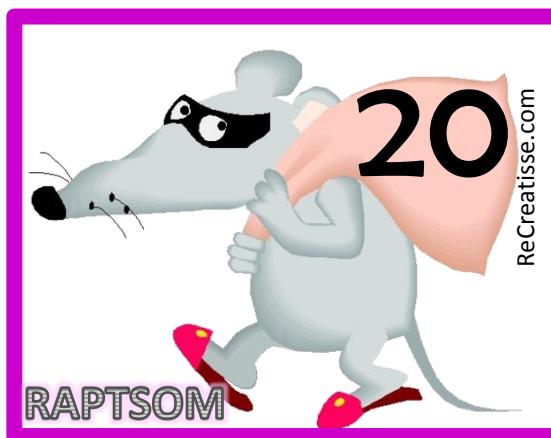
ReCreatisse.com



ReCreatisse.com



ReCreatisse.com



ReCreatisse.com





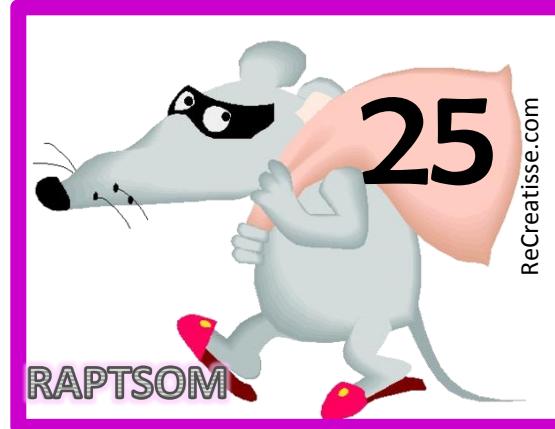
ReCreatisse.com



ReCreatisse.com



ReCreatisse.com



ReCreatisse.com



ReCreatisse.com



ReCreatisse.com



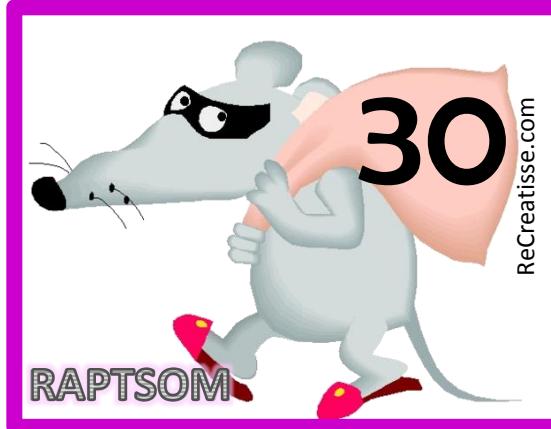
ReCreatisse.com



ReCreatisse.com



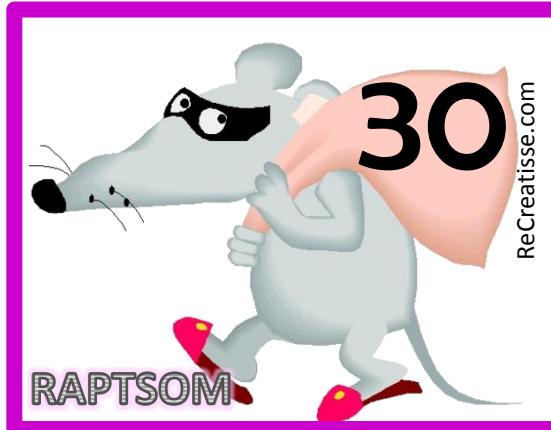
ReCreatisse.com



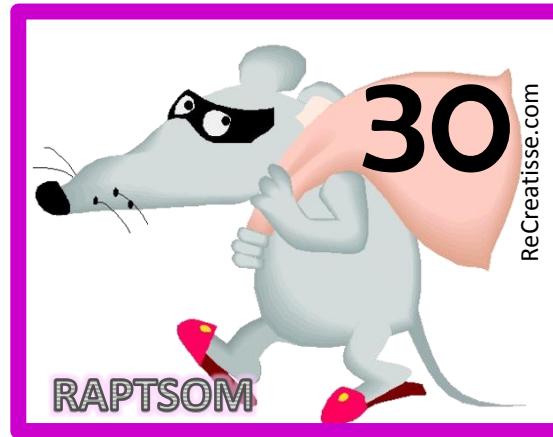
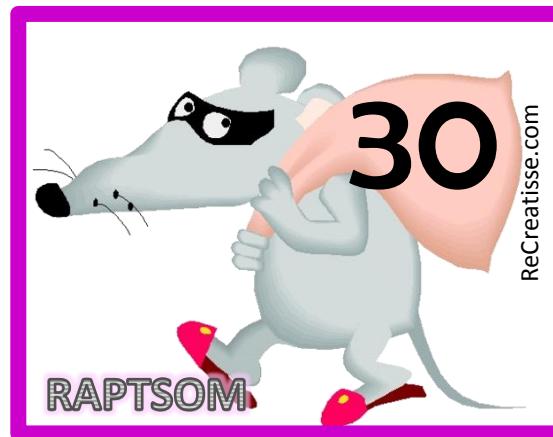
ReCreatisse.com



ReCreatisse.com



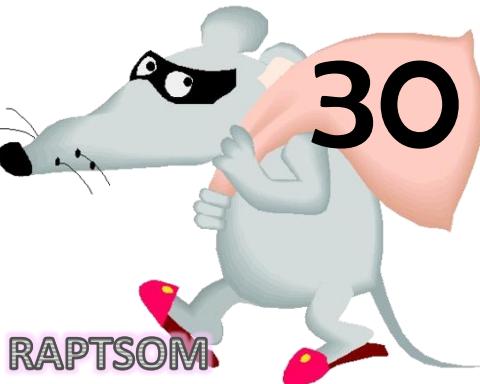
ReCreatisse.com





$$12 + 8 + 10 = \dots$$

ReCreatisse.com

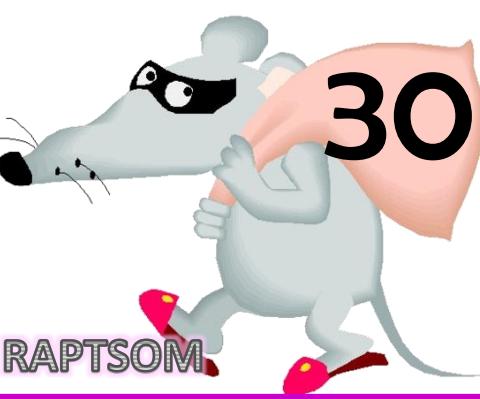


ReCreatisse.com



$$13 + 7 + 10 = \dots$$

ReCreatisse.com

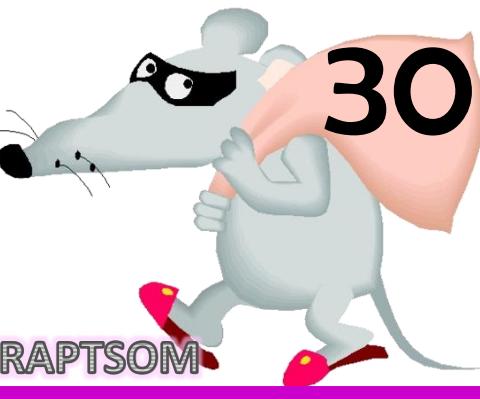


ReCreatisse.com

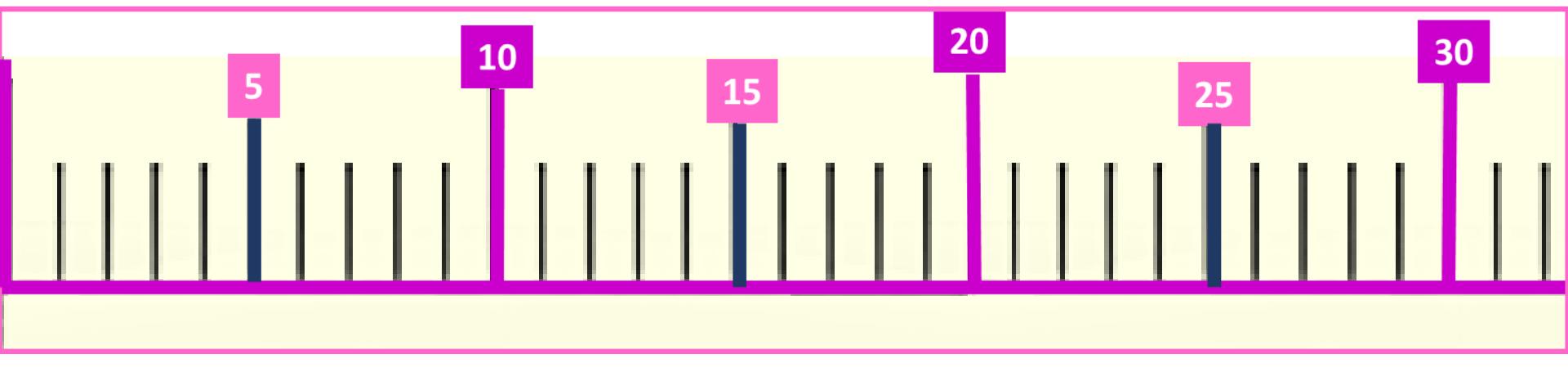
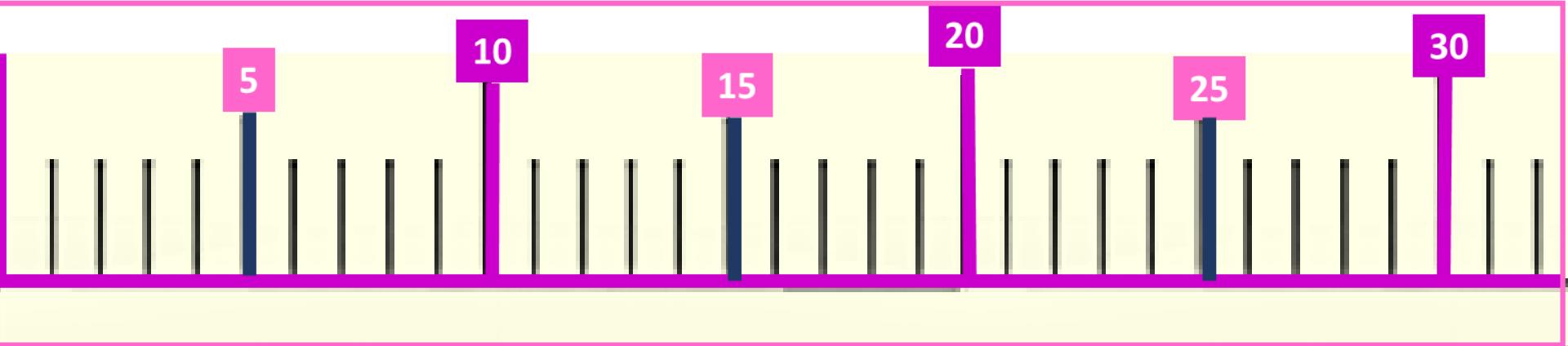
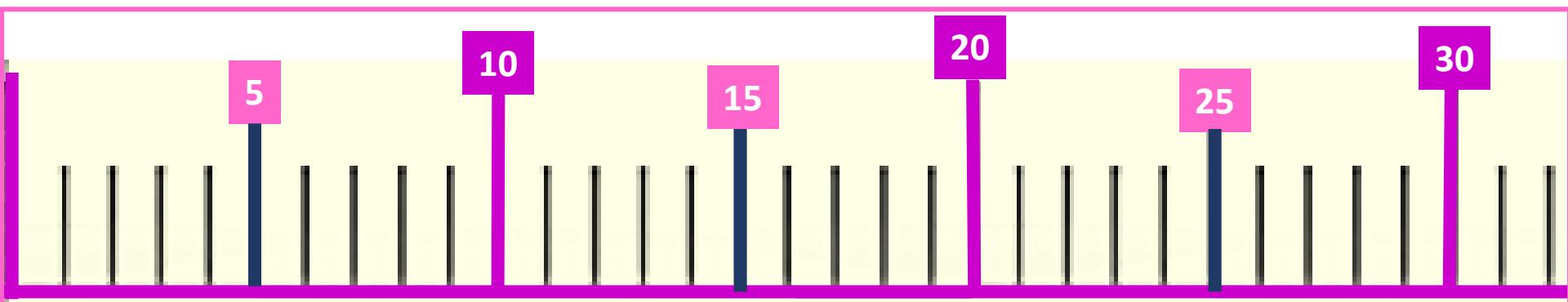


$$14 + 6 + 10 = \dots$$

ReCreatisse.com



ReCreatisse.com





SOURISSIMO

ReCreatisse.com





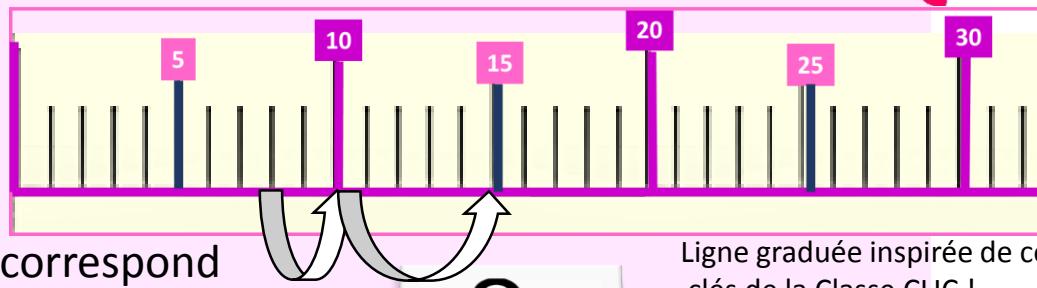
Matériel :

- 30 cartes « SOURISSIMO »
- Une ligne graduée par joueur si besoin
- 30 étiquettes « Rapsom » »

Retrouve moi !

JEU :

- Distribuer les cartes « SOURISSIMO », les étiquettes « sommes sont placées à l'envers au centre de la table.
- Chaque joueur tire à son tour une étiquette « Rapsom », si la somme correspond à l'une de ses cartes, il les pose sur la table. Si nécessaire , il s'aide de la ligne graduée.



- Si l'étiquette « Rapsom » ne correspond pas à l'une de ses cartes, il la replace sur le tas. Le joueur qui s'est débarrassé de ses cartes le premier a gagné.



Ligne graduée inspirée de celle de :
clés de la Classe CLIC !

