

Le jeu de l'oie des citrouilles

Nombre de joueurs : 3 joueurs + 1 banquier

Matériel : 1 plateau de jeu, 1 dé, des pions, les cartes cap maths (u/d)

But du jeu : Avoir le plus grand score à la fin. Pour calculer les scores, faire le total des cartes cap maths détenus par chaque enfant à la fin du jeu.

Déroulement : Au départ chaque joueur reçoit 50 points (soit 5 cartes dizaines).

- Lancer le dé pour déterminer qui commence puis jouer dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Le premier joueur lance le dé et avance d'autant de cases que de points sur le dé. Il doit ensuite effectuer ce qui est écrit sur la case sur laquelle il est arrivé.

- Puis, c'est au joueur suivant de jouer et ainsi de suite.

Échanges auprès du banquier : Les joueurs peuvent effectuer des échanges de cartes tant que la valeur est la même, à savoir :

→ 1 carte dizaines contre 10 cartes unités

Un élève peut bien évidemment échanger plusieurs cartes dizaines s'il en a.



Les suitacharis de 10 en 10

Nombre de joueurs : 2 à 4

Matériel :

Cartes (dos vert) : suites de 11 à 241

Cartes (dos bleu) : suites de 12 à 242

But du jeu : Être le premier à avoir posé toutes ses cartes sur la table.

Déroulement : Au démarrage, on pose 3 cartes sur la table (en colonne, comme ci-dessous), puis on distribue 4 cartes par joueur. Le reste des cartes forme une pioche.



Le premier joueur cherche une carte de son jeu qui vient juste avant ou juste après une des cartes placées sur la table.

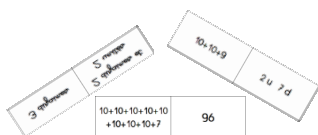
Si le joueur ne peut pas jouer, il pioche (il a le droit de poser la carte piochée si elle convient).

Chaque joueur pose une carte à son tour et les suites progressent, vers la droite ou vers la gauche.

Quand on pose une carte "étoilée" (= la première ou la dernière carte de la suite), on a le droit de rejouer.

Dominos

Les différentes écritures des nombres < à 100



Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Matériel : 20 dominos

But du jeu : Être le premier à avoir posé tous ses dominos sur la table.

Déroulement : Distribuer 5 dominos à chacun, le reste formant une pioche (pas de pioche si on joue à 4).

Placer le premier domino de la pioche au centre de la table de jeu, face visible.

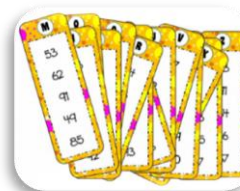
Le premier joueur doit trouver le domino qui porte le même nombre que le nombre indiqué ou décomposé sur la carte.

S'il le peut, il pose son domino.

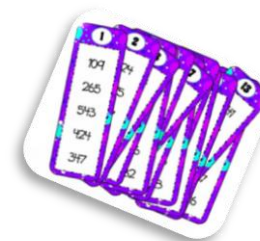
S'il ne le peut pas, il tire un nouveau domino qu'il a le droit de poser si le domino tiré convient.

Puis, c'est le tour du joueur suivant.

Le joueur qui se débarrasse le premier de tous ses dominos a gagné.



Du plus au plus



Nombre de joueurs : 1 joueur

Matériel : 2 jeux de 26 fiches avec des nombres à ranger dans l'ordre croissant ou décroissant.

- **jaune** : de 1 à 99 (fiches 1 à L jusqu'à 59, fiches M à Z jusqu'à 99)
- **violet** : nombres à 3 chiffres (difficulté croissante)

2 fiches de trace écrite :

- une pour l'ordre croissant
- une pour l'ordre décroissant

But du jeu : Effectuer le plus de séries dans le temps imparti.

Déroulement : Chaque élève prend une fiche réponse (du plus petit au plus grand ou du plus grand au plus petit) puis une série de nombres à ranger.

Il doit écrire le nom de la carte qu'il prend (nombre de 1 à 26 ou lettre de A à Z) puis ranger les nombres.

Quand l'élève a terminé, il peut consulter la fiche autocorrective

Les cartacharis

« Memory »

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs

Matériel :

Les cartacharis jaune

Les cartacharis rouges

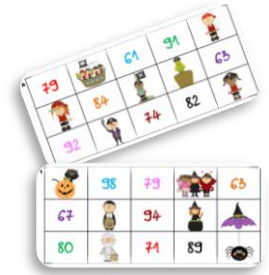
But du jeu : Réaliser le plus de paires de cartes (il faut associer la carte serrure avec la carte clé lui correspondant). Pour vérifier qu'elles vont bien ensemble, il faut les retourner.

Déroulement :

- Étaler les cartes **face clé et serrure dessus** entre les joueurs.
- Le premier joueur essaie de trouver deux cartes qui vont ensemble. Il les retourne. S'il ne s'est pas trompé, le symbole derrière est identique sur les deux cartes. Dans ce cas, l'élève gagne les cartes, sinon il les laisse en place sur la table.
- Dans tous les cas (gagné/perdu), c'est au joueur suivant de jouer.
- À la fin, celui qui a le plus de cartes a gagné.

Le loto

Décomposition des nombres de 60 à 90



Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs + 1 maître du jeu

Matériel :

2 séries de planches (série pirate ou halloween avec les cartes correspondantes).

1 planche de loto par joueur (provenant de la même série), 1 sac contenant les cartes à piocher par le maître du jeu.

But du jeu : Recouvrir en premier sa grille de loto

Déroulement : Chaque élève reçoit une grille de loto.

Le maître du jeu tire une carte et lit ce qui est écrit dessus. L'élève qui a le nombre correspondant à la décomposition donnée, lève la main. Si la réponse est correcte, le maître du jeu lui donne la carte qu'il dispose sur la case correspondante de sa grille. Sinon, un autre joueur peut proposer à son tour une réponse.

Si personne n'a la carte sur sa grille, celle-ci est mise de côté et le maître du jeu tire une nouvelle carte.

Le premier joueur à avoir réussi à recouvrir toute sa grille a gagné.