

Malette de 162 dés

Fichier de jeux

10 dés de 0 à 9 (noir)
10 dés de 1 à 4 (violet)
10 dés de 1 à 8 (orange)
10 dés de 1 à 10 (blanc)
10 dés de 1 à 12 (vert)
10 dés de 1 à 20 (marron)
10 dés de 10 à 100 (rouge)
10 dés de 100 à 1 000 (jaune)
10 dés de 1 000 à 10 000 (bleu)

10 dés de 1 à 6 (chiffres)
30 dés de 1 à 6 (constellations)
10 dés +, -
10 dés x, :
12 dés vierges

Fiches vertes = calcul mental
Fiches bleues = nombres entiers
Fiches rose = fractions
Fiches violette = décimaux

Malette de 162 dés

Fichier de jeux

10 dés de 0 à 9 (noir)
10 dés de 1 à 4 (violet)
10 dés de 1 à 8 (orange)
10 dés de 1 à 10 (blanc)
10 dés de 1 à 12 (vert)
10 dés de 1 à 20 (marron)
10 dés de 10 à 100 (rouge)
10 dés de 100 à 1 000 (jaune)
10 dés de 1 000 à 10 000 (bleu)

10 dés de 1 à 6 (chiffres)
30 dés de 1 à 6 (constellations)
10 dés +, -
10 dés x, :
12 dés vierges

Fiches vertes = calcul mental
Fiches bleues = nombres entiers
Fiches rose = fractions
Fiches violette = décimaux

Tables + -

1

Matériel :

- Niveau 1 > 2 dés 10 faces blancs
- Niveau 2 > 2 dés 12 faces verts
- Niveau 3 > 2 dés 20 faces marrons

- + 1 dé blanc +/-
- + 10 jetons par enfant (Jeu 2)

Jeu 1

Un enfant lance les 3 dés et doit donner le résultat. Il gagne 1 point si la réponse est correct. Chacun enfant joue à son tour. Au bout d'un temps donné, celui qui a le plus de points a gagné.

Jeu 2

Chaque enfant possède 10 jetons de couleur. Un enfant lance les 3 dés. Le premier qui donne la bonne réponse rend un pion. Le premier qui a rendu tous ses pions a gagné.

Compétence : Savoir additionner / soustraire mentalement des nombres entiers

Tables x

2

Matériel :

- Niveau 1 > 2 dés 10 faces blancs
- Niveau 2 > 1 dé 10 faces blancs + 1 dé 12 faces verts
- Niveau 3 > 1 dé 10 faces blancs + 1 dé 20 faces marrons

Jeu 1

Un enfant lance les 2 dés et doit donner le résultat. Il gagne 1 point si la réponse est correct. Chacun enfant joue à son tour. Au bout d'un temps donné, celui qui a le plus de points a gagné.

Jeu 2

Chaque enfant possède 10 jetons de couleur. Un enfant lance les 2 dés. Le premier qui donne la bonne réponse rend un pion. Le premier qui a rendu tous ses pions a gagné.

Compétence : Savoir multiplier mentalement des nombres entiers

Tables x :

3

Matériel :

Niveau 1 > 1 dé 12 faces vert + 1 dé 8 faces orange

Niveau 2 > 1 dé 20 faces marron + 1 dé 10 faces blanc

Niveau 3 > 1 dé 20 faces marron + 1 dé 10 faces rouge

+ 1 dé blanc x/:

+ 10 jetons par enfant (Jeu 2)

Jeu 1

Un enfant lance les 3 dés et doit donner le résultat. Il gagne 1 point si la réponse est correct. Chacun enfant joue à son tour. Au bout d'un temps donné, celui qui a le plus de points a gagné.

Jeu 2

Chaque enfant possède 10 jetons de couleur. Un enfant lance les 3 dés. Le premier qui donne la bonne réponse rend un pion. Le premier qui a rendu tous ses pions a gagné.

Attention: pour la division, donner le quotient et le reste

Compétence : Savoir multiplier/ diviser mentalement des nombres entiers

Matériel :

Niveau 1 > 1 dé 10 faces blanc

Niveau 2 > 1 dé 20 faces marron

Niveau 3 > 2 dés 20 faces marrons

+ 1 dé 6 faces blanc (10,100,1000)

+ 10 jetons par enfant (Jeu 2)

Jeu 1

Un enfant lance les dés et doit donner le résultat. Il gagne 1 point si la réponse est correct. Chacun enfant joue à son tour. Au bout d'un temps donné, celui qui a le plus de points a gagné.

Attention : au niveau 3 , il faudra ajouter la valeur des 2 dés marrons.

Jeu 2

Chaque enfant possède 10 jetons de couleur. Un enfant lance les dés. Le premier qui donne la bonne réponse rend un pion. Le premier qui a rendu tous ses pions a gagné.

Compétence : Savoir multiplier mentalement des nombres entiers par 10, 100, 1000

X 10, 100, 1000

4

Nombres entiers

1

Matériel :

> 4 dés 10 faces noirs + 3 dés 6 faces blanc (10,100,1000)

Jeu

Un enfant lance les 6 dés puis les associe 2 par 2, 1 dé noir restera seul pour les unités.

Il doit ensuite trouver le nombre qui correspond à cette décomposition. Si la réponse est correcte il gagne 1 point

Exemple 1 :

6	1000	2	100	7	10	8
---	------	---	-----	---	----	---

 = 6 278

Exemple 2 :

4	1000	5	10	3	10	2
---	------	---	----	---	----	---

 = 4 082

Compétence : Savoir décomposer des nombres entiers

Nombres entiers

2

Matériel :

> 4 dés 10 faces noirs + 3 dés 6 faces blanc (10,100,1000)

Jeu

Un enfant lance les 6 dés puis les associe 2 par 2, 1 dé noir restera seul pour les unités.

Il doit trouver le nombre qui correspond à cette décomposition puis trouver le nombre avant et le nombre après.

Exemple :

6	1000	2	100	7	10	8
---	------	---	-----	---	----	---

6 278

6 277 < 6 278 < 6 279

Compétence : Trouver le nombre avant et le nombre après des nombres entiers

Nombres entiers

3

Matériel :

- > 4 dés 10 faces noirs + 3 dés 6 faces blanc (10,100,1000)
- > Ardoise

Jeu

Chaque enfant lance à son tour les 6 dés, les associe pour obtenir un grand nombre (2 par 2, 1 dé noir qui restera seul pour les unités).

Exemple :

8	1000	2	100	5	10	4
---	------	---	-----	---	----	---

 = 8 254

Ensuite ils les notent sur son ardoise.

Chaque joueur devra ensuite ranger tous les nombres obtenus dans l'ordre croissant ou décroissant.

1 point si le nombre était correct et 1 point si l'ordre était le bon

Compétence : Savoir ranger dans l'ordre croissant / décroissant des nombres entiers

Nombres entiers

4

Matériel :

- > 4 dés 10 faces noirs + 3 dés 6 faces blanc (10,100,1000)

Jeu

Un enfant lance les 6 dés puis les associe 2 par 2, 1 dé noir restera seul pour les unités.

Il doit ensuite trouver le nombre qui correspond à cette décomposition puis l'arrondir à la dizaine, centaine, millier près.

Exemple : 6 278

$$6\ 270 < 6\ 278 < 6\ 280$$

$$6\ 200 < 6\ 278 < 6\ 300$$

$$6\ 000 < 6\ 278 < 7\ 000$$

Compétence : Savoir arrondir des nombres entiers à la dizaine, centaine, au mille près

Fractions

1

Matériel :

- > 1 dé 12 faces vert + 1 dé 20 faces marron
- > Ardoise

ATTENTION : Le dé vert = numérateur / le dé marron = dénominateur

Jeu 1

Un enfant lance les 2 dés puis dessine la fraction correspondante. Il gagne 1 point si la réponse est correcte.

Jeu 2

Un enfant lance les 2 dés, simplifie la fraction obtenue puis dessine la fraction correspondante. Il gagne 1 point si la réponse est correcte (fraction simplifiée au maximum).

Compétence : Savoir représenter et simplifier une fraction simple

Fractions

2

Matériel :

- > 1 dé 12 faces vert + 1 dé 20 faces marron + 1 dé 10 faces blanc

ATTENTION :

Le dé vert = numérateur / le dé marron = dénominateur

Jeu 1

Un enfant lance les 3 dés. Il doit donner le nombre entier (et la fraction restant) puis la fraction unique.

$$\text{Ex : } \boxed{2} \quad \boxed{7} \quad \boxed{3} = 2 + \frac{7}{3} = 4 + \frac{1}{3} = 4\frac{1}{3}$$

Compétence : Savoir simplifier une fraction

Fractions

3

Matériel :

> 2 dés 12 faces verts + 2 dés 20 faces marron

ATTENTION :

Le dé vert = numérateur / le dé marron = dénominateur

Jeu

Un enfant lance les 4 dés, ajoute et simplifie les 2 fractions obtenues.

$$\text{Ex : } \begin{array}{|c|} \hline 9 \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline 4 \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline 3 \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline 4 \\ \hline \end{array} = 9/4 + 3/4 = 12/4 = 3$$

$$\text{Ex : } \begin{array}{|c|} \hline 9 \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline 4 \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline 6 \\ \hline \end{array} \begin{array}{|c|} \hline 8 \\ \hline \end{array} = 9/4 + 6/8 = 9/4 + 3/4 = 12/4 = 3$$

Compétence : Savoir additionner et simplifier des fractions

Fractions

4

Matériel :

> 1 dé 12 faces vert + 1 dé 20 faces marron

> Ardoise

Le dé vert = numérateur / le dé marron = dénominateur

Jeu

Chaque enfant lance les 2 dés puis écrit la fraction obtenue sur son ardoise. Chaque enfant doit ensuite ranger toutes les fractions obtenues dans l'ordre croissant (sur son ardoise)

1 point pour chaque réponse juste.

ATTENTION : Pour pouvoir comparer des fractions, il faut qu'elles soient toutes sur le même dénominateur.

Compétence : Savoir ranger dans l'ordre croissant / décroissant des fractions

Décimaux

1

Matériel :


- > 1 dé 20 faces marron + 3 dés 10 faces noirs
- > Ardoise

ATTENTION :

dé marron = partie entière / dés noirs = partie décimale

Jeu

Un enfant lance les 4 dés, et trouve tous les nombres décimaux possibles. Il les écrits sur son ardoise puis les range dans l'ordre croissant ou décroissant.

Ex :     = 15,436 / 15,463 / 15,346 / 15,364 / 15,643 / 15,634

Compétence : Ranger des nombres décimaux dans l'ordre croissant ou décroissant

Décimaux x 10

2

Matériel :

- > 1 dé 20 faces marron + 3 dés 10 faces noirs
- > 1 dé 6 faces blanc (10,100,1000)

ATTENTION :

dé marron = la partie entière / dés marron = partie décimale

Jeu

Un enfant lance les 4 dés de couleur, et obtient un nombre décimal. Il multiplie ensuite ce nombres par le dé blanc (x 10, 100, 1 000)

1 point est gagné en cas de bonne réponse.

Compétence : Multiplier mentalement des nombres décimaux par 10, 100, 1 000

Décimaux

3

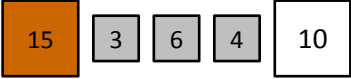
Matériel :

- > 1 dé 20 faces marron + 3 dés 10 faces noirs
- > 1 dé 6 faces blanc (10, 100, 1 000)

ATTENTION : *dé marron = partie entière / dés noirs = partie décimale*

Jeu :

Un enfant lance les 4 et obtient un nombre décimal. Il lance ensuite le dé blanc qui va lui indiquer à quelle valeur près il va devoir arrondir ce nombre. 1 point par bonne réponse

Exemple :  = 15,364 au dixième près
 $15,300 < 15,346 < 15,400$

Compétence : Arrondir des nombres décimaux au dixième, centième, millième près

Décimaux

4

Matériel :

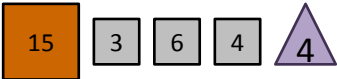
- > 1 dé 20 faces marron + 3 dés 10 faces noirs
- > 1 dé 4 faces violet

ATTENTION :

dé marron = la partie entière / dés noirs = partie décimale

Jeu

Un enfant lance les 4 dés, et obtient un nombre décimal. Il lance ensuite le dé violet. L'enfant trouver les 10 nombres qui suivent le nombre décimal en comptant selon la valeur du dé violet
1 point est gagné en cas de bonne réponse.

Ex :  = 15,364 – 15,368 – 15,372 – 15,376 ...
(Je compte de 4 en 4)

Compétence : Connaître la suite numérique des nombres décimaux

Décimaux

5

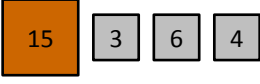
Matériel :

> 1 dé 20 faces marron + 3 dés 10 faces noirs

ATTENTION : *dé marron = partie entière / dés noirs = partie décimale*

Jeu :

Un enfant lance les 4 et obtient un nombre décimal. Il doit alors transformer ce nombre en fraction (2 manières)

Exemple :  = 15,364
= $15 + \frac{3}{10} + \frac{6}{100} + \frac{4}{1000}$
= $15 \frac{364}{1000}$

Compétence : Savoir transformer un nombre décimal en fraction

Décimaux

6

Matériel :

> 2 dés 20 faces marron

> 1 dé 6 faces blanc (10,100,1000)

ATTENTION : *dé marron = numérateur / dé blanc = dénominateur*


Jeu

Un enfant lance les 2 dés marron et les multiplie pour obtenir le numérateur.

Il lance le dé blanc qui va lui indiquer le dénominateur (rejouer si le dénominateur > que le numérateur).

Il va devoir alors trouver le nombre décimal qui correspond.

1 point est gagné en cas de bonne réponse.

Ex :  = $(13 \times 8) / 100 = 104/100 = 1 + \frac{4}{100}$

Compétence : Savoir transformer une fraction en nombre décimal