http://criskool.eklablog.fr/

Vite, vite ! Sauve Pirate ! Règles du jeu

1 joueur + 1 maître du jeu

Matériel :

Un plateau de jeu

Sauve Pirate !

Fiche 1 - Les doubles de nombres

pirate	calcul	réponse	trésor
1	Le double de 3	6	1
2	2 + 2 =	4	1
3	6 + 6 =	12	2
4	Le double de 7	14	3
5	Le double de 4	8	2
6	1 + 1 =	2	1
7	Le double de 5	10	2
8	Le double de 8	16	3
9	Le double de 6	12	2
10	3 + 3 =	6	1
11	Le double de 9	18	3
12	8 + 8 =	16	3
13	9 + 9 =	18	3
14	Le double de 1	2	1
15	Le double de 10	20	3
16	5 + 5 =	10	2
17	10 + 10 =	20	3
18	4 + 4 =	8	2
19	Le double de 2	4	1
20	7 + 7	14	3

http://criskool.eklablog.fr/

Fiches de calcul mental

Des cartes « Trésor »

Un chronomètre

Un tableau de suivi des résultats

But du jeu :

Tu es un pirate qui veut sauver 20 pirates bloqués avec leur trésor sur une île. Pour les sauver, il faut répondre au maximum de calculs en 1 minute.
Si tu réponds correctement, tu gagnes des pièces d'or
Essaie de battre ton record ! Tu as 3 essais !

Préparation du jeu :

1- Désigner un « maître du jeu » : il lit les calculs, il retourne les cartes trésor si les résultats donnés sont corrects.
2- Le maître du jeu choisit une fiche de calcul mental.
3- Le maitre du jeu installe les cartes « trésor » sur le plateau selon ce qui est noté sur la fiche de calcul.

Déroulement du jeu :

1- Le maitre du jeu déclenche le chronomètre et lit le calcul « 1 ».
2- Le joueur donne une réponse :
→ Si la réponse est correcte, le pirate 1 est sauvé, il donne donc une partie de son trésor au joueur : le maître du jeu retourne le trésor.
→ Si la réponse n'est pas correcte, le pirate 1 n'est pas sauvé, le trésor reste caché.
3- Les étapes 1 et 2 sont reproduites jusqu'à la fin du chrono.

Fin de partie :

La partie s'arrête quand le chrono est terminé.
On compte le nombre de pirates sauvés et le nombre de pièces d'or gagnées.
Le tableau de suivi des résultats est complété (on colorie le nombre de pirates sauvés)

Suite...

Les joueurs peuvent changer de rôle : le maitre du jeu devient joueur et inversement.
Ils s'interrogent sur la même fiche (ou pas) et complètent leur 3 essais afin de battre leurs records personnels.

http://criskool.eklablog.fr/

Mon prénom : _____

Vite, vite ! Sauve Pirate !

http://criskool.eklablog.fr/

Nombre de pirates sauvés																								
20																								
19																								
18																								
17																								
16																								
15																								
14																								
13																								
12																								
11																								
10																								
9																								
8																								
7																								
6																								
5																								
4																								
3																								
2																								
1																								
essai n°	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
	Fiche n°			Fiche n°			Fiche n°			Fiche n°			Fiche n°			Fiche n°			Fiche n°			Fiche n°		

Mon prénom : _____

Vite, vite ! Sauve Pirate !

http://criskool.eklablog.fr/

Nombre de pirates sauvés																								
20																								
19																								
18																								
17																								
16																								
15																								
14																								
13																								
12																								
11																								
10																								
9																								
8																								
7																								
6																								
5																								
4																								
3																								
2																								
1																								
essai n°	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
	Fiche n°			Fiche n°			Fiche n°			Fiche n°			Fiche n°			Fiche n°			Fiche n°			Fiche n°		