



<http://criskool.eklablog.fr/>

# Sauve Pirate !

## Règles du jeu

1 à 4 joueurs + 1 maître du jeu

### Matériel :



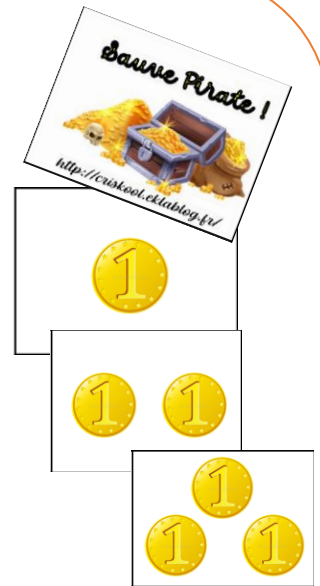
Un plateau de jeu



20 cartes « pirate »

| 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      |

Fiches de  
calcul mental



Des cartes  
« Trésor »

### But du jeu :

Tu es un pirate qui veut sauver 5 pirates bloqués avec leur trésor sur une île. Pour les sauver, il faut répondre à 5 calculs. Si tu réponds correctement, tu gagnes des pièces d'or. Celui qui a gagné le plus de pièces, gagne la partie !

### Préparation du jeu :

- 1- Désigner un « maître du jeu » : il lit les calculs, il dit si la réponse est bonne, il donne les pièces d'or.
- 2- Les ou les joueurs tirent au sort 5 cartes « pirate ». Ce sont les pirates qu'ils doivent sauver. Ils les disposent devant eux, face cachée. Les pirates qui ne sont pas piochés sont rangés.
- 3- Le maître du jeu choisit une fiche de calcul mental.

# Déroulement du jeu :

1- Les joueurs jouent les uns après les autres, dans le sens des aiguilles d'une montre.

2- Le premier joueur retourne sa première carte « pirate ».

Le pirate est numéroté :



Le maître du jeu doit donc lire le calcul 7 de la fiche, sans le montrer

| 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      |

| Sauve Pirate !                   |                |         |        |
|----------------------------------|----------------|---------|--------|
| Fiche 1 - les doubles de nombres |                |         |        |
| pirate                           | calcul         | réponse | trésor |
| 7                                | Le double de 5 | 10      | 2      |

|   |                |    |   |
|---|----------------|----|---|
| 7 | Le double de 5 | 10 | 2 |
|---|----------------|----|---|



3- Si la réponse est correcte, le pirate est sauvé, le maître du jeu donne au joueur le nombre de pièces de la case « trésor » (ici, 2 pièces)

Si la réponse est fausse, le pirate n'est pas sauvé, le joueur ne gagne pas de pièce.

4- C'est au tour du joueur suivant de jouer.

## Fin de partie :

Quand tous les joueurs ont retourné leurs cartes « pirate », on compte les pièces gagnées par chaque joueur. Celui qui a gagné la partie est le joueur qui a le plus de pièces.

## Variantes :

- Distribuer toutes les cartes « pirate ».
- Les joueurs choisissent sur le plateau les pirates avec lesquels ils veulent jouer.
- Les joueurs peuvent jouer simultanément : 1 calcul est lu par le maître du jeu, le premier joueur qui répond correctement gagne le trésor.
- Les fiches de calcul peuvent être utilisées sans les cartes et sans le plateau (fluence de calcul, support de calcul mental...)
- ....