



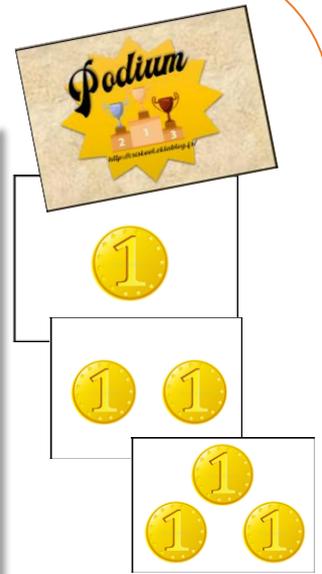
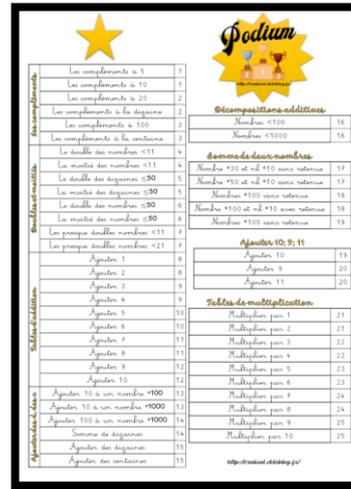
# Podium

## Règles du jeu

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

1 à 3 joueurs + 1 maître du jeu

### Matériel :



Un plateau de jeu

20 cartes « sports »

Livret de calculs

Des cartes « gain »

### But du jeu :

Tu es un grand sportif qui souhaite participer à 5 compétitions sportives. Réussi tes 5 épreuves pour gagner un maximum de pièces.

Si tu gagnes le plus de pièces, BRAVO ! tu es le 1<sup>er</sup> sur le PODIUM !

### 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 « sport ». Ce sont les épreuves qu'ils doivent gagner. Ils les disposent devant eux, face cachée. Les sports qui ne sont pas piochés sont rangés.

3- Le maître du jeu choisit une fiche de calcul mental dans le livret.

# 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 « sport ».

Le sport est numéroté :



Le maître du jeu doit donc lire le calcul 6 de la fiche, sans le montrer



Page 1

1

Compléments à 5			
	calcul	😊	👤
1	___ + ___ = 5	0	1
2	4 + ___ = 5	1	1
3	2 + ___ = 5	3	3
4	___ + 3 = 5	2	3
5	___ + 2 = 5	3	1
6	___ + 0 = 5	5	1
7	1 + ___ = 5	4	3
8	3 + ___ = 5	2	3
9	___ + 1 = 5	4	3
10	___ + 4 = 5	1	2

Compléments à 5			
	calcul	😊	👤
6	___ + 0 = 5	5	1

6	___ + 0 = 5	5	1
---	-------------	---	---



3- Si la réponse est correcte, la compétition est gagnée, le maître du jeu donne au joueur le nombre de pièces de la case « trésor » (ici, 1 pièce)

Si la réponse est fausse, la compétition n'est pas gagnée, 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 « sport ».
- Les joueurs choisissent sur le plateau les sports 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...)
- ....

## Impression du jeu :

- Le plateau peut être imprimé en A3 ou en A4, puis plastifié.
- Les cartes « sport », 2 pages à imprimer en A4, recto-verso.
- Les cartes « trésor », 2 pages à imprimer en A4, recto-verso, imprimer en 2 exemplaires.
- Les fichiers de calculs : en mode « livret ».
- ....