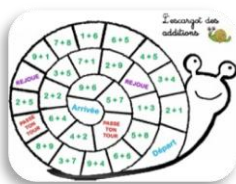


L'escargot des additions



Nombre de joueurs : 2 à 4

Matériel : 1 plateau de jeu, 1 dé, des pions

Remarque : il y a 2 plateaux de jeu différents

But du jeu : être le premier à arriver sur la case « Arrivée » mais avec l'obligation d'arriver pile sur cette case. Au cas où le joueur fait un score supérieur au nombre de cases le séparant de la victoire, il devra reculer d'autant de cases supplémentaires.

Déroulement :

- Lancer le dé pour déterminer qui commence puis jouer dans le sens des aiguilles d'une montre.
- À son tour, le joueur lance le dé puis avance son pion d'autant de cases que le dé l'indique.
- Le joueur doit ensuite trouver le résultat de l'opération inscrite sur la case sur laquelle il se trouve. Si l'élève se trompe, il retourne à la case départ.

Case rejoue : quand l'élève tombe sur cette case, il relance immédiatement le dé et avance de nouveau son pion du nombre indiqué puis il donne le résultat de l'opération inscrite sur la nouvelle case sur laquelle il est arrivé.

Case passe ton tour : si l'élève tombe sur cette case, il saute son tour la prochaine fois que c'est à lui de jouer.

Les suitacharis de 2 en 2

Nombre de joueurs : 2 à 4

Matériel :

Cartes (dos orange) : suites de 1 à 47

Cartes (dos violet) : suites de 75 à 121

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", on a le droit de rejouer.

Domino des compléments à 10



Nombre de joueurs : 2 à 5

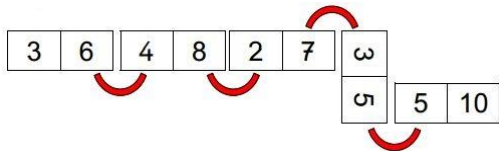
Matériel : 40 dominos

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

Déroulement : Distribuer 6 dominos à chacun, le reste formant une pioche. Chaque joueur garde ses dominos cachés, hors de la vue des autres joueurs.

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

On doit poser les dominos à la suite les uns des autres en les combinant (c'est-à-dire qu'un des côtés du domino posé doit être le complément à 10 d'un des nombres figurant en tête de file sur la table).



Lorsqu'un joueur ne peut pas poser de dominos car aucun de ceux qu'il détient convient, il pioche un domino. Si le domino pioché convient, il doit le poser.

Le joueur suivant joue à son tour.

Le premier qui a posé tous ses dominos a gagné. Si personne ne pose tous ses dominos, c'est celui à qui il en reste le moins qui gagne.

Si les élèves ont un doute sur une réponse, ils peuvent vérifier dans leur cahier de leçons (leçon Les compléments à 10).

La course aux additions



Nombre de joueurs : 2 à 5

Matériel : 1 plateau de jeu, les cartes additions, des pions.

But du jeu : Être le premier à arriver sur la case « drapeaux ».

Déroulement : Chaque joueur "conduit" une petite voiture.

Le deuxième joueur pioche une carte pour le premier joueur et lui demande le résultat de l'addition tirée. Si le premier joueur répond correctement, il avance d'une case. C'est ensuite au deuxième joueur de jouer et ainsi de suite.

Qui tire les cartes pour qui ?

Le 2^{ème} joueur pose les questions pour le 1^{er} joueur.

Le 3^{ème} joueur pose les questions pour le 2^{ème} joueur.

Le 4^{ème} joueur pose les questions pour le 3^{ème} joueur.

Le 5^{ème} joueur pose les questions pour le 4^{ème} joueur.

Le 1^{er} joueur pose les questions pour le 5^{ème} joueur.

Attention : En cas de 6^{ème} élève, c'est ce 6^{ème} élève qui posera les questions à l'ensemble des joueurs.

Le pouilleux des petits doubles



Nombre de joueurs : 4 à 6

Matériel : Les cartes vertes et bleues

But du jeu : constituer le plus de paires possible et ne plus avoir de carte.

Déroulement : Distribuer 9 cartes à chaque joueur.

- Faire des paires lorsque c'est possible et les poser devant soi.
- Chacun son tour, tirer une carte au hasard dans le jeu de son voisin de droite, on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Celui qui a le pouilleux à la fin a perdu.



La chasse au trésor



Nombre de joueurs : 2

Matériel : Un jeu de quadrillage photocopié par élève

But du jeu : retrouver les pièces cachés par son adversaire

Déroulement : Chaque joueur « cache » dans son quadrillage ses 10 pièces en faisant 10 rond dans 10 cases différentes.

-Tour à tour, un élève énonce les coordonnées d'une case. S'il tombe sur une pièce, il dessine un rond dans la case, s'il ne tombe pas sur une pièce, il dessine une croix.

- Celui qui a gagné est le premier qui a découvert toutes les pièces de son adversaire.