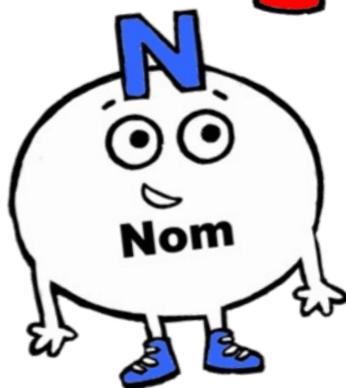
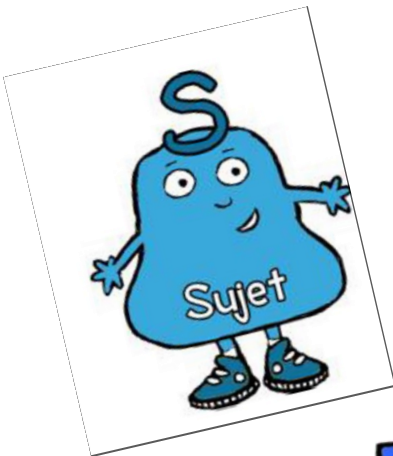


Les jeux de la classe



Calcul

La multiplication Le jeu des trains



But du jeu :

Trouver quelle multiplication donne la valeur annoncée.

Matériel :

- Cartes wagon (boites de jeu).
- Ardoise.
- Calculatrice.

Nombre de joueurs :

- 2 joueurs.
- 1 arbitre.

Déroulement :

L'arbitre mélange les cartes « wagon ». Il les range face cachée comme une pioche.

L'arbitre retourne une carte « wagon » dans la pioche.

Chaque joueur doit trouver une multiplication qui correspond à ce nombre et l'écrit sur son ardoise.

Le premier joueur qui écrit sur son ardoise la multiplication qui correspond au nombre écrit sur le wagon gagne le wagon et le pose devant lui.

C'est l'arbitre qui valide, il peut vérifier avec une calculatrice, le cahier, si besoin.

Le gagnant est celui qui complète en premier son train avec 5 wagons.

Fin de la partie :

Le gagnant est celui qui complète en premier son train avec 5 wagons.

Variante :

Finir un train de 10 wagons pour gagner.

Les dominos

But du jeu :

Etre le premier joueur à avoir posé tous ses dominos.

Matériel :

- Les pièces « dominos » du jeu.

Nombre de joueurs :

- 2 joueurs à 4 joueurs.
- 1 arbitre possible.

Déroulement :

L'arbitre mélange les « dominos ». Il distribue :

=> 7 dominos à chacun des 2 joueurs.

=> 6 dominos à chacun des 3 ou 4 joueurs.

Les dominos doivent être face cachée devant chaque joueur.

La pioche est faite avec le reste des dominos.

Le premier joueur pose un domino. Le joueur suivant doit poser un domino qui correspond au premier domino.

Si un joueur n'a pas de domino qui correspond, il pioche un domino et passe son tour.

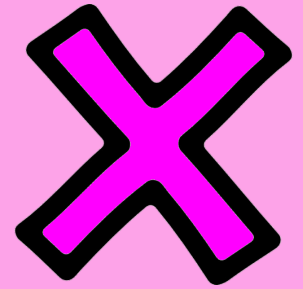
Fin de la partie :

Le gagnant est celui qui n'a plus de domino.

Calcul

La bataille des cartes CE1

Le jeu des trains



But du jeu :

Etre le premier à gagner 10 jetons.

Matériel :

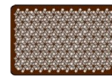
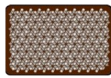
- 1 jeu de 54 cartes (sans les figures)
- Des jetons (ou des bouchons)

Nombre de joueurs :

- 2 joueurs.

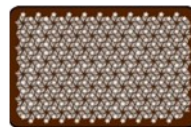
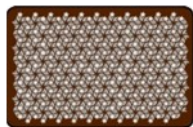
Déroulement :

1/ Les cartes sont mélangées puis distribuées entre les joueurs. Les joueurs ne regardent pas leur carte et les posent devant eux.

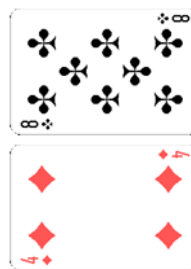
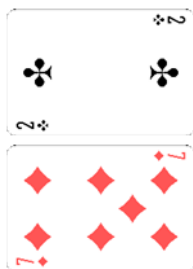


2/ Chaque joueur pose en même temps les deux premières cartes de son paquet. Chacun annonce son total :

$$2+7 = 9$$



$$8+4 = 12$$



Celui qui a le plus gagne 1 jeton et les cartes sont mises de côté.

Fin de la partie :

Le gagnant est celui qui a gagné 10 jetons.

Variante :

On peut ajouter les figures qui valent alors : valet = 10, dame = 15, roi = 20

Calcul

La bataille des cartes CE2

Le jeu des trains



But du jeu :

Etre le premier à gagner 10 jetons.

Matériel :

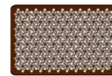
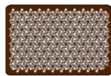
- 1 jeu de 54 cartes (sans les figures)
- Des jetons (ou des bouchons)

Nombre de joueurs :

- 2 joueurs.

Déroulement :

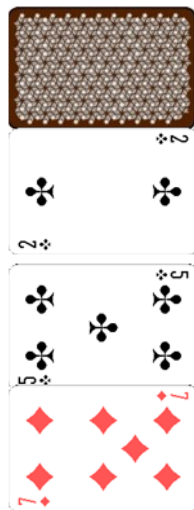
1/ Les cartes sont mélangées puis distribuées entre les joueurs. Les joueurs ne regardent pas leur carte et les posent devant eux.



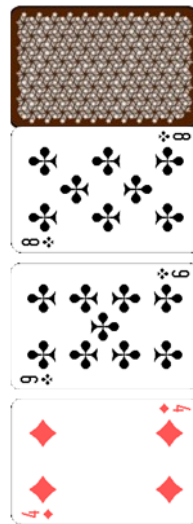
2/ Chaque joueur pose en même temps les trois premières cartes de son paquet.

Chacun annonce son total :

$$2+5+7 = 14$$



$$8+9+4 = 21$$



Celui qui a le plus gagne 1 jeton et les cartes sont mises de côté.

Fin de la partie :

Le gagnant est celui qui a gagné 10 jetons.

Variante :

On peut ajouter les figures qui valent alors : valet = 10, dame = 15, roi = 20

Calcul

Jeu de piste CE1 Le jeu des trains



But du jeu :

Arriver le premier sur la banane.

Matériel :

- Plateau de jeu
- 1 dé à 6 faces
- Cartes « lion » et « éléphant »

Nombre de joueurs :

- 2 à 4 joueurs
- 1 contrôleur (la maitresse)

Déroulement :

Chaque joueur lance le dé. Il avance du nombre de cases obtenu. Si la case est occupée par un joueur, il va à la suivante.

S'il tombe sur une case « lion » ou « éléphant », il tire la carte correspondante, et applique l'opération indiquée à la case sur laquelle il est (dont il doit deviner la valeur !).

S'il se trompe sur la consigne de la carte, il ne bouge pas. Sinon, il va à la case « résultat » de l'opération.

Exemple : il est sur la case 12 « éléphant ». Il tire la carte +4. Il annonce que cela fait 16. Il a juste et va donc sur à la case 16.

S'il doit reculer, au maximum il recule à la première case.

Le premier arrivé sur les bananes (même en dépassant) gagne la partie.

Pour l'histoire, le lion fait peur au gorille et il court encore plus vite...

L'éléphant est tellement gros qu'il gêne le passage et le gorille fait alors marche arrière...

Calcul

Jeu de piste CE2 Le jeu des trains



But du jeu :

Arriver le premier sur la banane.

Matériel :

- Plateau de jeu
- 1 dé à 6 faces
- Cartes « lion » et « éléphant »

Nombre de joueurs :

- 2 à 4 joueurs
- 1 contrôleur (la maitresse)

Déroulement :

Chaque joueur lance le dé. Il avance du nombre de cases obtenu. Si la case est occupée par un joueur, il va à la suivante.

S'il tombe sur une case « lion » ou « éléphant », il tire la carte correspondante, et applique l'opération indiquée à la case sur laquelle il est (dont il doit deviner la valeur !).

S'il se trompe sur la consigne de la carte, il ne bouge pas. Sinon, il va à la case « résultat » de l'opération.

Exemple : il est sur la case « éléphant » après la 110. Il est donc sur la case « 120 ». Il tire la carte +40. Il annonce que cela fait 160. Il a juste et va donc à la case 160.

S'il doit reculer, au maximum il recule à la première case.

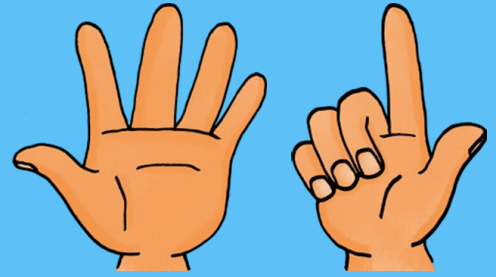
Le premier arrivé sur les bananes (même en dépassant) gagne la partie.

Pour l'histoire, le lion fait peur au gorille et il court encore plus vite...

L'éléphant est tellement gros qu'il gêne le passage et le gorille fait alors marche arrière...

Les nombres

Ordre croissant / décroissant : Comparator



But du jeu :

Arriver le premier au bout du chemin sur la case « arrivée ».

Matériel :

- Plateau de jeu
- 1 dé à 6 faces
- Des pions
- Des cartes nombres (niveau 1 : bleu, niveau 2 : jaune, niveau 3 : vert, niveau 4 : rose)

Nombre de joueurs :

- 2 à 4 joueurs
- 1 contrôleur qui vérifie si c'est juste sur la bande numérique.

Déroulement :

Le premier joueur lance le dé et avance du nombre de cases correspondant.

Chaque case a son action propre : piocher le nombre de cartes indiqué et les classer, soit en ordre croissant si la flèche est croissante ↗ , soit en ordre décroissant si la flèche est décroissante ↘ .

Un joueur contrôle avec une bande numérique que l'ordre est bien respecté. Si c'est bon, le joueur reste sur la case. S'il s'est trompé, il recule de deux cases.

Variantes :

Les cartes nombres sont proposées sur plusieurs niveaux.

Les nombres

La grande course



But du jeu :

Obtenir le premier un nombre plus grand que la distance de la course.

Matériel :

- Une carte « course » : il y a une course « facile » : Paris-Moscou (2 850 km), une course « moyenne » : Paris-Pékin (8 250 km) et une course « difficile » : le tour du monde (40 075 km).
- Les cartes de jeu (les cartes « MILLE » ne sont utilisées que pour la course « difficile »).
- 3 dés
- Une ardoise ou feuille pour noter les scores, et un tableau de numération.

Nombre de joueurs :

- 2 à 4 joueurs

Déroulement :

Les cartes de jeu sont mélangées et forment une pioche en centre de table.

On pose la carte « COURSE » pour se souvenir du total visé.

Les joueurs jouent chacun leur tour. Le joueur tire une carte puis applique l'effet de la carte :



Le joueur lance 3 dés. Le total obtenu donne alors le nombre de kms gagnés dans l'unité. Il avance donc dans son voyage.

Exemple :

L'élève lance 3 dés : $3 + 2 + 6 = 11$

Avec une carte « vélocycle », cela signifie qu'il a déjà effectué 11 dizaines de km, c'est-à-dire 110 km ;

Avec une carte « voiture », il a effectué 11 centaines de km, c'est-à-dire 1100 km.

Avec une carte « avion », il a effectué 11 milliers de km, c'est-à-dire 11 000 km.

Puis il ajoute au total de km déjà parcouru.



La carte « police » :



Le joueur est arrêté pour excès de vitesse. Il lance deux dés et recule d'autant de centaines sur son total.

Exemple :

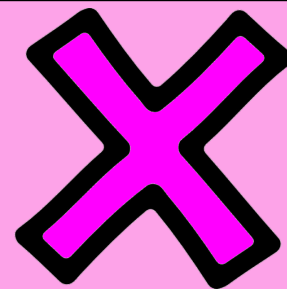
L'élève a tiré la carte « police ». Il lance les dés et obtient au total 8. Il recule alors de 800 km/

Les cartes sont ensuite défaussées et referont une pioche si besoin.

Les joueurs jouent et ajoutent/ enlèvent les kms jusqu'à ce qu'un joueur dépasse le total de la course.

Calcul

Jeu des tables d'addition CE1



But du jeu :

Avoir 10 jetons en premier.

Matériel :

- les cartons de jeu
- vingt jetons
- calculatrice

Nombre de joueurs :

- 2 joueurs

Déroulement :

Les élèves jouent par deux.

Les cartons additions sont mélangés et font une pioche.

Le premier joueur prend un carton et a 3 secondes pour trouver le résultat de l'opération.

Il annonce le résultat. L'autre joueur vérifie avec la calculatrice.

Si le résultat est juste, le joueur gagne deux jetons. S'il a faux, il en rend un (s'il en a).

Puis, c'est le tour de l'autre joueur.

Le gagnant est le premier à atteindre 10 jetons.

Variantes :

Utiliser les cartons « bleu » en plus mais ils rapportent 3 jetons si la réponse est juste.

Calcul

Jeu des 5 dés



But du jeu :

Avoir 3 points.

Matériel :

- 5 dés : 3 dés 6 faces et 2 dés 10 faces.

Nombre de joueurs :

- 2 joueurs par équipe.

Déroulement :

Un nombre est annoncé par l'enseignant (entre 10 et 30 par exemple). Par exemple l'enseignant annonce 19.

Puis il lance les 5 dés.

Les dés donnent : $5 - 4 - 3 - 8 - 5$

Les élèves jouent en binôme. Ils ont leur ardoise à disposition et doivent atteindre le nombre ciblé ou s'en rapprocher le plus possible à partir des dés. Ils peuvent additionner ou soustraire (ou multiplier en CE1/CE2).

Chaque équipe dispose du même temps, puis on compare les solutions.

Par exemple, pour faire 19 : $5 + 5 + 4 + 8 - 3$

Si deux équipes trouvent la solution, celle qui gagne est celle qui a utilisé le moins de dé.

La première équipe qui atteint 3 points gagne la partie.

Variantes :

Variation des dés : utiliser des dés à 4 faces ou 8 faces.

Changer la taille des nombres ciblés.

Calcul MultipliDé



But du jeu :

Colorier en premier trois cases qui se suivent.

Matériel :

- Une grille (1 ou 2)
- 3 dés à 10 faces
- Un feutre par joueur (une couleur par joueur)

Nombre de joueurs :

- 2 ou 3

Déroulement :

Un joueur lance les 3 dés.

- Avec les dés, les joueurs doivent fabriquer un nombre qui se trouve dans la grille de jeu dans un temps limité (1min).

Le nombre doit être fabriqué avec une multiplication. Les joueurs peuvent :

- multiplier un seul des dés avec un autre,
- ou additionner deux dés et multiplier le résultat par le troisième dé.
- ou faire la différence entre deux dés et multiplier le résultat par le troisième dé.

Les joueurs qui trouvent un nombre de la grille le colorient. Quand le temps est écoulé, on relance les dés.

Le 1er joueur qui a colorié trois cases horizontalement, verticalement ou en diagonale, a gagné !

Exemple :

On a lancé les dés et on a obtenu : 2 – 5 – 8

On a plein de possibilités :

Faire 2×5 ou 2×8 ou 5×8

Mais on peut aussi additionner 2 et 5, ce qui fait 7 puis faire 7×8 , ou encore additionner 2 et 8, ce qui fait 10 et faire 5×10



Calcul
L'omelette



But du jeu :

Obtenir 12 œufs ou un multiple de 12.

Matériel :

- 32 cartes de jeu rangées dans la pioche.
- Images : œufs et boîtes de 10 œufs
- Boîtes d'œufs (12)



Nombre de joueurs :

- 2 à 4

Déroulement :

Les cartes sont posées au milieu de la table avec la pioche et chaque élève dispose d'une boîte d'œufs.

Le 1er joueur pioche une carte. Il exécute alors l'action qui correspond à la carte :

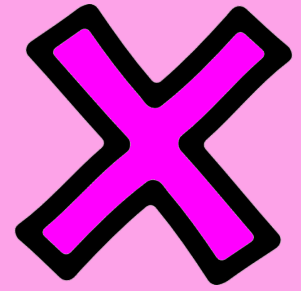
| | | |
|---|---|---|
|  | <p>Carte « fermier » ou « fermière »</p> | <p>Le joueur prend le nombre d'œufs correspondant avec les cartes images puis répartit équitablement entre tous les joueurs. S'il a besoin, il peut faire des échanges (une carte 10 œufs contre 10 cartes œuf). Les œufs sont rangés dans la boîte. Si après partage, il reste des œufs, le joueur annonce « je donne le reste à » et il donne tout le reste à un autre joueur ou il le défause.</p> |
|  | <p>Carte « œuf cassé »</p> | <p>Chaque joueur doit enlever un œuf de sa boîte et le remettre au centre de la table.</p> |

Le 2ème joueur procède de la même façon, et ainsi de suite.

La partie se termine dès qu'un joueur a un multiple de 12 œufs à la fin d'un tour (il est alors le gagnant) ou lorsque les cartes de la pioche sont épuisées.

Calcul

Le collectionneur



But du jeu :

Être le premier à réussir sa collection (avoir un objet de chaque catégorie).

Matériel :

- Le plateau de jeu, un dé, un pion par joueur.
- Pour le banquier : un lot important de billets : environ une vingtaine de billets de 100€, une dizaine de 50€ et 20€, une trentaine de 10€.

Nombre de joueurs :

- 2 à 4 joueurs

Déroulement :

Chaque joueur pose son pion sur une case « tirelire » à un coin du jeu et prend dans la banque la somme correspondante comme indiqué : 100+20+10+10+10.

Le premier joueur lance le dé. Il avance, dans le sens des aiguilles d'une montre du nombre de points indiqué par le dé.

- S'il passe par-dessus la tirelire ou s'il s'arrête dessus, il prend la somme indiquée.
- S'il s'arrête sur une case « facture », il paie la facture à la banque. S'il n'a pas toute la somme, il donne tout ce qu'il a.
- S'il s'arrête sur une case de couleur, il pioche une carte de cette couleur. Il peut alors acheter l'objet correspondant s'il le souhaite. Il doit payer avec la somme exacte. Le joueur peut faire des échanges avec le banquier pour avoir cette somme exactement.

Quand les joueurs ont tous fini leur tour, ils doivent vérifier s'ils peuvent **faire des échanges avec la banque** ou pas : échanger 10 billets de 10 contre 1 billet de 100 par exemple.

Puis, un nouveau tour commence.

Le jeu s'arrête lorsqu'un joueur a réussi à collectionner un objet de chaque couleur.

Calcul
Puissance dé



But du jeu :

Être le premier à colorier trois cases horizontalement, verticalement ou en diagonale.

Matériel :

- Grille de jeu
- Une couleur de feutre par joueur
- Dés à 10 faces

Nombre de joueurs :

- 2 joueurs par grille

Déroulement :

Lance les deux dés à 10 faces

Prends le dé qui indique le nombre le plus grand.

Additionne ou soustrais l'autre (si c'est possible)

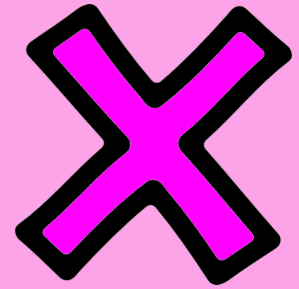
Si tu trouves l'un des nombres dans les cases, alors tu colories cette case !

Si tu as colorié trois cases horizontalement, verticalement ou en diagonale, alors tu as gagné !

Si tu ne peux pas jouer car les cases sont prises, tu relances les dés !

Calcul

Dépasse pas 100 !



But du jeu :

Ne pas être le joueur qui dépasse 100.

Matériel :

- Un jeu de 52 cartes « classique ». Chaque carte vaut sa valeur habituelle sauf:
 - le roi qui vaut +20 ou -20
 - la dame qui vaut +10 ou -10
 - le valet qui vaut + 5 ou - 5

Nombre de joueurs :

- 3 ou 4 joueurs

Déroulement :

On distribue 5 cartes à chaque joueur. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur pose une carte et annonce sa valeur.

Il pioche une carte pour toujours avoir 5 cartes en main.

Le joueur suivant pose une carte par-dessus en annonçant sa valeur (la somme ou la différence car pour valet/dame/roi on choisit sa valeur) et annonce le total.

Exemple :

Le premier joueur a posé 6. Le deuxième joueur a posé une dame en annonçant « +10 ». Il annonce ensuite le total : « 16 ». Le troisième joueur joue ensuite...

Le premier joueur qui atteint ou dépasse 101 a perdu. Donc à 100, on n'a pas encore perdu. Le joueur qui pose sa carte et fait 101 ou plus a perdu. Il retire alors les trois dernières cartes du paquet (la sienne et celles d'avant). Les autres joueurs continuent à jouer à partir de ce nouveau total. Le dernier en jeu a gagné la partie.

Variante :

* le roi, la dame et le valet changent de rôle : ils sont forcément joués avec une autre carte sur laquelle ils appliquent un effet :

- roi : faire x 4 à l'autre carte et on peut ajouter ou soustraire le résultat
- dame : faire x 3 à l'autre carte et on peut ajouter ou soustraire le résultat
- valet : faire x 2 à l'autre carte et on peut ajouter ou soustraire le résultat

Dans ce cas, on piochera 2 cartes pour toujours avoir 5 cartes en main.

Exemple :

Le total du jeu est à 51. Je joue la carte 7 avec la dame.

Donc mes deux cartes valent $3 \times 7 = 21$.

Je peux ajouter ou soustraire 21.

Calcul

Les nombres en chaîne



But du jeu :

Identifier les multiples et les diviseurs.

Matériel :

- Une grille de jeu : il existe 3 grilles de difficulté croissante
- Crayons ou feutres

Nombre de joueurs :

- 2 à 4 joueurs (une couleur par joueur).

Déroulement :

- Le premier joueur colorie la case de son choix. Le joueur suivant doit colorier une case qui réponde à l'une des conditions :

ø Soit le nombre de la case est un multiple du nombre colorié par le joueur précédent.

ø Soit le nombre de la case est un diviseur du nombre colorié par le joueur précédent.

Par exemple :

| | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 |
| 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 | 49 | 50 |

Si un joueur ne peut pas colorier une case comme c'est demandé, **il est éliminé.**

Le gagnant est le dernier joueur de la partie.

Grandeurs et mesures

La guerre des champs

But du jeu :

Obtenir le plus grand score.

Matériel :

- Une photocopie de la fiche de jeu
- Deux dés
- Une calculatrice
- Une fiche de scores

Nombre de joueurs :

- 2 joueurs (une couleur par joueur).

Déroulement :

La feuille quadrillée est posée entre les joueurs. Chacun choisit un feutre de couleur.

ø Le premier joueur lance les deux dés.

ø Chacun des dés indique la mesure des côtés du rectangle que le joueur doit tracer sur la feuille. Le premier rectangle est tracé contre sa ferme. Tout nouveau rectangle doit toucher un rectangle de la même couleur. Un rectangle ne doit pas dépasser de la feuille.

ø Le joueur inscrit dans chaque rectangle la mesure de son aire.

Si on n'arrive pas à tracer le rectangle, on passe son tour.

Le jeu se termine quand le premier joueur a été bloqué puis le deuxième aussi.

Les joueurs doivent alors calculer leur score.

Il y a trois façons de faire des points :

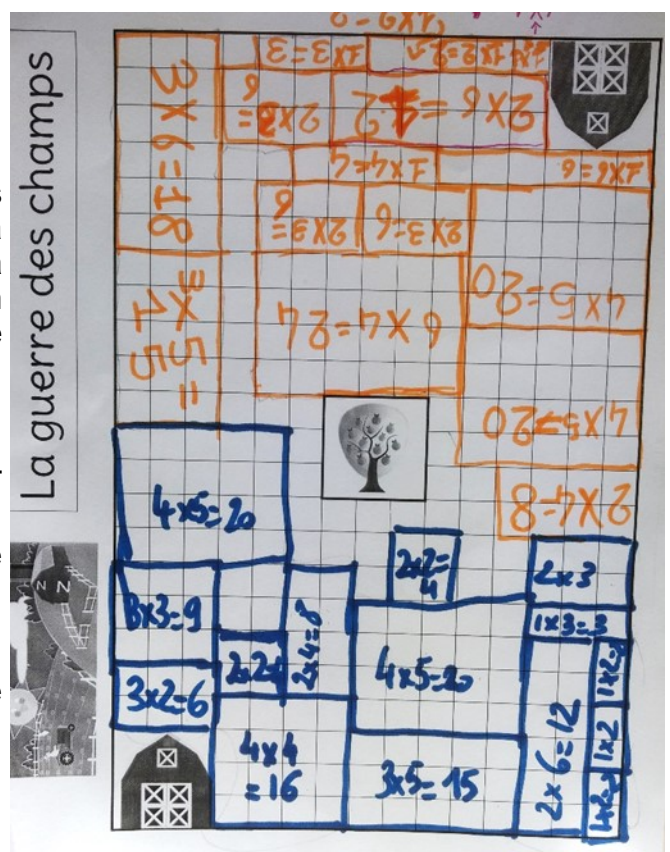
A : 1 point pour celui qui a l'aire totale la plus grande.

P : 1 point pour celui qui a le périmètre total le plus grand.

R : 1 point pour celui qui a le rectangle avec la plus grande aire.

Si le score est le même, chacun marque un point.

Le gagnant est celui qui a le score total le plus grand.



Calcul

Le jeu des moutons



But du jeu :

C'est un jeu coopératif. Il faut réussir à sauver le maximum de moutons du loup.

Matériel :

- Les cartes et 2 dés à 6 faces (CE1) ou 2 dés à 10 faces (CE2).
- Un sablier ou n'importe quel système pour compter « 5 » secondes.
- Une calculatrice.

Nombre de joueurs :

- 3 ou 4.

Déroulement :

- La carte du loup est posée symboliquement à une place « vide », comme s'il y avait un joueur. Les cartes « moutons » sont rangées en « pioche » au centre de la table.

- Le premier joueur lance les deux dés. Il doit alors multiplier la valeur des dés et donner le résultat avant la fin du temps. Les autres joueurs vérifient la réponse (à la calculatrice).

ø S'il répond correctement, il prend une carte « mouton » pour toute l'équipe.

ø S'il se trompe, le loup reçoit 2 cartes « mouton ».

Fin du jeu

Les joueurs jouent jusqu'à épuisement de la pioche. Ils comptent alors le total de moutons dans chaque équipe (eux et le loup). Ils perdent si le loup arrive à avoir plus de moutons qu'eux.

Variables didactiques :

- On peut « jouer » sur la valeur des dés et introduire un dé à 8 faces.

- On peut « jouer » sur le temps alloué mais pour entrainer à l'automatisation des résultats, il ne doit pas s'allonger. Au contraire, il faudrait arriver à une proposition sous les trois secondes.