

Mallette 1

Corcelles	Loto Calcul Halli Galli	25 mars au 19 avril
Lantignié	Dominos numération Les pêcheurs : la pêche aux points	6 mai au 7 juin
Régnié Durette	Dominos Jeu des souris	10 juin 7 juillet

[Retour liste mallettes](#)

Maéva P.
Louna
Arthur
Mathias

Maéva P.
Louna

Arthur
Mathias

antoine
LEO

Les Conies d'Iris
Ecole de Sorcelles

Ecole de Sorcelles

Nathan
Classe de Grandes

Classe de Grandes
Sections - CP

ANTHONY
JULES
CANDICE

ANTHONY

JULES
CANDICE

LAURINA

YANNIS

EMELINE
NINA

LOTO-CALCUL

Matériel :

6 cartons CP
6 cartons CE
36 cartes CP
36 cartes CE1

A fournir : les jetons pour mettre sur les cartons de LOTO

Règle du jeu:

Pour commencer une partie, chaque joueur reçoit 1 carton.
Le meneur de jeu tire une carte et annonce le calcul qui y figure.
Les joueurs qui reconnaissent le résultat sur leur grille, placent un jeton sur la case correspondante.

But du jeu

Recouvrir sa grille de loto de jetons.

Fin du Jeu

Dès qu'un joueur a recouvert sa grille de jetons, il est déclaré vainqueur.



3

+

CEN
soixante-dix
quatre
25 + 25

		100	
49	64	50	40
24	42	41 + 41	80

41 + 41



jeu halli-galli



règle du jeu:

Pour commencer une partie, chaque joueur reçoit le même nombre de cartes qu'il pose devant lui face cachée.

La clochette est posée au centre de la table à la même distance de chaque joueur.

Déroulement et but du jeu

Le but du jeu est de gagner toutes les cartes.

Chaque joueur retourne une carte à tour de rôle.

Si un joueur se trompe il donne une carte de sa pioche aux autres joueurs.

Fin du Jeu

Dès qu'un joueur a gagné toutes les cartes il est déclaré vainqueur

LA PÊCHE AUX POINTS ,

(3 niveaux de jeux, jaune : niveau 1, blanc : niveau 2, orange : niveau 3)

Avant de commencer la partie :

Etaler les poissons de la bonne couleur

Distribuer à chaque joueur une canne à pêche, une carte filet, et faire piocher une petite carte nombre (de la même couleur que les poissons) à chacun des joueurs.

Déroulement :

On démarre tous en même temps.

On pêche des poissons et on les met dans son filet en faisant attention à la règle suivante :

Dans son filet, si on compte les points sur le dos des poissons, on ne doit pas avoir plus de points que sur sa carte nombre.

Le premier qui arrive à son nombre dit « stop »

Tout le monde s'arrête. On compte les points de l'enfant. S'il a exactement le nombre de points de sa carte, il a gagné. S'il a plus, il est éliminé. S'il a moins, on continue la partie.

Les pêcheurs de 10 (niveau CP)

Utiliser les poissons blancs marqués 10, trouver un sablier (ou un chronomètre)

Avant de commencer la partie :

- Nommer un maître du temps et lui confier le sablier
- Etaler les poissons
- Distribuer une canne à pêche et une carte filet à chaque joueur

Variance CE1 : Les pêcheurs de 100 avec les poissons rouges.

Déroulement

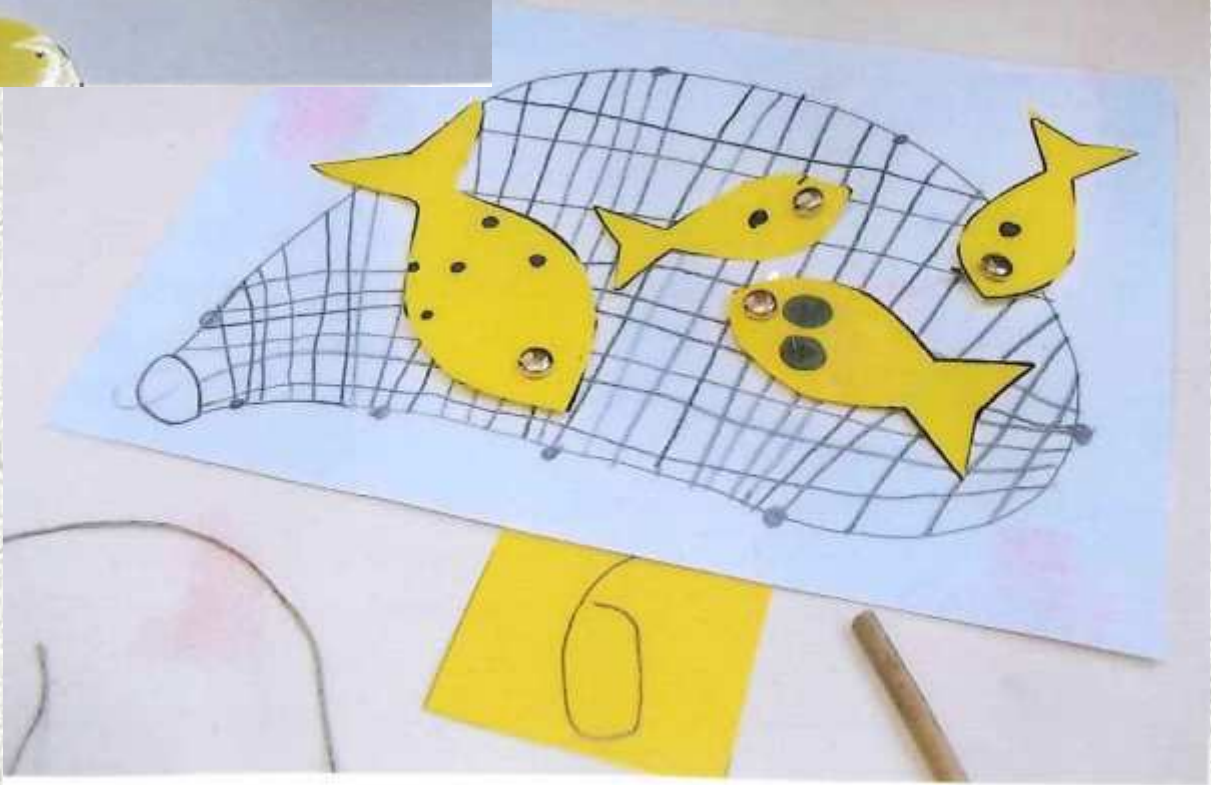
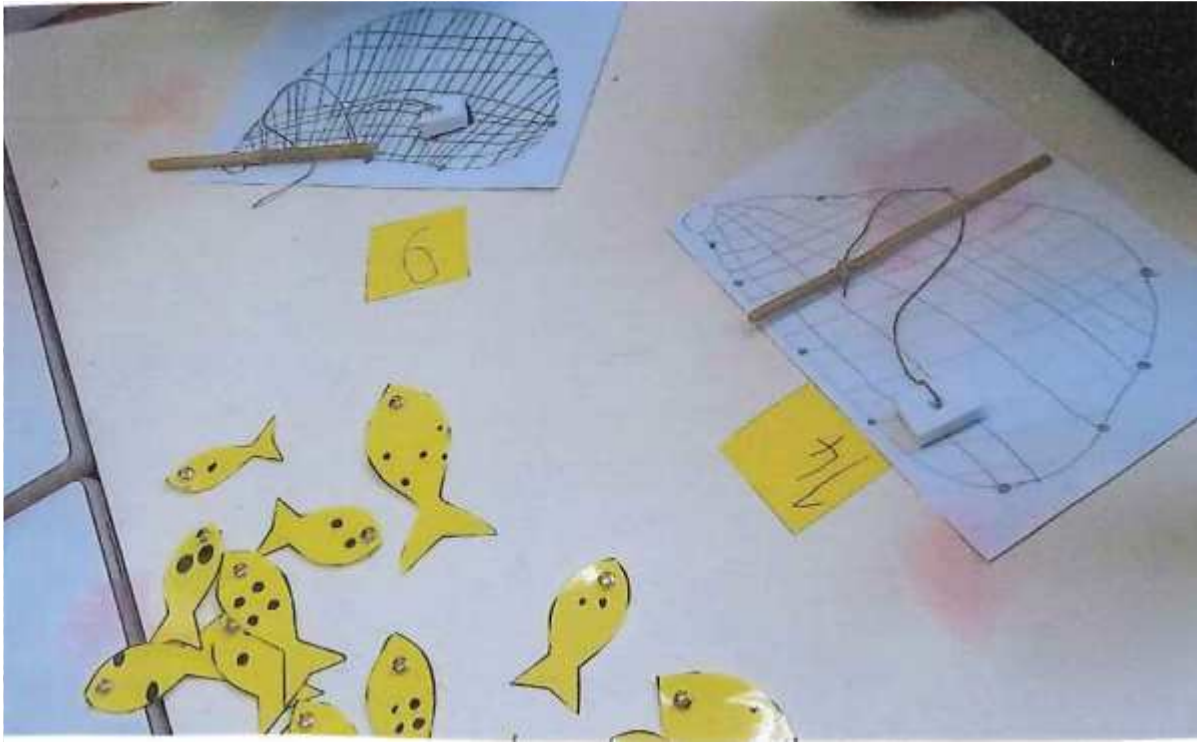
Le maître du temps dit : « commencez » quand il tourne le sablier.

Les joueurs pêchent leurs poissons

Le maître du temps dit : « stop » quand le temps est écoulé.

Chaque joueur examine sa pêche : il garde les poissons qui font 10 deux par deux. Il rejette à la mer les poissons qu'il ne peut pas grouper par deux pour faire 10.

Celui qui a le plus de « mariages » a gagné.





Pêche aux points

cartes. nombres

jaunes (niveau 1)

pêche aux points

cartes nombres

orange (niveau 3)

Nathan

Les amis

LE DOMINO DE NUMERATION (CE1 de Lantignié)

Nombre de joueurs : 2 joueurs ou plus selon le nombre de cartes dans le jeu au départ.

GS : cartes de 1 à 30

CP : cartes de 1 à 100

CE1 : cartes de 1 à 200

But du jeu : placer sur le jeu ses cartes dans l'ordre croissant.

Règles du jeu :

-on distribue 6 cartes par joueur.

-le joueur qui possède la carte 17/18 commence.

-le joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) pose la carte qui suit dans l'ordre croissant (carte 19/20) ou la carte qui précède (carte 15/16).

-le joueur qui ne peut pas jouer pioche une carte. S'il pioche la bonne carte, il la joue immédiatement.

-le gagnant est celui qui a posé toutes ses cartes le premier.

Variante : on peut choisir de jouer avec seulement une partie des cartes.

LE DOMINO DE NUMERATION (CE1 de Lantignié)

Nombre de joueurs : 2 joueurs ou plus selon le nombre de cartes dans le jeu au départ.

GS : cartes de 1 à 30

CP : cartes de 1 à 100

CE1 : cartes de 1 à 200

But du jeu : placer sur le jeu ses cartes dans l'ordre croissant.

Règles du jeu :

-on distribue 6 cartes par joueur.

-le joueur qui possède la carte 17/18 commence.

-le joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) pose la carte qui suit dans l'ordre croissant (carte 19/20) ou la carte qui précède (carte 15/16).

-le joueur qui ne peut pas jouer pioche une carte. S'il pioche la bonne carte, il la joue immédiatement.

-le gagnant est celui qui a posé toutes ses cartes le premier.

Variante : on peut choisir de jouer avec seulement une partie des cartes.

74

83

78

81

75

76

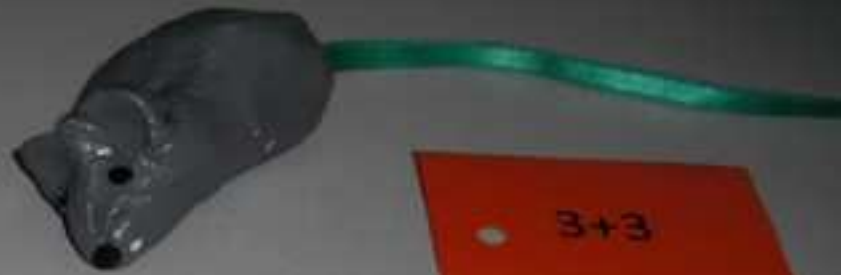
77 78

79

80

NOM DU JEU	LE JEU DES SOURIS
NOMBRE DE JOUEURS	De 3 à 5 joueurs
MATERIEL	<ul style="list-style-type: none"> - Des souris (une par joueur) - Des cartes-fromages (calculs) Niveau 1 : orange Niveau 2 : jaune - Des cartes chats - Un sac en tissu
BUT DU JEU	Etre le plus rapide à répondre aux calculs donnés à haute voix
REGLES	<p>Qui commence ? Le joueur le plus jeune commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre</p>
	<p>Comment joue-t-on ? Le premier joueur pioche une carte dans le sac. S'il s'agit d'une carte fromage, il dit le calcul à haute voix. Le joueur le plus rapide à répondre correctement gagne la carte et l'enfile sur la queue de sa souris. Le joueur suivant pioche et ainsi de suite...</p>
	<p>Que se passe-t-il si je pioche un chat ? Si le joueur qui pioche prend une carte-chat, il doit remettre deux de ses cartes dans le sac. S'il n'a pas de cartes on passe au joueur suivant.</p>
	<p>Qui a gagné ? A la fin du jeu, celui qui a le plus de cartes accrochées à la queue de sa souris a gagné la partie.</p>
VARIANTE	Rendre une carte à chaque fois que le joueur répond faux

DOMINO
+ JEU DES SOURIS
(Régnié) Cycle II



$$10-1$$

$$9-4$$

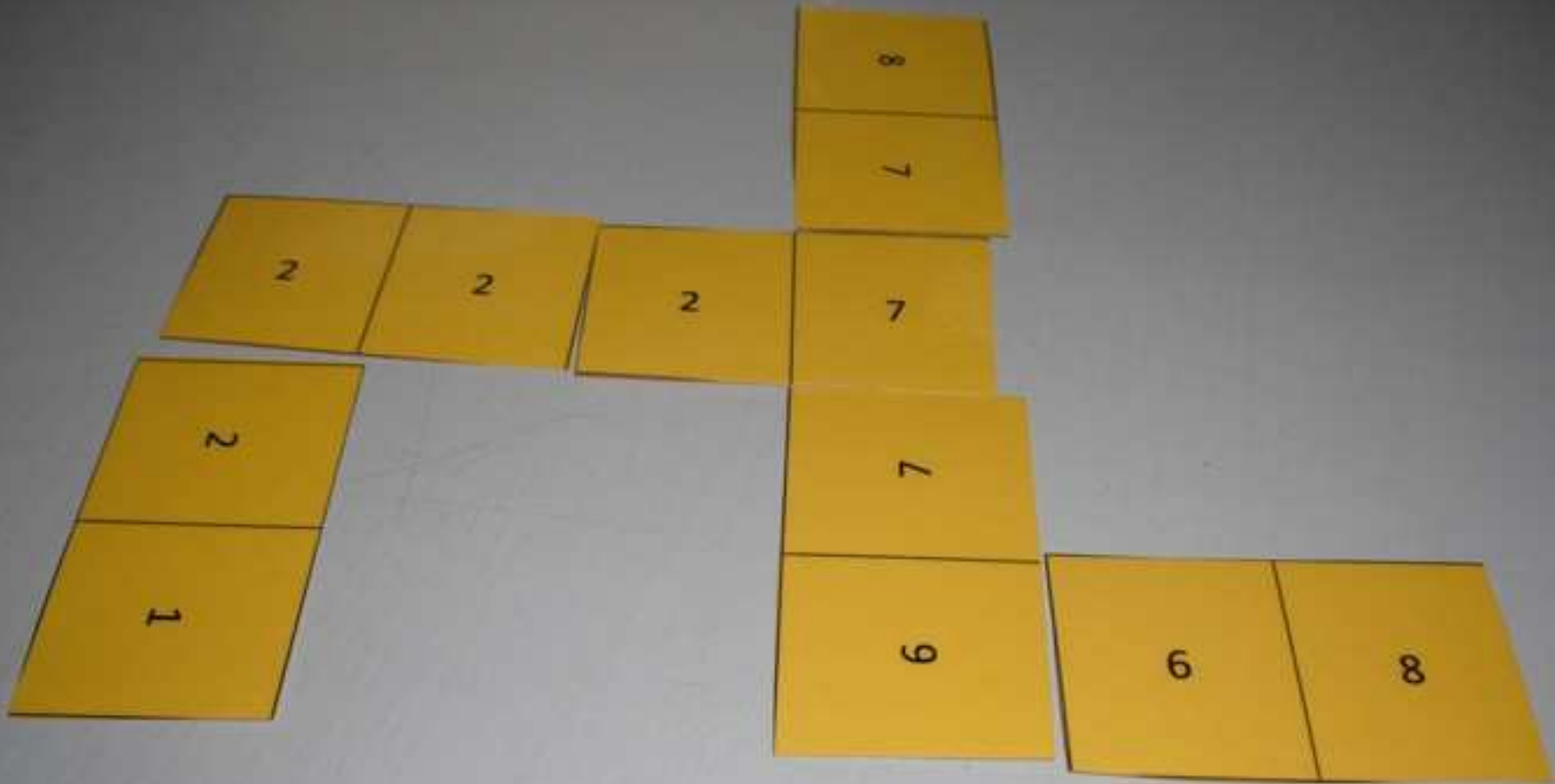
$$9+9$$

$$3+3$$

$$9-2$$

$$10-2$$

NOM DU JEU	DOMINO
NOMBRE DE JOUEURS	De 2 à 4 joueurs
MATERIEL	- 36 pièces de dominos (Niveau 1 : jaune ; Niveau 2 : orange ; Niveau 3 : bleu)
BUT DU JEU	Connaître les compléments à 10 (Niveau1) ou à 100 (Niveau 2 : sans unités, Niveau 3 avec unités)
REGLES	Qui commence ? Le joueur le plus jeune commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre
	Comment joue-t-on ? 1. Chaque joueur reçoit 6 pièces de dominos. Le reste est la pioche. 2. On retourne la première carte de la pioche. C'est le point de départ. 3. Le premier joueur doit placer une carte pour que le total soit égal à 10 ou à 100). S'il ne peut pas jouer, il pioche. 4. On passe au joueur suivant...
	Qui a gagné ? Le gagnant est celui qui n'a plus de dominos. Si le jeu est coincé, c'est celui qui a le moins de dominos qui a gagné.



19	75	80	0	60	70		
10	74	27	32	100	0	90	70
68	54	46	12	30	0	30	40
8	7	6	7	3	4		
		2	7	10	0		

Fin mallette 1
 Retour liste mallettes