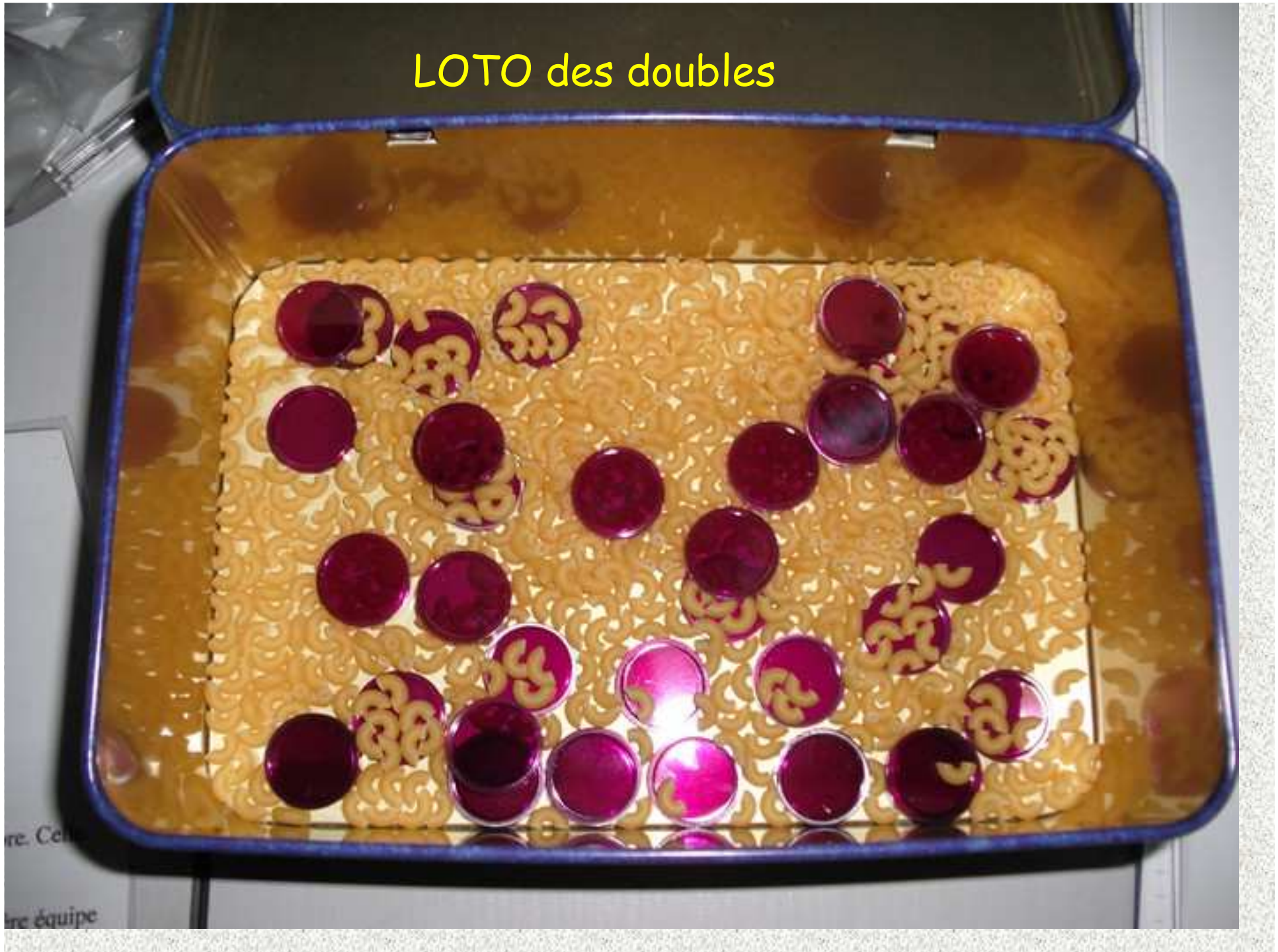


## Mallette 2

Saint Didier sur Beaujeu	Les trois petits cochons Loto des doubles	6 mai au 7 juin
St Igny de Vers	Bataille des nombres Memory Additions/soustractions Memory : additions/soustractions	25 mars au 19 avril
St Clément de Vers	Jeu de l'oie	10 juin au 6 juillet

[Retour liste mallettes](#)

# LOTO des doubles





$2 \times 3$	$2 \times 4$	$2 \times 8$	$2 + 2$	$8 + 8$	$5 + 5$
$2 \times 6$	$2 \times 5$	$2 \times 9$	$8 - 4$	3	$20 - 10$
$16 - 8$	$12 - 6$	$14 - 7$	$7 + 7$	$4 + 4$	$9 + 9$
$18 - 9$	5	$20 - 9$	$6 - 3$	$12 - 6$	4
$8 + 8$	$6 + 6$	14	$10 + 10$	$3 + 3$	$6 + 6$
17	$6 + 7$	$7 + 8$	9	$10 - 5$	$14 - 7$



## Règle de jeu

Nombre de joueurs : 2 ou 3

Temps du jeu : entre 10 et 20 minutes

- 1) Mélanger les cartes.
- 2) Etaler les cartes sur la table, faces cachées.
- 3) Le joueur 1 tourne une carte et essaie de trouver le calcul ou le résultat correspondant en retournant une deuxième carte.
- 4) Si les deux cartes correspondent le joueur 1 gagne les cartes et rejoue.
- 5) Si les deux cartes ne correspondent pas le joueur 1 repose les cartes et le joueur 2 joue.
- 6) Quand il n'y a plus de cartes sur la table, celui qui a gagné est celui qui a le plus de cartes.

# MEMORY

## additions

< 100

CE1 .. CE2

3



Memory  
additions  
subtractions  
multiplications  
division  
integers  
CP

24  
MEMORY  
additions  
> 20  
CP - CE1

MEMORY  
additions  
< 100  
CE1 - CE2

MEMORY  
additions  
> 100  
CE1 CE2

MEMORY  
additions  
multiplications  
> 10  
CP

MEMORY  
additions  
> 10  
GS - CP

Le gagnant est le premier qui arrive sur une case maison de sa couleur (ex : maison bleue si le jeton cochon est bleu).

Avec le plateau de 1 à 99 (CEI) :

Le jeu est le même que celui des CP, mais chaque joueur prend 3 jetons cochon sde la même couleur et les place sur 3 cases différentes du plateau après tirage de 3 cartes oranges.

De cette façon, les joueurs doivent choisir à chaque lancé quels sont les deux dés sur les trois qu'il va utiliser pour se déplacer, ainsi que le jeton cochon qu'il va déplacer. Il ne peut bouger qu'un jeton à la fois, mais il peut décider de déplacer un autre jeton lors d'un autre déplacement.

Il faut ainsi anticiper sur son déplacement pour atteindre le plus rapidement possible une maison de sa couleur.

## Les trois petits cochons









### Matériel :

- Deux plateaux de jeu (de 1 à 30 cases/ de 1 à 99 cases)
- Des cartes jaunes (de 1 à 30)
- Des cartes orange (de 1 à 99)
- 2 dés bleus
- 3 dés jaunes
- 9 jetons cochons bleus, rouges et verts
- 1 règle du jeu

### But du jeu :

Jeu GS : se rendre dans une maison avec son jeton.

Jeu CP : se rendre dans une maison de la même couleur que son jeton.

Jeu CEI : se rendre dans une maison de sa couleur avec l'un de ses jetons.

Durée du jeu : de 5 à 30 min.

### Règles du jeu :

Ce jeu se joue à 3 joueurs.

**Avec le plateau de 1 à 30 (GS):**

Chaque joueur tire une carte jaune au hasard dans la pioche, et place son jeton cochon sur la case portant le nombre indiqué sur la carte.

Le joueur qui a pioché le plus grand nombre joue en premier.

Il lance les deux dés bleus, calcule sur quelle case il peut tomber avec l'un ou l'autre dé, puis choisit le dé qui correspond à la case qu'il veut atteindre. Il déplace ensuite son cochon sur cette case.

Le joueur suivant est celui qui a obtenu le deuxième plus grand nombre au tirage des cartes jaunes. Il procède de la même façon que le premier joueur.

Si un des joueurs tombe sur une case « loup » il a perdu.

Le gagnant est le premier qui arrive sur une case maison.

**Avec le plateau de 1 à 99 (CP) :**

Chaque joueur tire une carte orange au hasard dans la pioche, et place son jeton cochon sur la case portant le nombre indiqué sur la carte.

Le joueur qui a pioché le plus grand nombre joue en premier.

Il lance les 3 dés jaunes, calcule sur quelle case il peut tomber en choisissant deux d'entre eux et se déplace ensuite sur la case correspondant à son calcul, en vérifiant que le déplacement correspond bien à ce qui est indiqué sur les deux dés.

Le joueur suivant est celui qui a obtenu le deuxième plus grand nombre au tirage des cartes oranges. Il procède de la même façon que le premier joueur.

Si un des joueurs tombe sur une case « loup » il a perdu.

Si un joueur ne peut choisir qu'un dé parce qu'il se trouve sur la dernière ligne du tableau, il relance les deux autres dés jusqu'à ce qu'il puisse en choisir deux.

 <sup>1</sup>	2	3	4	5
10	9	 <sup>8</sup>	7	6
17	 <sup>12</sup>	13	14	15
20	19	18	 <sup>17</sup>	16
27	22	23	24	 <sup>25</sup>
 <sup>30</sup>	29	28	27	26



0	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	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

## **Jeu de l'Oie pour les GS**

### Règle du jeu

Pour ce jeu on utilise un dé spécial qui va de 1 à 5.

Lance les deux dés puis avance en suivant les dés.

Attention aux **cases spéciales** :

- **Les oies** : Quand on tombe sur une oie, on avance encore du même nombre.
- **Case 16** : On est perdu dans le labyrinthe, pour sortir aller à la case 11 .
- **Case 25** : On se repose et on passe un tour.
- **Case 30** : neige ! On passe un tour pour déneiger.
- **Case 34** : On doit se reposer, on passe un tour.
- **Case 40** : Un arbre est tombé sur le chemin, vous devez retourner sur la case 36.

Pour gagner la partie, il faut arriver exactement sur la case 49. Sinon on recule.





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



Départ

Arrivée

## Jeu de l'Oie pour les CP

### Règle du jeu

Pour ce jeu on utilise un dé classique qui va de 1 à 6.

Lance les deux dés puis avance en suivant les dés.

Attention aux **cases spéciales** :

- **Les cases bleues et rouges** : Il faut suivre le calcul, on peut avancer ou reculer.

Par exemple, sur la case 8, on calcule  $8 + 3 = 11$

- **Les oies** : Quand on tombe sur une oie, on avance encore du même nombre.

- **Case 32** : le puits

Si on tombe dans le puits il faut faire un six pour être délivré.

- **Case 43** : le pont écroulé

Le pont s'est écroulé, on passe un tour pour le réparer.

- **Case 65** : En prison !

On passe deux tours avant d'être libéré.

- **Case 88** : La tête de mort

Lorsqu'on est mort on recommence du départ !

Pour gagner la partie, il faut arriver exactement sur la case 99. Sinon on





Fin mallette 2  
Retour liste mallettes