

Mallette 3

Blacé	La chasse au Pirate La chasse au trésor	25 mars au 19 avril
Le Perreon	Recto - Verso Rapido	6 mai au 7 juin
Saint Julien	Bon Débarras	10 juin au 6 juillet

[Retour liste mallettes](#)

La chasse au trésor Règles du jeu PIRATE

Liste du matériel

- 1 dé
- 6 pions
- 56 cartes-nombre
- 15 cartes-énigme
- 1 fiche-légende
- 1 plateau de jeu

But du jeu

Le premier arrivé à l'île a gagné.

Déroulement du jeu

- Placer les cartes sur le plateau de jeu.
- Mettre les pions sur la case départ.
- Celui qui fait le plus grand nombre avec le dé commence.
- Jeter le dé et avancer le pion.
- Piocher soit une carte-nombre, soit une carte-énigme.
- Regarder sur la fiche des légendes l'exercice demandé.
- Si l'exercice est raté, ne pas jeter le dé au prochain tour, et faire le même exercice mais piocher une nouvelle carte.
- Rejouer si on a fait 6
- Faire le nombre exact pour arriver au trésor.

Jeu vert

bons CE1

Jeu jaune

CE1 milieu
d'année





La chasse au trésor

Règles du jeu CAPITAINE

Liste du matériel

- 1 dé
- 6 pions
- 18 cartes-nombre
- 29 cartes-énigme
- 1 fiche-légende
- 1 plateau de jeu

But du jeu

Le premier arrivé au trésor a gagné.

Déroulement du jeu

- Placer les cartes sur le plateau de jeu.
- Mettre les pions sur la case départ.
- Celui qui fait le plus grand nombre avec le dé commence.
- Jeter le dé et avancer le pion.
- Piocher soit une carte-nombre, soit une carte-énigme.
- Regarder sur la fiche des légendes l'exercice demandé.
- Si l'exercice est raté, ne pas jeter le dé au prochain tour, et faire le même exercice mais piocher une nouvelle carte.
- Rejouer si on a fait 6
- Faire le nombre exact pour arriver au trésor.

Jeu rouge

CE1 expert
début CE2



APPRENTIS
PIRATES
?

APPRENTIS
PIRATES
CARTE-NOMBRES



La chasse au trésor

Règles du jeu APPRENTI-PIRATE

Liste du matériel

- 1 dé
- 6 pions
- 46 cartes-nombre
- 15 cartes-énigme
- 1 fiche-légende
- 1 plateau de jeu

But du jeu

Le premier arrivé à l'île a gagné.

Déroulement du jeu

- Placer les cartes sur le plateau de jeu.
- Mettre les pions sur la case départ.
- Celui qui fait le plus grand nombre avec le dé commence.
- Jeter le dé et avancer le pion.
- Piocher soit une carte-nombre, soit une carte-énigme.
- Regarder sur la fiche des légendes l'exercice demandé.
- Si l'exercice est raté, ne pas jeter le dé au prochain tour, et faire le même exercice mais piocher une nouvelle carte.
- Rejouer si on a fait 6
- Faire le nombre exact pour arriver au trésor.

Jeu jaune

CE 1 milieu
d'année

Complète l'addition

$$600 + ? = 700$$

Je suis le nombre
juste après 200.

Quel est le plus petit
nombre?

$$\begin{array}{|c|c|c|} \hline 237 & 128 & 330 \\ \hline 279 & & \\ \hline \end{array}$$

Quels nombres se situent
entre
- deux ?

$$\begin{array}{|c|c|c|c|} \hline 72 & 83 & 6 & 282 \\ \hline \end{array}$$

Le chiffre des centaines
est égal au chiffre
des unités. Quel sera le

$$\begin{array}{|c|c|c|c|} \hline 441 & 365 & 323 \\ \hline 278 & & \\ \hline \end{array}$$

quel est le plus
petit nombre
462 ou 626

Complète

$$\begin{array}{|c|} \hline 50 \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline ? \\ \hline \end{array} =$$

$$\begin{array}{|c|} \hline 100 \\ \hline \end{array}$$

Quels chiffres faut-il
pour écrire quatre-
vingt-quatre ?

Quel est la
moitié de 20?

quels sont les
nombres impairs

$$\begin{array}{|c|c|c|c|} \hline 203 & 284 & 257 \\ \hline 276 & & \\ \hline \end{array}$$

Range les nombres de
plus grand au plus
petit

$$601 - 618 - 611$$

Je suis le nombre juste
avant -100:

La chasse au trésor

Règles du jeu MOUSSE

Liste du matériel

- 1 dé
- 6 pions
- 53 cartes-nombre
- 14 cartes-énigme
- 1 fiche-légende
- 1 plateau de jeu

But du jeu

Le premier arrivé au trésor a gagné.

Déroulement du jeu

- Placer les cartes sur le plateau de jeu.
- Mettre les pions sur la case départ.
- Celui qui fait le plus grand nombre avec le dé commence.
- Jeter le dé et avancer le pion.
- Piocher soit une carte-nombre, soit une carte-énigme.
- Regarder sur la fiche des légendes l'exercice demandé.
- Si l'exercice est raté, ne pas jeter le dé au prochain tour, et faire le même exercice mais piocher une nouvelle carte.
- Rejouer si on a fait 6
- Faire le nombre exact pour arriver au trésor.

JEU MOUSSE

FIN CP - début CE1

FICHE des LÉGENDES des CASES du -PLATEAU de JEU

-1	Tirer une carte nombre et donner le nombre qui précède.
1	Tirer une carte nombre et donner le nombre qui suit.
DU	Tirer une carte nombre et indiquer le chiffre des dizaines et celui des unités.
CDU	Tirer une carte nombre et indiquer le chiffre des centaines, des dizaines et des unités.
	Tirer une carte nombre et compter à l'envers de 1 en 1 (donner 7 nombres).
2 en 2	Tirer une carte nombre et compter de 2 en 2 (donner 7 nombres).
10 en 10	Tirer une carte nombre et compter de 10 en 10 (donner 7 nombres).
100 en 100	Tirer une carte nombre et compter de 10 en 100 (donner 7 nombres).
	Tirer une carte nombre, reculer de 2 cases et passer son tour.
abc	Tirer une carte-nombre et la lire.
?	Tirer une carte énigme et répondre à la question.

Le recto-verso

But du jeu : Trouver le résultat du calcul de la carte montrée par l'adversaire.

Nombre de joueurs : de 2 à 4

Règle du jeu : Les cartes sont étalées, face calculs visibles. Le 1^{er} joueur désigne une des cartes. Le 2^{ème} annonce le résultat du calcul. La carte est retournée. Si le résultat est correct, le 2^{ème} joueur gagne la carte, sinon c'est le 1^{er} qui la garde ! Ensuite on inverse les rôles, si on joue à 2. Dans le cas de 3 ou 4 joueurs, le 2^{ème} joueur fait jouer le 3^{ème}, ensuite le 3^{ème} fait jouer le 4^{ème} etc...

6

21 cartes vertes calculs ≤ 5

45 cartes jaunes calculs ≤ 10

3

3 + 0

6 + 0

LE RAPIDO

LE RAPIDO

But du jeu : Effectuer le plus rapidement possible un calcul : 2 nombres, 1 opération (+/- ou \times) et 1 résultat.

Description du jeu : 7 hexagones recto-verso

Jeu rose (plateau rose et nombres roses) : additionner ou soustraire (opération au choix de l'élève)

Jeu bleu (plateau bleu et nombres bleus) : multiplier

Préparation du jeu :

Choisir une couleur de jeu. Installer les hexagones autour de l'hexagone central (hexagone sans nombre).

Un meneur de jeu est mené ; c'est celui qui distribue , ramasse les cartes et arbitre.

Chaque joueur prend 5 jetons (ou plus, si on veut).

Déroulement :

Le meneur distribue 2 cartes visibles à chacun. A son signal, les retourner. Avec ces 2 cartes, faire une opération : le premier à avoir trouvé son résultat, place son jeton sur le plateau et dit STOP. Les autres joueurs arrêtent de chercher. Il devra justifier son calcul. Si le calcul est juste, le jeton est placé au centre du jeu. Si le calcul est faux, le joueur reprend son jeton et chaque joueur lui en donne un. Le meneur ramasse les cartes et distribue 2 nouvelles cartes.

FIN DE LA PARTIE : le premier qui n'a plus de jeton a gagné.



65 49 33 26 46 19 54 35 29 11
64 30 21 8 7 41 16 42 5 15 5
58 28 61 12 21 19 54 35 29 11
53 36 75 4 8 41 16 42 5 15 5
69 37 24 23 18 08 15 5 11 5
32 90 34 32 1 9 42 5 15 5
70 66 0 3 27 31 15 17 17 52
47 40 52 3 27 31 15 17 17 52
20 20 3 3 3 15 17 17 52
68 55 3 3 3 15 17 17 52
45 2 3 3 3 15 17 17 52
67 38 3 3 3 15 17 17 52
62 56 3 3 3 15 17 17 52



Jeu en calcul mental -Cycle 2

"BON DEBARRAS"

Contenu pour 6 joueurs :

pour 2 joueurs, 60 cartes représentant les quantités de 1 à 9 dans quatre représentations différentes (écriture chiffrée, constellation, cartes points et doigts)

Une affiche aide: les amis du 10

Règle du jeu:

Chaque joueur reçoit 10 cartes qu'il peut étaler devant lui face visible, le reste constitue le talon face cachée.

Un joueur tire une carte du talon. L'autre joueur doit abattre le complément à 10 pris parmi ses cartes dans n'importe quelle représentation. S'il ne peut pas jouer, il passe son tour et retourne une nouvelle carte du talon pour son adversaire.

Le vainqueur est celui qui s'est débarrassé de toutes ses cartes le premier.

Progression du jeu pour tous les niveaux:

- commencer par les cartes points en bleu, le complément à 10 étant visible en comptant les trous blancs
- ajouter les cartes doigts, l'élève pouvant reproduire les doigts levés et compter les doigts baissés
- ajouter ensuite les constellations qui nécessitent parfois un calcul intermédiaire pour reconnaître la quantité puis les écritures chiffrées.

Objectifs:

- repérer visuellement puis calculer les compléments à 5 (GS)
- repérer visuellement, calculer puis mémoriser les compléments à 10 (CP/CE1)

Variante GS:

ne garder que les cartes représentant les quantités de 1 à 4 pour travailler les compléments à 5



Fin mallette 3
Retour liste mallettes