

## Mallette 4

TAPONAS	Dragon des maths SCOPA	25 mars au 19 avril
Belleville E.Herriot	Memory : cartes de différents niveaux Memory des dizaines : 14 jeux différents TRIOS Avance - Recule	6 mai au 7 juillet

[Retour liste mallettes](#)

# LE DRAGON DES MATHS

Jeu de calcul mental - CE1



? \* - +  
+ ? \* + - ? \*  
- \* ? - +

Arrivée

Départ

Arrivée  
de 3 cases

Arrivée

## LE DRAGON DES MATHS : RÈGLE DU JEU

Contenu : 1 plateau de jeu – 1 règle du jeu - 4 pions – 1 dé – 16 cartes additions – 16 cartes soustractions – 16 cartes nombres – 16 cartes problèmes

But du jeu : arriver le premier sur la tête du dragon

- 1) le joueur lance le dé et avance du nombre de cases marqué
- 2) Puis il prend la carte indiquée (sauf cases rouges)
  - ⇒ carte + (additions)
  - ⇒ cartes - (soustractions)
  - ⇒ carte ? (problèmes)
  - ⇒ carte \* (trouver le nombre)
- 3) Le joueur calcule et donne sa réponse. Les autres joueurs vérifient si la réponse est bonne.
  - ⇒ Réponse juste : j'avance d'une case.
  - ⇒ Réponse fausse : je recule de deux cases.
- 4) Le premier joueur arrivant pile sur la tête du dragon ( en faisant le bon nombre) gagne la partie.



Tom, Romain et Julie ont  
reçu 5 bonbons chacun.

**Combien y-a-t-il de  
bonbons en tout ?**

$$8 + 6$$

14

SCOPA

CP Taponas



## Règle du jeu

De 2 à 4 joueurs.

On distribue trois cartes à chaque joueur et on retourne quatre cartes sur la table.

On doit poser une carte sur la table ou faire un pli. Pour faire un pli, il faut jouer une carte qui prend une carte de même valeur, ou plusieurs cartes si leur total est égal à la carte du joueur. Le joueur ramasse ses cartes.

On ne peut pas poser une carte si on peut prendre.

Si un joueur ramasse toutes les cartes, il fait « scopa » et prend un jeton.

Quand toutes les cartes sont jouées, on distribue à nouveau trois cartes.

## Valeur des cartes

Ce jeu comporte 50 cartes et 14 jetons de scopa.

Pour compter les points à la fin:

Toutes les cartes valent 1 point, sauf les dix qui valent 10 points.

Chaque scopa vaut 10 points.

Le gagnant est celui qui totalise le plus de points.



quatre

7



six

cinq

8



## Bataille des nombres (1 à 10)

- Chaque carte travaille une représentation du nombre (dé, doigts, chiffre, écriture en lettre, décomposition additive, quantité).
- Possibilité de jouer avec toutes les cartes ou seulement une partie.
- GS / déb. CP.

Ime Deshayes  
E. Herriot (Bellenville)



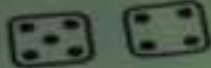
$$6+7$$

$$5+2$$

sept



3



6

8

*jeu de memory  
(55 + début CP)*

*Estimé de  
Héroux*

## Jeu de mémoire

Disposer les cartes à l'envers sur une table. Le premier joueur retourne 2 cartes au hasard. Si les 2 cartes représentent le même nombre, il les garde et rejoue. Si les 2 cartes représentent 2 nombres différents, il les remet à leur place (à l'envers) et c'est au tour du joueur suivant. Le vainqueur est celui qui a retourné le plus de cartes.



5

jeux pour le calcul  
mental

(GS \ CP)

Classe de Mme Jorzo  
Edouard Herviot.



jeu de mémory PR

jeu de mémory  
C. P. ...

Edmond Honnet  
(S. J.)

jeu de mémory  
(GS + début de CP)

# MEMORY des DIZAINES

- 14 jeux
- fin CP + début CE1
- additions ou soustractions de dizaines (résultats  $< 100$ ).

Mme Thomas. Ed. Hémisot

## MEMORY DES DIZAINES

### MATERIEL:

18 cartes ( additions ou soustractions de dizaines ; résultats inférieurs à 100 )

NOMBRE DE JOUEURS: 2 à 3 joueurs.

### REGLES DU JEU

$$80 - 30$$

$$50 - 10$$

$$90 - 20$$

$$90 - 10$$

# MEMORY DES DIZAINES

## **MATERIEL:**

18 cartes ( additions ou soustractions de dizaines ; résultats inférieurs à 100 )

**NOMBRE DE JOUEURS:** 2 à 3 joueurs.

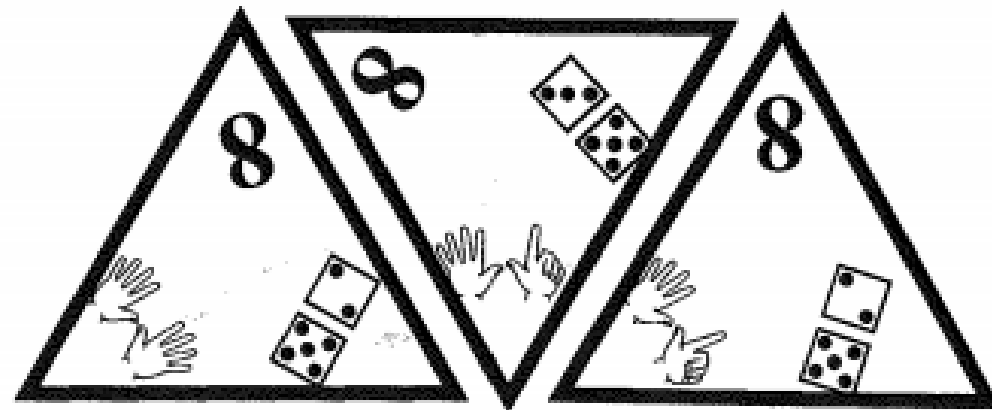
## **REGLES DU JEU**

- 1) Mettre les cartes à l'envers en 3 colonnes de 6 cartes.
- 2) Chacun son tour, les joueurs retournent 2 cartes.
  - Si les 2 cartes ont la même valeur, le joueur garde les cartes.
  - Si les 2 cartes ont une valeur différente, le joueur les repose à l'envers à leur place de départ.
- 3) Le jeu se termine quand toutes les cartes ont été tirées.
- 4) Le gagnant est le joueur qui a le plus de cartes.



# TRIOS

*De 6 à 10*



## REGLE DU JEU

Pour 2 à 4 joueurs

### CONTENU DU JEU :

\_ 36 Trios dont 1 joker      \_ 1 mémo      \_ la règle du jeu

### BUT DU JEU :

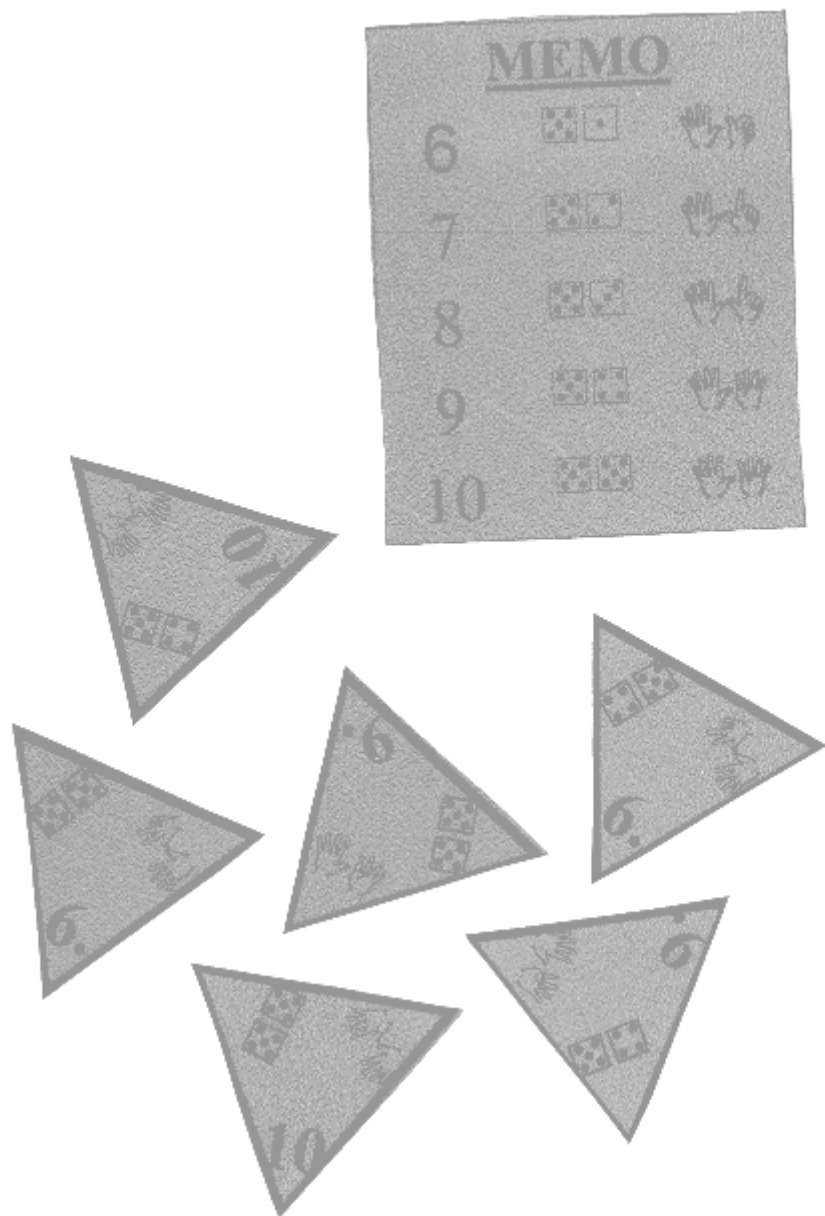
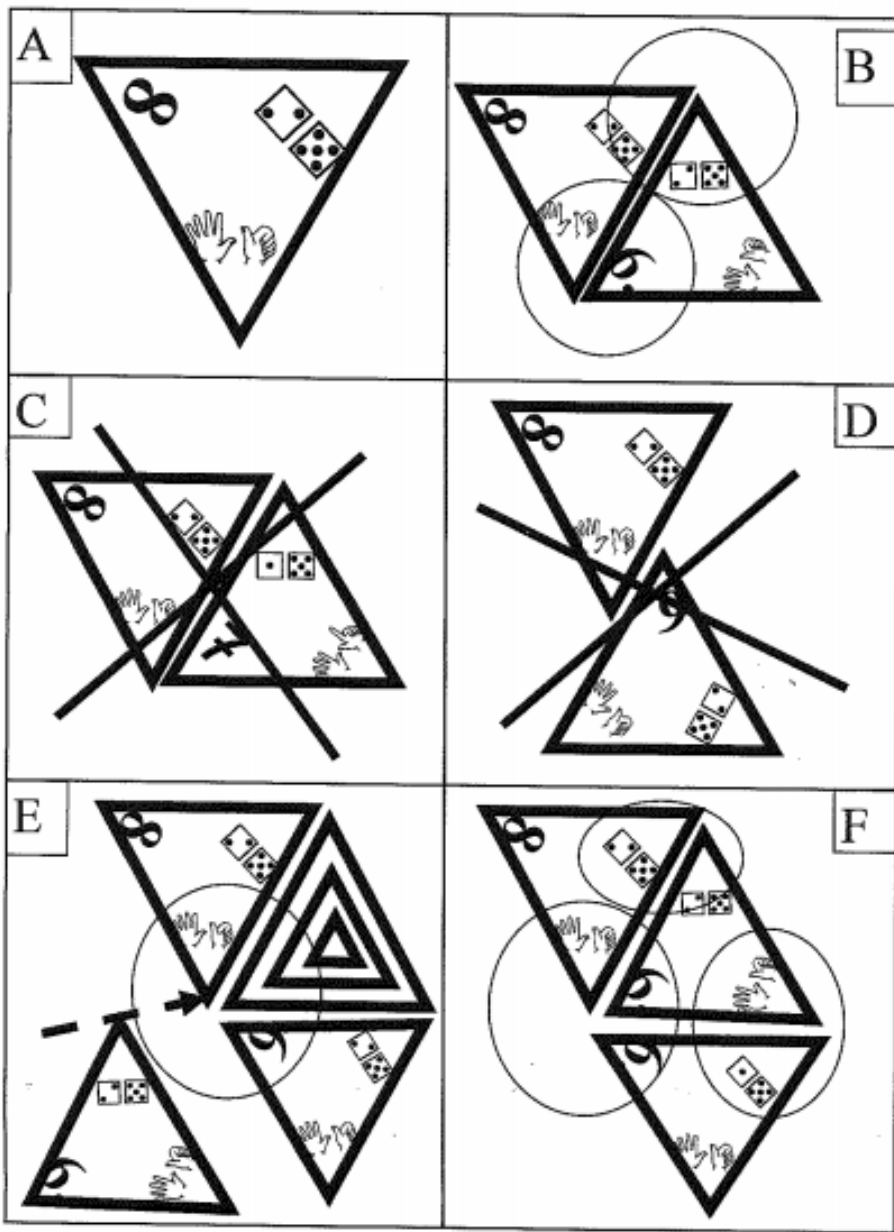
Poser tous ces trios, ou en avoir le moins possible à la fin de la partie

### DEROULEMENT DE LA PARTIE :

- \_ Étalez les Trios face cachée sur la table.
- \_ Chaque joueur prend 5 Trios.
- \_ Piochez un Trios qui sera le point de départ de la partie. Le posez face visible (Si c'est un joker, piochez un autre Trios) (*fig. A*)
- \_ Choisissez le joueur qui commence. Il doit essayer de placer un Trios. Il faut avoir **un côté en commun et tous les chiffres ou représentation correspondantes en contact doivent être identiques.** (*fig. B et F*)  
(*Les positions des fig. C et D ne sont pas autorisées*)
- \_ On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
- \_ Si un joueur a posé un Trios, c'est au joueur suivant de continuer.
- \_ Si un joueur ne peut pas poser de Trios, il doit en piocher un autre et passer son tour.
- \_ La partie s'arrête quand un des joueurs a posé tous ses Trios. On finit alors le tour de jeu. Celui qui a le moins de Trios a gagné.
- \_ Le jeu se termine aussi quand on a pioché le dernier Trios.

### UTILISATION DU JOKER :

- \_ Commencez à l'utiliser quand les enfants connaissent bien le jeu.
- \_ Il remplace n'importe quel Trios.
- \_ Pour le prendre, il faut le remplacer par un Trios avec les bons chiffres (*fig. E*) et alors sera gardé par le joueur qui pourra l'utiliser lors d'un prochain tour.





Zipper Niveau  
Associer 6 à 1  
(100 cartes)

TRIOS

TRIOS Niveau 1  
associer 5



# La course avance. recule

- jeu de déplacement sur  
bande ou tableau numérique -

GS ou CP ●  
avec flèches ⇌  
constellations, doigts, nombres  
1, 2, 3  
support de 1 à 20

CP ou CE<sub>1</sub> ●  
avec ⊕ ou ⊖  
1, 2, 3, 4  
support de 1 à 100

CE<sub>1</sub> ●  
⊕ ⊖  
5, 10, 50  
support de 5 ou 5  
de 100 à 545  
ou 550 à 995 -

CP LENA  
HERRIOT

Règle du jeu : jeu CE1

## La course avance recule

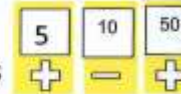
Nombre de joueurs : 6 maximum



Matériel : 1 plateau de jeu



des cartes



1 trombone par joueur pour se déplacer sur le plateau



Des jetons pour marquer les points

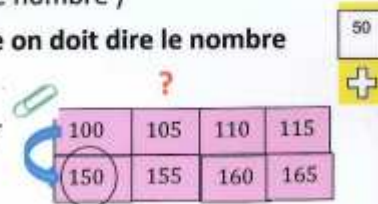


Ce qu'il faut faire ...

Avant de commencer : Mettre les trombones sur le numéro 100 et mélanger les cartes à l'envers et piocher chacun son tour.

*Penser à faire tourner le plateau de jeu devant chaque joueur.*

1. On pioche et on va **avancer ou reculer** du nombre de cases écrit sur la carte. (on regarde la flèche et le nombre)
2. Mais **avant de bouger son trombone on doit dire le nombre de la case où on va arriver.**
3. Puis on avance son pion pour vérifier



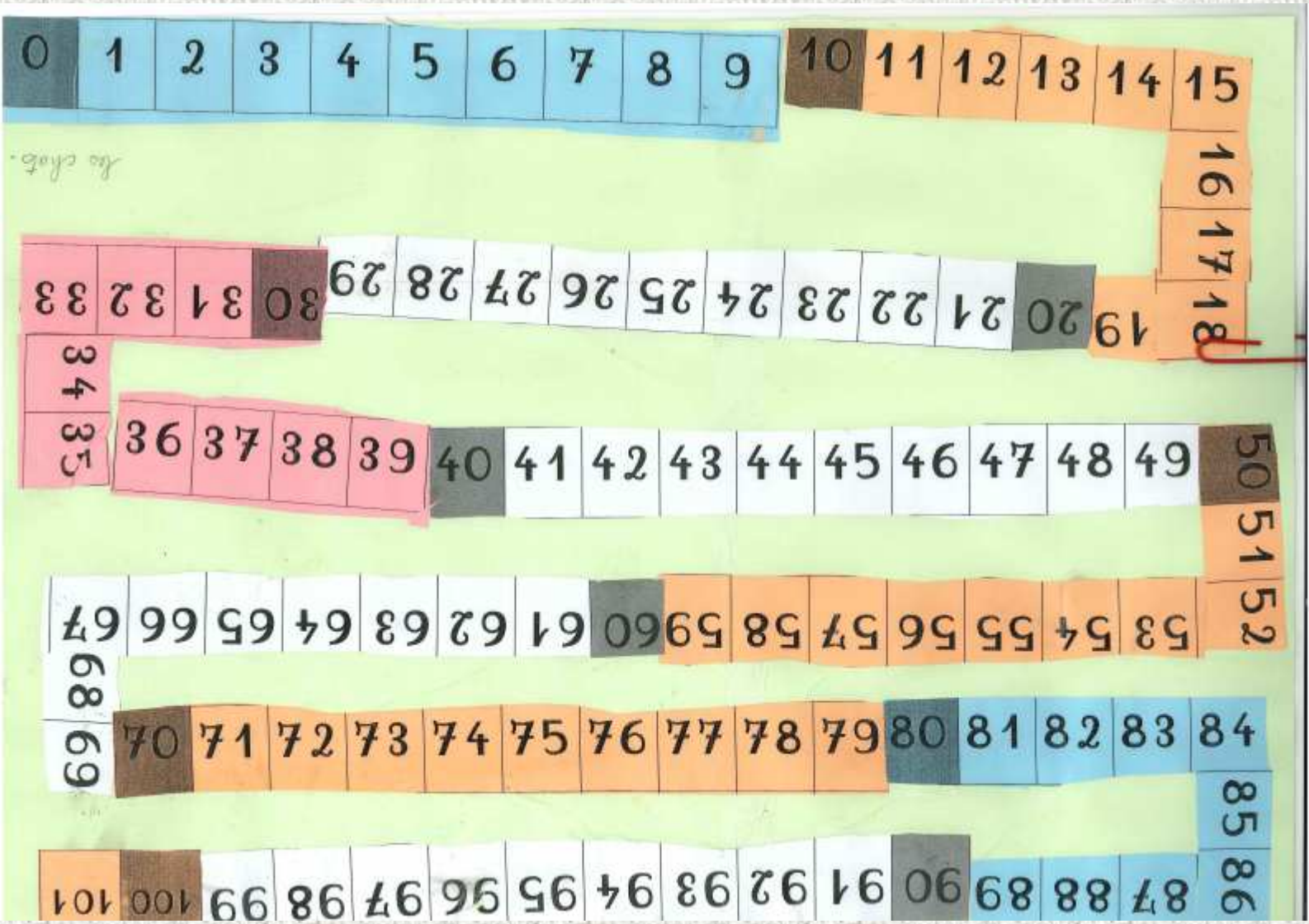
4. Si on dit le nombre juste on gagne un pion.

A la fin du temps de jeu :

Celui qui gagne est celui qui a le plus de pions .









100	105	110	115	120	125	130	135	140	145
150	155	160	165	170	175	180	185	190	195
200	205	210	215	220	225	230	235	240	245
250	255	260	265	270	275	280	285	290	295
300	305	310	315	320	325	330	335	340	345
350	355	360	365	370	375	380	385	390	395
400	405	410	415	420	425	430	435	440	445
450	455	460	465	470	475	480	485	490	495
500	505	510	515	520	525	530	535	540	545

*Fin mallette 4*  
*Retour liste mallettes*