

Mallette 5

<p>Belleville J.Macé</p>	<p>Rapid'calcul Loto des nombres Dominos des compléments Jeu des 5 Familles Les Dominos des courtes pattes</p>	<p>25 mars au 7 juillet</p>
--------------------------	--	---------------------------------

[Retour liste mallettes](#)

35

$10+2$

7

$30+5$

34

$3+3$

54

$6+3$

70

$10+3$

69

$3+2$

DOMINOS
COURTES PATLES

$$10+16$$

Le jeu des
5 familles

Une idée
originale des
Cantos Pattes.

$$50$$

$$27+2$$

$$41+1$$


$$50+3$$

Rapid' Calcul

Nombre de joueurs: de 2 à 4 joueurs

Niveau : CP

Préparation du jeu :

- Etaler tous les jetons sur la table, face cachée. 
- Poser la maracas au centre des jetons.
- Former une pile avec les cartes-nombres, face retournée, sur le bord de la table.

But du jeu :

→ Obtenir le nombre indiqué sur la carte-nombre en additionnant les points marqués sur ses jetons. (on peut utiliser tous ou qu'une partie des jetons que l'on a en main).

Règle du jeu :


- Tirer une carte-nombre. Le nombre indiqué sera le nombre que les joueurs devront obtenir avec leurs jetons.
- Chacun son tour, les joueurs prennent un jeton. Puis tous ensemble ils en prennent un deuxième. Si personne ne peut faire le nombre, tous les joueurs piochent à nouveau un autre jeton, jusqu'à ce qu'un joueur obtienne le nombre indiqué sur la carte. Il prendra alors la maracas et la secouera pour signaler qu'il a le bon nombre.
- Lorsqu'un joueur a le bon nombre, il marque un point. Tous les jetons sont alors remis face cachée sur la table et l'on tire une nouvelle carte-nombre pour commencer une nouvelle partie.
- Le jeu se termine quand toutes les cartes-nombres ont été tirées.
- On compte alors les points. Le gagnant est celui qui a le plus de points.

Rapid' Calcul

Nombre de joueurs: de 2 à 4 joueurs

Niveau : CE1

Préparation du jeu :

- Etaler tous les jetons sur la table, face cachée. 
- Poser la maracas au centre des jetons.
- Former une pile avec les cartes-nombres, face retournée, sur le bord de la table.

But du jeu :

→ Obtenir le nombre indiqué sur la carte-nombre en additionnant (+) ou en soustrayant (-) les points marqués sur ses jetons. (on peut utiliser tous ou qu'une partie des jetons que l'on a en main).

Règle du jeu :

- Tirer une carte-nombre. Le nombre indiqué sera le nombre que les joueurs devront obtenir avec leurs jetons.
- Chacun son tour, les joueurs prennent un jeton. Puis tous ensemble ils en prennent un deuxième. Si personne ne peut faire le nombre, tous les joueurs piochent à nouveau un autre jeton, jusqu'à ce qu'un joueur obtienne le nombre indiqué sur la carte. Il prendra alors la maracas et la secouera pour signaler qu'il a le bon nombre.
- Lorsqu'un joueur a le bon nombre, il marque un point. Tous les jetons sont alors remis face cachée sur la table et l'on tire une nouvelle carte-nombre pour commencer une nouvelle partie.
- Le jeu se termine quand toutes les cartes-nombres ont été tirées.
- On compte alors les points. Le gagnant est celui qui a le plus de points.

9

7

CE₁

24

CP

14



Rapid Calcul

Nombre de joueurs : de 2 à 4 joueurs Niveau : CE1

Préparation du jeu :

- Étaler tous les jetons sur la table, face cachée.
- Poser la maracas au centre des jetons.
- Former une pile avec les cartes-nombres, face recto, sur le bord de la table.

But du jeu :

--- Obtenir le nombre indiqué sur la carte-nombre en additionnant (+) ou en soustrayant (-) les points marqués sur ses jetons. On peut utiliser tous ou qu'une partie des jetons que l'on a en main.

Règle du jeu :

- Tirer une carte-nombre. Le nombre indiqué sera le nombre que les joueurs devront obtenir avec leurs jetons.
- Chacun son tour, les joueurs prennent un jeton, puis tous ensemble ils en prennent un deuxième. Si personne ne peut faire le nombre, tous les joueurs piochent à nouveau un autre jeton, jusqu'à ce qu'un joueur obtienne le nombre indiqué sur la carte. Il prendra alors la maracas et la secouera pour signaler qu'il a le bon nombre.
- Lorsqu'un joueur a le bon nombre, il marque un point. Tous les jetons sont alors remis face cachée sur la table et l'on tire une nouvelle carte-nombre pour commencer une nouvelle partie.
- Le jeu se termine quand toutes les cartes-nombres ont été tirées.
- On compte alors les points. Le gagnant est celui qui a le plus de points.

11

15 - 5

7

20 - 10

DOMINOS DES

COMPLEMENTS

JUSQU'A 20

5

16 - 5

5

8 pour
aller à 11

10

10 + ? =
13

jeu de bataille
règle du jeu
tables d'addition, de
soustraction et de
multiplication pour
valider les résultats

BATAILLE

Règle du jeu

On distribue toutes les cartes.

Les joueurs ne regardent pas les cartes. Ils les posent devant eux.

Chaque joueur retourne une carte.

Il faut calculer le résultat, le gagnant est celui qui obtient le plus grand résultat.

Si 2 joueurs ou plus ont le même résultat, ils disent bataille et rejouent.

Celui qui a le plus de points remporte les cartes.

A la fin du jeu, on compte les cartes. Celui qui en a le plus a gagné la partie.

5-1

6x2

3+5

3 paquets de cartes
jeu de bataille

cartes (+) CP-CE1

(-) CP-CE1

(X) CE1

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1+1	1+2	1+3	1+4	1+5	1+6	1+7	1+8	1+9								
	2+1	2+2	2+3	2+4	2+5	2+6	2+7	2+8	2+9							
		3+1	3+2	3+3	3+4	3+5	3+6	3+7	3+8	3+9						
			4+1	4+2	4+3	4+4	4+5	4+6	4+7	4+8	4+9					
				5+1	5+2	5+3	5+4	5+5	5+6	5+7	5+8	5+9				
					6+1	6+2	6+3	6+4	6+5	6+6	6+7	6+8	6+9			
						7+1	7+2	7+3	7+4	7+5	7+6	7+7	7+8	7+9		
							8+1	8+2	8+3	8+4	8+5	8+6	8+7	8+8	8+9	
								9+1	9+2	9+3	9+4	9+5	9+6	9+7	9+8	9+9

table de multiplication

2 $2 \times 1 = 2$ $2 \times 2 = 4$ $2 \times 3 = 6$ $2 \times 4 = 8$ $2 \times 5 = 10$ $2 \times 6 = 12$ $2 \times 7 = 14$ $2 \times 8 = 16$ $2 \times 9 = 18$ $2 \times 10 = 20$	3 $3 \times 1 = 3$ $3 \times 2 = 6$ $3 \times 3 = 9$ $3 \times 4 = 12$ $3 \times 5 = 15$ $3 \times 6 = 18$ $3 \times 7 = 21$ $3 \times 8 = 24$ $3 \times 9 = 27$ $3 \times 10 = 30$	4 $4 \times 1 = 4$ $4 \times 2 = 8$ $4 \times 3 = 12$ $4 \times 4 = 16$ $4 \times 5 = 20$ $4 \times 6 = 24$ $4 \times 7 = 28$ $4 \times 8 = 32$ $4 \times 9 = 36$ $4 \times 10 = 40$	5 $5 \times 1 = 5$ $5 \times 2 = 10$ $5 \times 3 = 15$ $5 \times 4 = 20$ $5 \times 5 = 25$ $5 \times 6 = 30$ $5 \times 7 = 35$ $5 \times 8 = 40$ $5 \times 9 = 45$ $5 \times 10 = 50$
6 $6 \times 1 = 6$ $6 \times 2 = 12$ $6 \times 3 = 18$ $6 \times 4 = 24$ $6 \times 5 = 30$ $6 \times 6 = 36$ $6 \times 7 = 42$ $6 \times 8 = 48$ $6 \times 9 = 54$ $6 \times 10 = 60$	7 $7 \times 1 = 7$ $7 \times 2 = 14$ $7 \times 3 = 21$ $7 \times 4 = 28$ $7 \times 5 = 35$ $7 \times 6 = 42$ $7 \times 7 = 49$ $7 \times 8 = 56$ $7 \times 9 = 63$ $7 \times 10 = 70$	8 $8 \times 1 = 8$ $8 \times 2 = 16$ $8 \times 3 = 24$ $8 \times 4 = 32$ $8 \times 5 = 40$ $8 \times 6 = 48$ $8 \times 7 = 56$ $8 \times 8 = 64$ $8 \times 9 = 72$ $8 \times 10 = 80$	9 $9 \times 1 = 9$ $9 \times 2 = 18$ $9 \times 3 = 27$ $9 \times 4 = 36$ $9 \times 5 = 45$ $9 \times 6 = 54$ $9 \times 7 = 63$ $9 \times 8 = 72$ $9 \times 9 = 81$ $9 \times 10 = 90$

Mes Tables de Soustraction



0-0=0	1-1=0	2-2=0	3-3=0	4-4=0	5-5=0	6-6=0
1-0=1	2-1=1	3-2=1	4-3=1	5-4=1	6-5=1	7-6=1
2-0=2	3-1=2	4-2=2	5-3=2	6-4=2	7-5=2	8-6=2
3-0=3	4-1=3	5-2=3	6-3=3	7-4=3	8-5=3	9-6=3
4-0=4	5-1=4	6-2=4	7-3=4	8-4=4	9-5=4	10-6=4
5-0=5	6-1=5	7-2=5	8-3=5	9-4=5	10-5=5	11-6=5
6-0=6	7-1=6	8-2=6	9-3=6	10-4=6	11-5=6	12-6=6
7-0=7	8-1=7	9-2=7	10-3=7	11-4=7	12-5=7	13-6=7
8-0=8	9-1=8	10-2=8	11-3=8	12-4=8	13-5=8	14-6=8
9-0=9	10-1=9	11-2=9	12-3=9	13-4=9	14-5=9	15-6=9
10-0=10	11-1=10	12-2=10	13-3=10	14-4=10	15-5=10	16-6=10

7-7=0	8-8=0	9-9=0	10-10=0
8-7=1	9-8=1	10-9=1	11-10=1
9-7=2	10-8=2	11-9=2	12-10=2
10-7=3	11-8=3	12-9=3	13-10=3
11-7=4	12-8=4	13-9=4	14-10=4
12-7=5	13-8=5	14-9=5	15-10=5
13-7=6	14-8=6	15-9=6	16-10=6
14-7=7	15-8=7	16-9=7	17-10=7
15-7=8	16-8=8	17-9=8	18-10=8
16-7=9	17-8=9	18-9=9	19-10=9
17-7=10	18-8=10	19-9=10	20-10=10



Fin mallette 5
Retour liste mallettes