

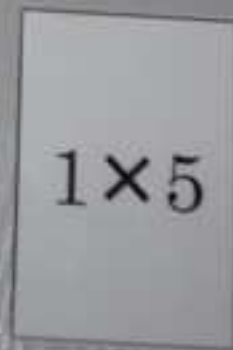
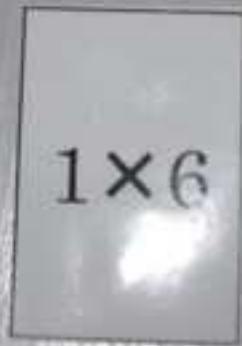
Mallette 6

St Etienne des Oullières	Mistigri Halli Galli Les associés Les souris dansent	25 mars au 19 avril
St Etienne la Varenne	Jeu de l'oie	6 mai au 7 juillet

[Retour liste mallettes](#)



MISTIGRI



MISTIGRIS (niveau CE1)

Contenu du jeu

- 15 étiquettes multiplication
- 15 étiquettes comportant un dessin
- 1 étiquette grenouille ou pouilleux.

Nombre de joueurs: de 2 à 4

BUT DU JEU : Associer écriture
multiplicative et dessin .

Règle du jeu :

On distribue toutes les cartes. Chacun forme dans un premier temps tous les mariages possibles avec les cartes de son jeu (1 carte dessin + 1 carte multiplication) et les pose devant lui.

Chacun à son tour, on pioche une carte dans le jeu de l'autre pour essayer de faire un nouveau mariage sinon on passe. Le gagnant est celui qui a dépassé

Halli Galli

Halli gabi niveau CE1

60 cartes numérotées de 1 à 10, un seul numéro 10

Début

Place numériquement une partie, 10 cartes posées devant le joueur, nombre de cartes qu'il devra décaler sur deux parties.

Cela peut être joué de manière de la même à la même. Déplacement de plusieurs parties.

Déroulement et but du jeu

Le but du jeu est de gagner toutes les cartes.

Chaque joueur retire une carte à tour de rôle. Elle est sur la table par addition le nombre 10 est obtenu, le joueur qui prend 10 est le premier gagnant toutes les cartes. Deux joueurs, les autres cartes sont mises à l'écart. Le joueur qui prend 10 est le gagnant.

Si un joueur ne trouve pas de carte, il donne une carte de sa partie aux autres joueurs.

Quand un joueur ne possède plus de cartes à retirer, il peut toujours essayer de jouer pour récupérer la partie.

Fin du Jeu

Elle se finit quand le gagnant a toutes les cartes et est déclaré vainqueur.

Remarque

Halli Galli est un jeu très simple de rapidité et d'observation.

On peut varier avec un plusieurs conditions pour faciliter le jeu.

On peut également changer de nombre de cartes en modifiant le nombre de cartes à retirer, par exemple.

3

6

10

3

6

1

6

4

Halli Galli

Halli galli niveau CE1

60 cartes numérotées de 1 à 10, un œuf marqué 10

Début

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

L'œuf est posé 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. Dès que sur la table par addition le nombre 10 est obtenu, le joueur qui end l'œuf le premier gagne toutes les cartes faces ouvertes. Seules les cartes faces ouvertes comptent, chacun faisant un tas devant lui. *pour une même couleur*

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

Quand un joueur ne possède plus de cartes à retourner, il peut toujours essayer de taper pour réintégrer la partie.

Fin du Jeu

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

Remarque

Halli Galli est un jeu très simple de rapidité et d'observation.

On peut enlever une ou plusieurs couleurs pour faciliter le jeu.

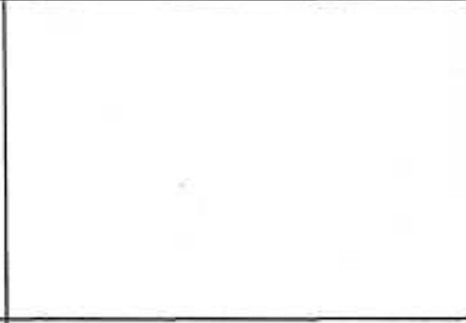
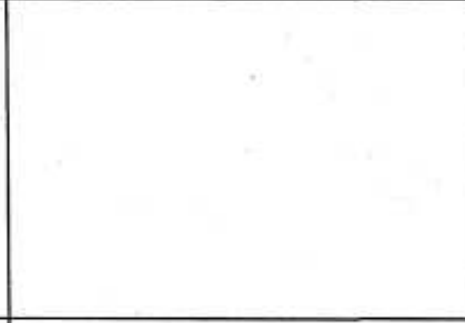
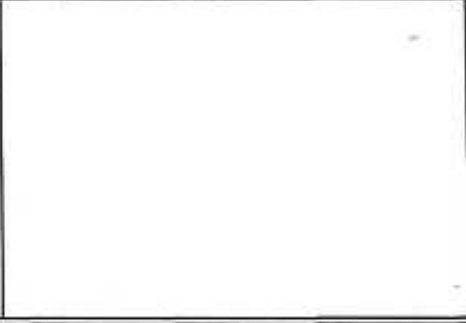
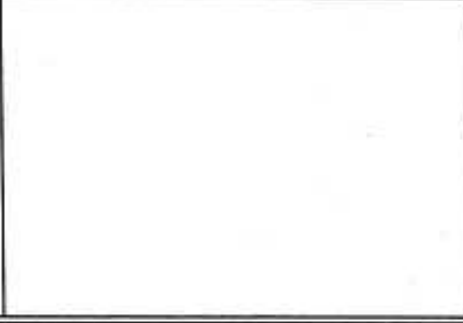
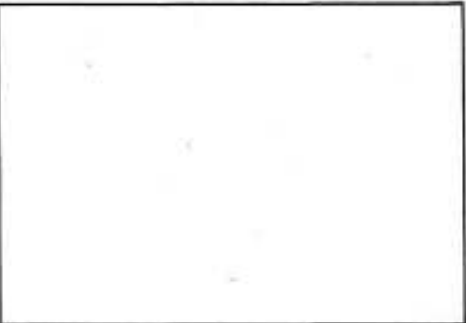
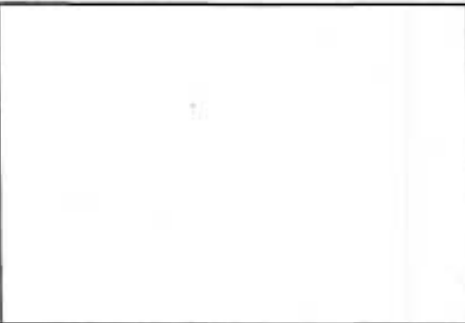
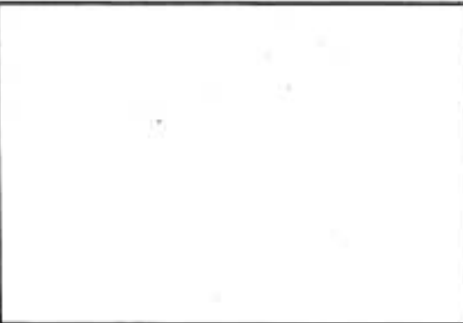
On peut également changer de nombre cible en modifiant le nombre porté sur l'œuf (travail additif sur 5 par exemple).

Les souris dansent

- Choisir une plaque « chats »
- Chacun à son tour, tirer une carte souris, lire l'opération et donner son résultat.
- Celui qui possède le chat lève la main et gagne la carte.

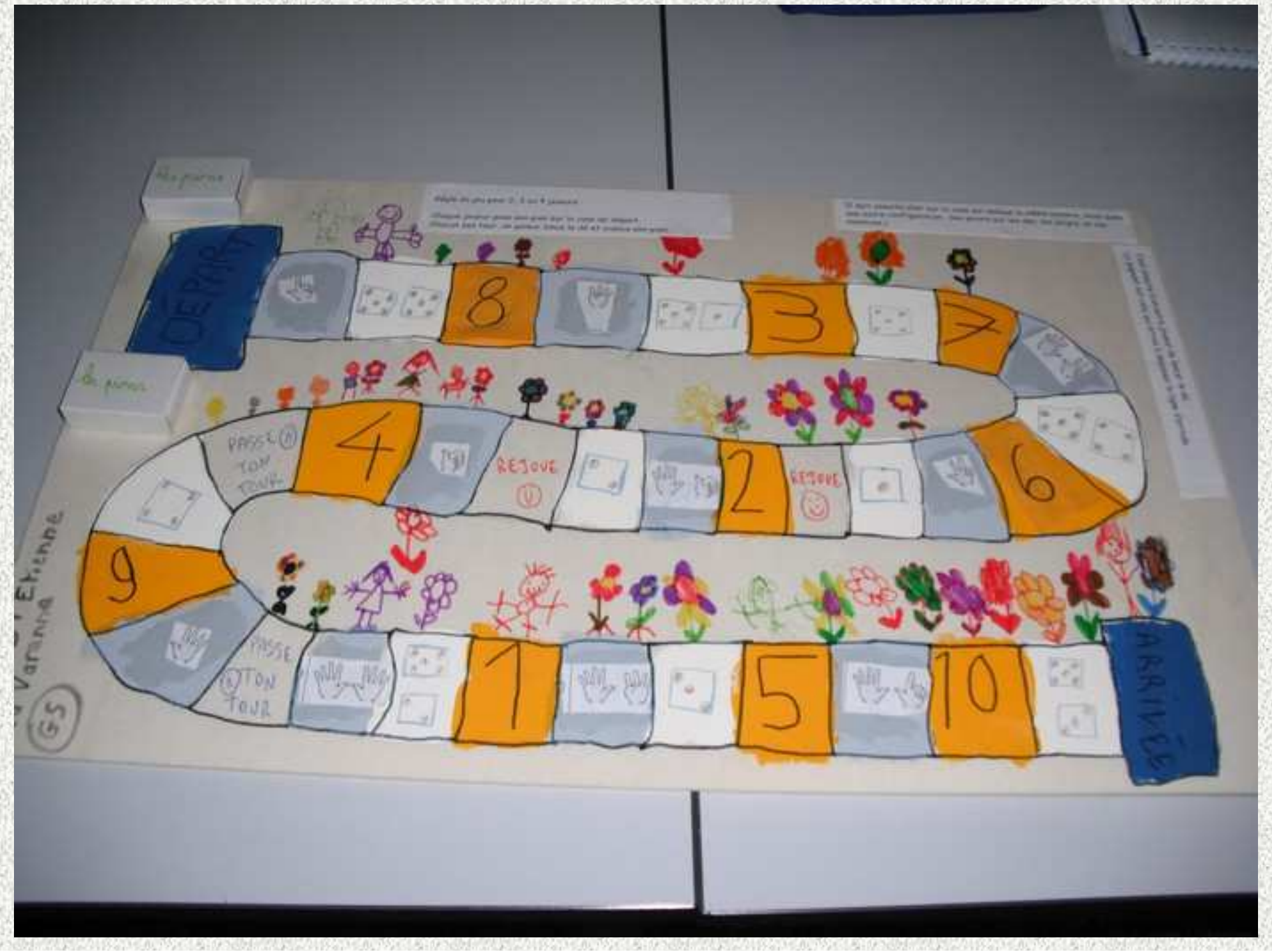
Le gagnant est le premier à avoir rempli sa plaque « chats »

Selon le niveau des joueurs on peut enlever des « chats-nombres » ou des « souris-questions ».









DEPART

de Paris

9

4

8

2

3

6

7

1

5

10

ARRIVEE

PASSE TON TOUR

REMOVE

REMOVE

PASSE TON TOUR

GS
Varanina
Etienne

de Paris

10 places de jeu pour 2, 3 ou 4 joueurs
Chaque joueur place son pion sur le point de départ.
Lancez les dés. Le joueur dont le dé est le plus élevé avance.

Si deux joueurs ont le même dé, le plus grand dé est le plus élevé.
Si les deux dés sont égaux, les deux joueurs ont le même dé et avancent ensemble.

Si deux joueurs ont le même dé, le plus grand dé est le plus élevé.
Si les deux dés sont égaux, les deux joueurs ont le même dé et avancent ensemble.

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	15	14	13	
									
23	42	41	40	39	38	37	36	35	12
							<i>Arrivée</i>		
24	43	45	46	47	48	49	34	11	
									
	26	27	28	29	30	31	32	33	10
<i>Départ</i>									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9

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 100. Sinon on

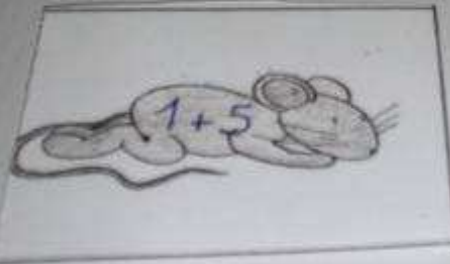
		+5	-3		+4				
27	26	25	24	23	22	21	20	19	18
	-4			+2					
28	57	56	54	53	52	51	50	50	50
-6			+4		-2				-1
29	58	79	78	77	76	75	74	49	16
						+3	+7	-7	
30	59	80	93	92	91	90	73	48	15
+4				Bravo !					
31	60	94	99	98	89	72	47	14	14
			-2				+5	+4	
	61	82	95	96	97	71	46	13	
		+9		-1	+3				
33	62	83	84	85	86	87	70	45	12
		+6					-2		
	63	64	66	67	69	44	11		
	+4			-2					
35	36	37	38	39	40	41	10		
Départ			-2				+3		
	1	2	3	5	6	7	8	9	

*Boîte de jeux de calcul
mental de l'école de*

Saint Etienne des Oullières

Les
souris
d'ansent

Les
souris
d'ansent



Les associés

les associés

- Chaque joueur prend une ou plusieurs cartes bleues selon son niveau.
- Puis chacun son tour, on tire une carte blanche et on la garde si elle correspond à une de nos cartes bleues.
- Le gagnant est celui qui a le plus de cartes.

Les associés

42

50 - 14

40

21 - 1

19 + 1

Jeu de parcours mathématique

Avance de 6	$580 + 3$	558	$60 + 7$	$80 + 5$	$20 - 5$	$14 + 6$	rejoue $\times 8$	$801 + 100$	Avance de 10
	→								$24 + 8$
$9 + 6$	Rejoue 	$8 + 9$	recule de 3	$10 + 35$	901	$12 + 8$	$+ 100$ 	Avance de 8	
Avance de 2	Avance de 4	→							
$29 + 60$	$800 + 200$	Avance de 5	$300 + 303$	$10 + 8$	passer son tour	Avance de 5	$24 + 7$	$5 + 35$	
$64 + 3$	←								$340 + 100$
$300 + 258$	Rejoue	$18 + 3$	revenir ou 18	$10 + 6$	$200 + 100$	$10 + 340$	Avance de 5	$8 + 9$	
Avance de 5	$66 + 5$	→							
départ	$80 + 78$	Avance de 4	$801 + 100$	$252 + 110$	recule de 1	Avance de 1	$101 + 80$	arrivée	

Jeu de parcours mathématique



Fin mallette 6
Retour liste mallettes

Le compte est
bon