

## Fiche 1

### **Jeu 1** : La bataille des cartes pour l'addition

Nombre de joueurs : 2

Matériel :

1 jeu de 54 cartes (sans les figures)

Des jetons (ou des bouchons)

But du jeu : Etre le premier à gagner 10 jetons

Règle :

1/ Les cartes sont mélangées puis distribuées entre les joueurs. Les joueurs ne regardent pas leur carte et les posent devant eux.

2/ Chaque joueur pose en même temps les deux premières cartes de son paquet. Chacun annonce son total :

$$2+7 = 9$$

$$8+4 = 12$$

Celui qui a le plus gagne 1 jeton et les cartes sont mises de côté.

On recommence ainsi jusqu'à ce qu'un joueur gagne 10 jetons.

Variante : On peut ajouter les figures qui valent alors : valet = 10, dame = 15, roi = 20

### **Jeu 2** : Les dés multipliés

Matériel :

- 2 dés à 6 faces par équipe (2 à 4 joueurs)

- 1 feuille de score par élève

- Calculatrice

Déroulement :

Chaque équipe reçoit les dés et une feuille de score (un marqueur de points est désigné, un secrétaire pour vérifier les résultats)

La partie se joue en 5 tours.

Un joueur lance les dés et annonce le produit réalisé par les valeurs des dés, par exemple :  $6 \times 3$ .

Chacun note sur son ardoise le résultat qu'il pense être juste. Le secrétaire vérifie le résultat à la calculatrice.

Les élèves qui ont bon ajoutent 5 points dans la colonne correspondant au tour.

Quand les 5 tours sont terminés, les élèves comptent leur total de points de leur équipe pour savoir qui a gagné.

### **Jeu 3** : Le jeu des 5 dés

Matériel :

5 dés : 5 dés 6 faces

Déroulement :

Un nombre est annoncé par l'enseignant (entre 10 et 30 par exemple). Par exemple l'enseignant annonce 19.

Puis il lance les 5 dés.

Les dés donnent :  $5 - 4 - 3 - 6 - 5$

Les élèves jouent en binôme. Ils ont leur ardoise à disposition et doivent atteindre le nombre ciblé ou s'en rapprocher le plus possible à partir des dés. Ils peuvent additionner ou soustraire (ou multiplier en CE1/CE2).

Chaque équipe dispose du même temps, puis on compare les solutions.

Par exemple, pour faire 19 :  $5 + 5 + 4 + 6 - 3$

Si deux équipes trouvent la solution, celle qui gagne est celle qui a utilisé le moins de dé.

La première équipe qui atteint 3 points gagne la partie.

### **Jeu 4** : Le jeu du Furet

Le jeu du furet est un jeu où on fait dire des nombres à tour de rôle aux élèves en respectant une règle.

Dans la méthode, lorsqu'on ne parle que du « jeu du furet », cela signifie que la règle est de « donner le suivant ».

Dans la mise en oeuvre, pour garder le dynamisme et obliger les élèves à être attentifs, il faut bien entendu passer d'un élève à l'autre de façon aléatoire. Le jeu doit être rapide, car c'est ce qui garantit la mémorisation de la suite numérique. Un élève dispose donc de deux-trois secondes pour répondre. S'il ne sait pas, on poursuit avec un autre.

#### **Autres règles utilisées :**

- compter de x en x : 2 en 2, 5 en 5, 10 en 10, etc.

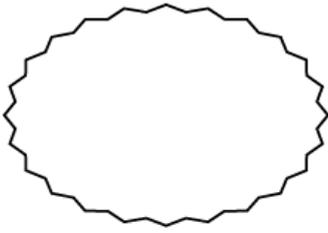
- compter de façon décroissante

- combinaison des précédentes...

- varier sur le nombre de départ (de 0, de 1, de 9, etc.).

#### **Variantes :**

- Lorsqu'un élève hésite, l'enseignant propose deux réponses sur l'ardoise et l'élève choisit (par exemple, en comptant de 2 en 2, on propose la réponse et un nombre impair).

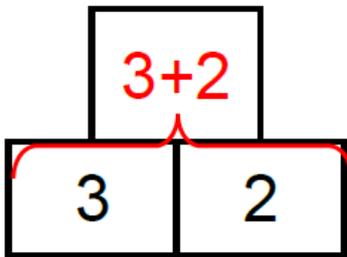


# Pyramides

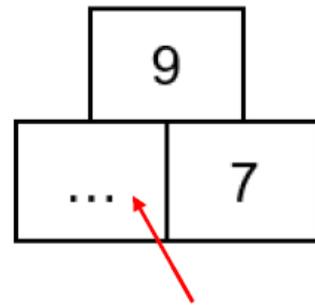


1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

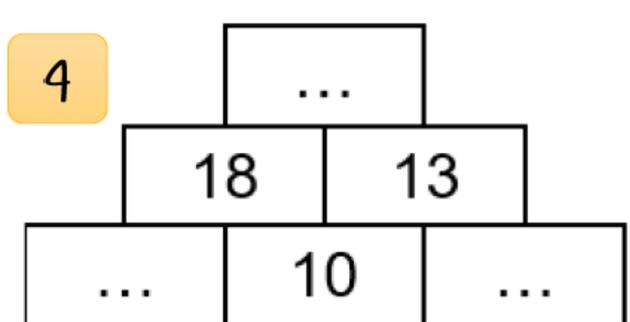
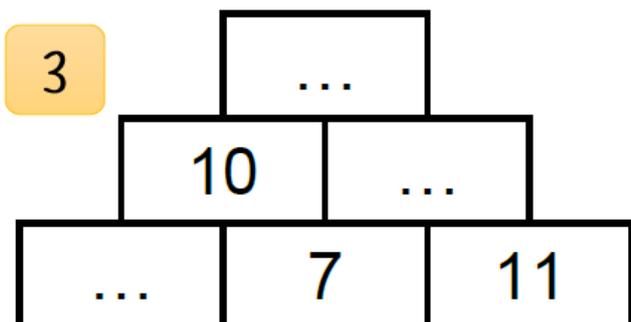
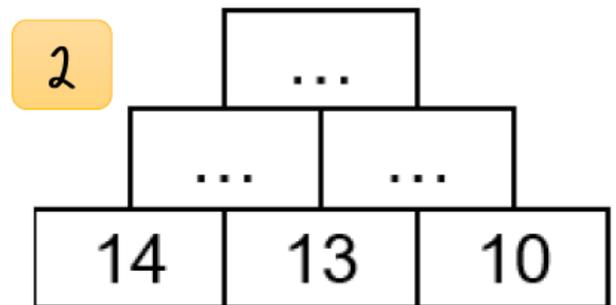
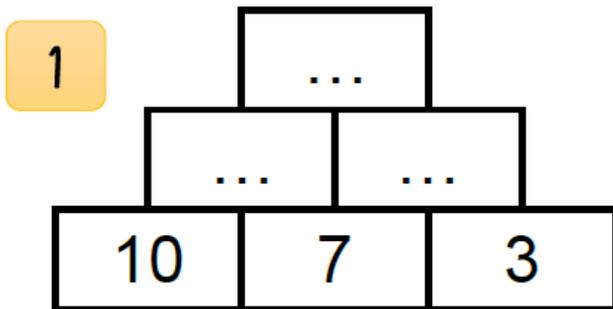
Comment ça marche ?

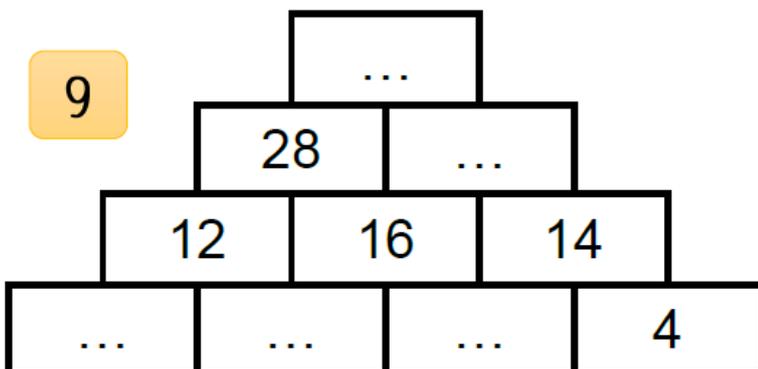
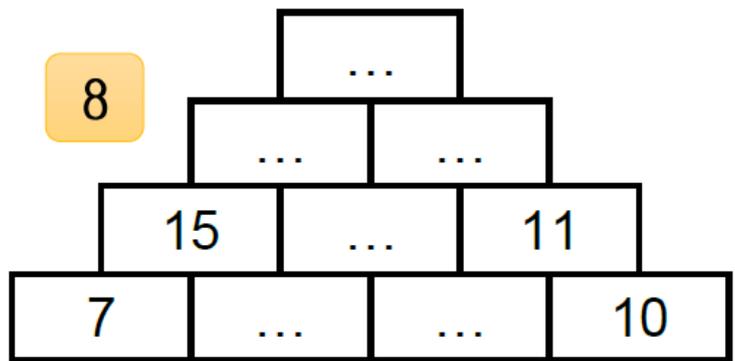
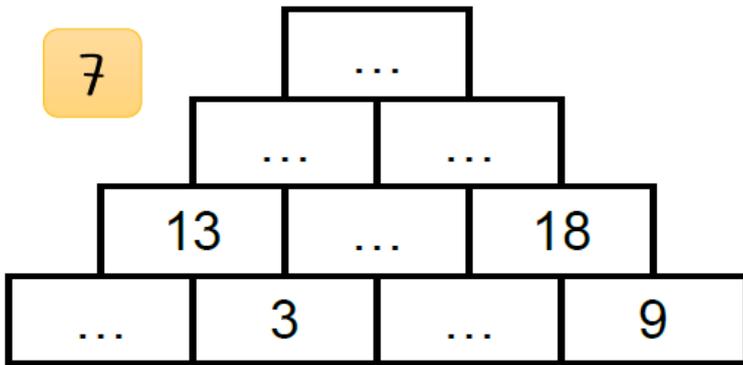
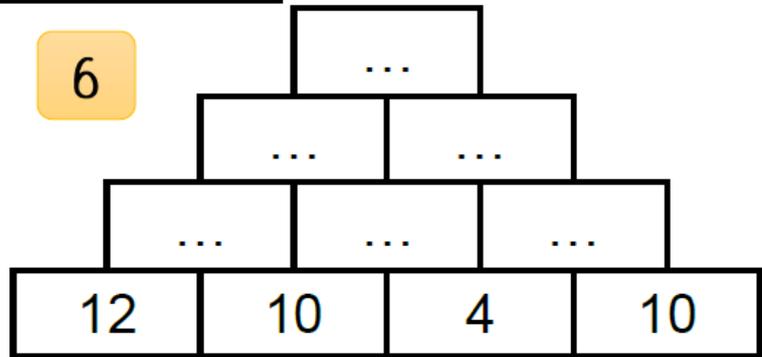
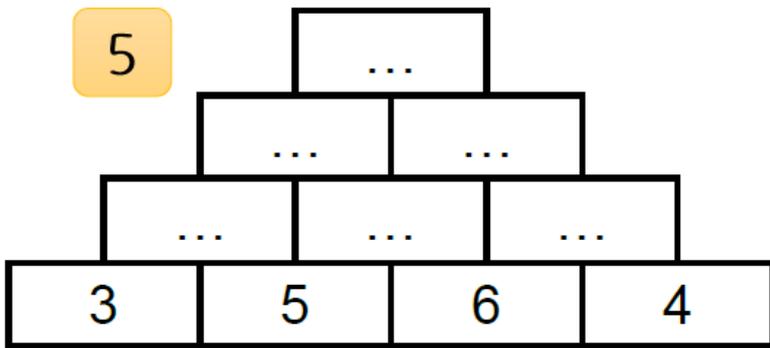


La case au-dessus de deux autres est obtenue en additionnant les deux nombres.



Pour trouver ce nombre, on utilise la règle de la pyramide :  $\dots + 7 = 9$  donc le nombre qui manque c'est 2.





Fiche 3 (carte à découper par 2)

<b>D e p a r t</b>	Qui a : cent-quarante ?
140 	Qui a : six-cent-vingts ?
620 	Qui a : trois-cent-deux ?
302 	Qui a : quatre-cent-dix-huit ?
418 	Qui a : cinq-cent-vingt-cinq ?
525 	Qui a : sept-cent-soixante-quatre ?

764 	Qui a : huit-cent-quinze ?
815 	Qui a : quatre-cent-trois ?
403 	Qui a : deux-cent-quatre-vingts ?
280 	Qui a : trois-cent-cinquante-six ?
356 	Qui a : cinq-cent-cinquante-sept ?
557 	Qui a : six-cent-trente-et-un ?

631 	Qui a : neuf-cent-neuf ?
909 	Qui a : cent-soixante-dix ?
170 	Qui a : sept-cent-quatre-vingt-dix ?
790 	Qui a : cent-quatre-vingt-deux ?
182 	Qui a : huit-cent-trente-neuf ?
839 	Qui a : deux-cent-quatre-vingt-onze ?

291 	Qui a : cinq-cent-dix ?
510 	Qui a : trois-cent-vingt-quatre ?
324 	Qui a : huit-cent-quatre-vingt-six ?
886 	Qui a : cent-quatre-vingt-quinze ?
195 	Qui a : cent-un ?
101 	<b>a r r i v e e</b>

Fiche 4 (cartes à découper)

 <p>numération</p> <p>six-cent-quarante-cinq</p>	 <p>numération</p> <p>cent-quatre-vingt-douze</p>	
605	645	640
192	182	112

 <p>numération</p> <p>quatre-cent-cinquante</p>	 <p>numération</p> <p>huit-cent-soixante-treize</p>	
405	45	450
813	893	873

 <p>numération</p> <p>neuf-cent-six</p>	 <p>numération</p> <p>deux-cent-vingt-sept</p>	
906	96	966
207	277	227

 <p>numération</p> <p>quatre-cent-quarante- quatre</p>	 <p>numération</p> <p>sept-cent-quatre-vingt- huit</p>	
444	404	440
708	798	788

numération

 trois-cent-quatre-vingt-dix-neuf

399	309	199
-----	-----	-----

numération

 huit-cent-cinquante

805	800	850
-----	-----	-----

numération

 sept-cent-soixante-seize

773	776	796
-----	-----	-----

numération

 cent-quatre-vingt-un

181	180	104
-----	-----	-----

numération

 cinq-cent-cinquante-trois

550	505	553
-----	-----	-----

numération

 deux-cent-quarante-et-un

241	231	281
-----	-----	-----

numération

 huit-cent-quatre-vingts

420	880	8 420
-----	-----	-------

numération

 trois-cent-quatre-vingt-dix-sept

387	97	397
-----	----	-----

Fiche 5

The image shows five vertical cards, each with a number in a blue circle at the top left, a cartoon character at the top right, and a list of five numbers in a dashed blue box. The cards are numbered 1 through 5.

Card	Number	421	782	180	598	471
1	1	656	851	541	576	754
2	2	672	309	876	958	376
3	3	980	542	169	304	500
4	4	109	91	543	751	181

## Fiche 6 : SUDOKU

Comment résoudre un sudoku ?

Il faut remplir toute la grille avec les chiffres 1,2,3 et 4.

Chaque **colonne** doit avoir chaque chiffre.

4	2	1	3
1	3	4	2
3	4	2	1
2	1	3	4

Chaque **ligne** doit avoir chaque chiffre : 1,2,3,4.

Chaque **carré** doit avoir chaque chiffre : 1,2,3,4.

1

4			
2		1	
	2		
		3	

2

1			
	4	3	
			3
3			2

3

			2
2	1		
		4	3
3			

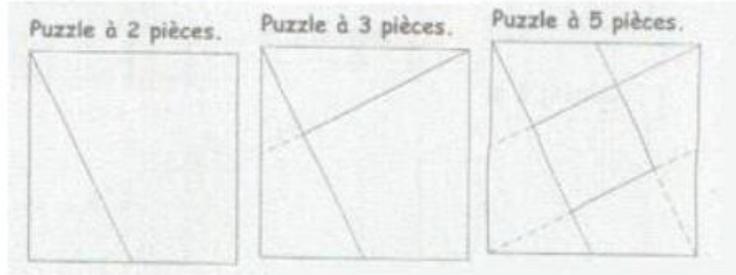
4

	3		2
1			
			4
		2	

## Fiche 6

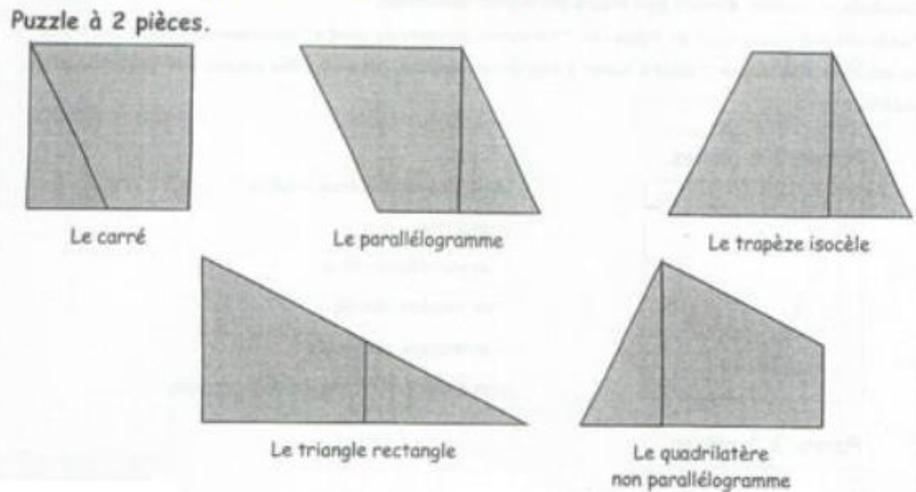
### Le Puzzle de Llyod

Voici différents puzzles, tous les élèves commencent à avec le puzzle à 2 pièces et en fonction de leurs compétences utiliseront les autres puzzles.

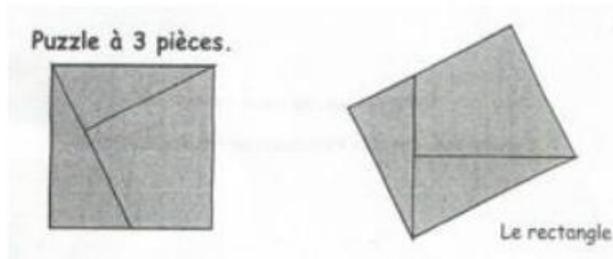


Imprimez le puzzle sur une feuille unie pour faire les exercices suivants. (Vous trouver les planches pour les puzzles aux dernières pages).

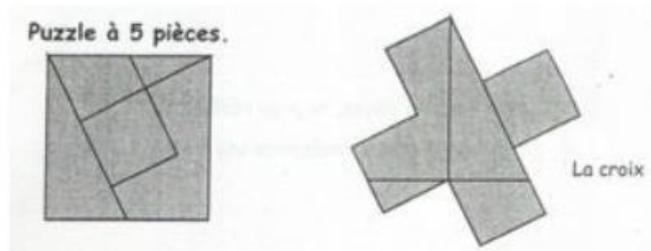
Avec le puzzle à deux pièces les figures suivantes pourront être réalisées :



Avec le puzzle à trois pièces les figures du puzzle 2 pourront être réalisées en ajoutant :

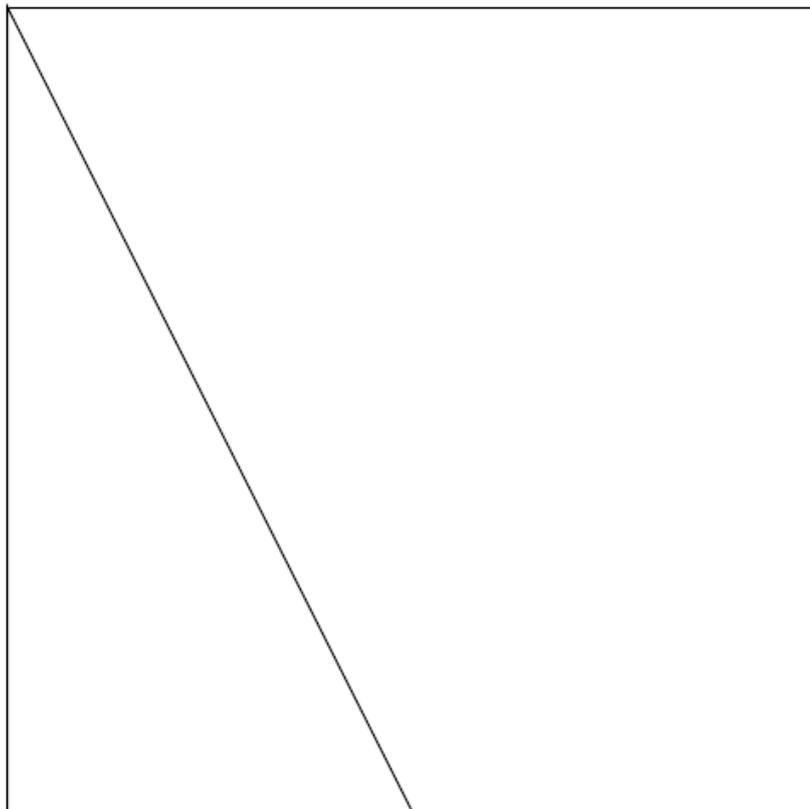


Avec le puzzle à cinq pièces les figures des puzzles 2 et 3 pourront être réalisées en ajoutant :

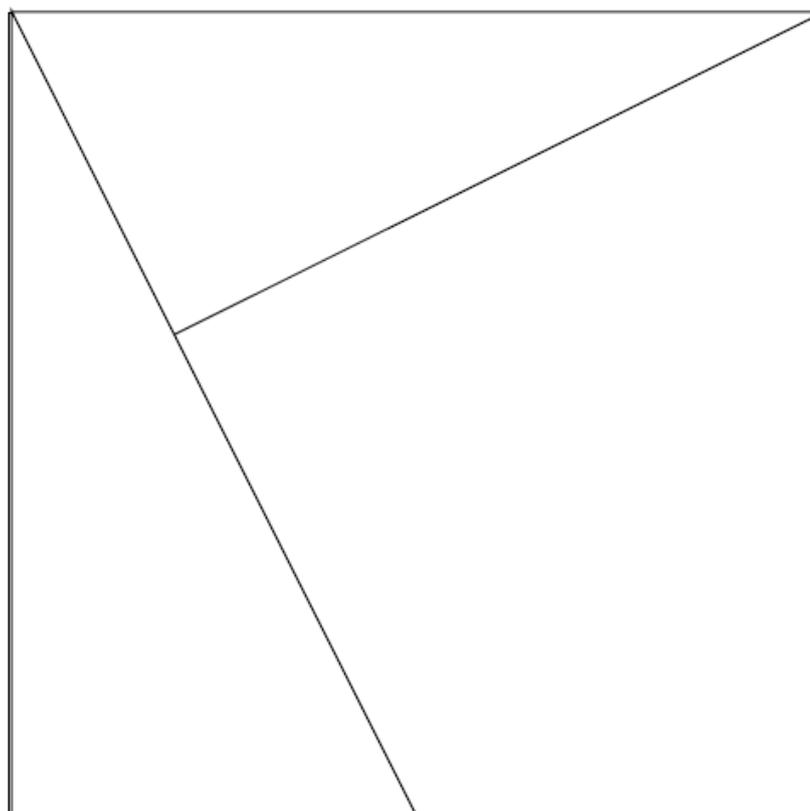


## Puzzles à imprimer

### Puzzle 1 : deux pièces



### Puzzle 2 : trois pièces



Puzzles à imprimer

Puzzle 3 : cinq pièces

