

Le jeu de l'oie est souvent utilisé pour aborder une thématique particulière, pouvez-vous retrouver ce que chaque jeu nous propose ?

À vous de jouer !

départ	1,307 km en m	2 400 m en dam	1 km = ? m	48,11 cm en mm	365 ? = 36,5 cm	21 cm + 3 mm = ... mm	560 cm en dm
							6,74 dam = ... cm
1,314 m = ... cm	8 km + 6 m = ... m	800 km en hm	14,7 ? = 0,147 km	16 000 mm en dm	0,05 km = ... dam	1 dam = ? cm	0,5 m + 4 dm = ... cm
1 dm = ? cm							
0,05 ? = 5 m	11 km + 8 dam = ... km	9,004 hm = ... dam	14 380 hm en km	1 m = ? mm	7,41 m = ... hm	258 cm + 3 km = ... km	arrivée



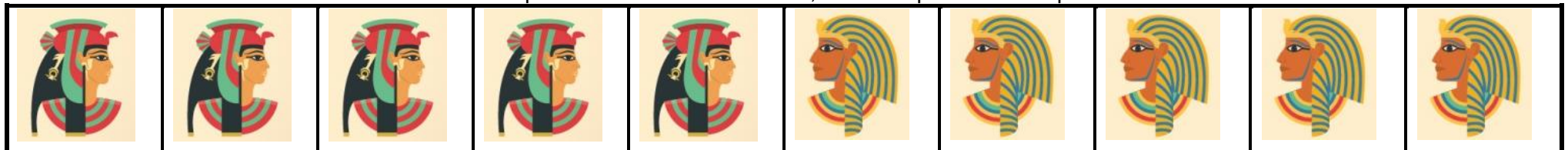
Plateau de jeu – Le Senet (imprimer en A3)



1									
					15 Maison de vie ☩				
					26 Maison du bonheur ☩☩☩	27 Maison de l'eau ⌋⌋⌋⌋⌋⌋	28 Maison des 3 vérités 	29 Maison de Rê-Atoum 	30



Nous vous invitons à utiliser des bouchons ou des pions de la classe. Si besoin, voici des pions à découper :



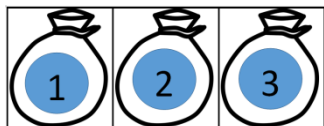
1 jour 1 problème – jeu de société – PS MS : le jeu des sacs

Règle du jeu :

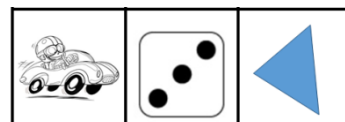
Résumé : Les élèves ont des cartes sur lesquelles sont dessinés des objets. Ces dessins peuvent être simples c'est à dire non ambigus ou être attribués à plusieurs quantités. Les élèves posent, chacun leur tour, une carte sur le tapis en constituant des tas de cartes ayant toutes le même cardinal (ex : 3 pour le sac 3). Quand un joueur complète un tas ayant le même nombre de cartes que le cardinal (le sac 3 avec 3 cartes posées dessus), il remporte le tas. L'élève qui a le plus de cartes à la fin, a gagné.

Matériel :

Un plateau de jeu avec les sacs dessinés.



Un jeu de cartes à interpréter et à poser sur le sac correspondant



Objectifs : Mettre en correspondance le mot-nombre avec la quantité qui lui correspond. L'enjeu de cette situation est d'amener les élèves à trouver des critères caractéristiques d'une collection qui leur convient le mieux pour réussir. Il est à noter que le fait qu'il faille obtenir le plus grand nombre de cartes et non pas le plus de tas doit inciter les élèves à chercher les critères permettant d'avoir la plus grande quantité.

Lien avec les programmes :

Concevoir que la quantité n'est pas la caractéristique d'un objet.

Déroulement :

Étape 1 : cartes non ambiguës (PS)

4 joueurs. Les cartes sont distribuées une à une à tous les élèves (peu importe si certains élèves en ont plus). Chacun leur tour, les élèves posent une carte sur le plateau.

Quand un sac arrive à avoir autant de cartes que son nombre l'indique, l'élève qui vient de poser la carte ramasse et dit « j'ai un sac de X ». S'il ne le fait pas, le joueur suivant peut prendre le sac : « il y a un sac de X ».

À la fin, on compte les cartes

Étape 2 : jeu avec des cartes ambiguës (MS)

Le jeu est le même que dans le cas des cartes non ambiguës mais cette fois l'élève peut choisir, s'il a une voiture de dire qu'il le met avec le 2 en précisant « il y a 2 phares à l'avant », de dire qu'il le met avec le 4 : « il y a 4 roues » ou de dire qu'il le met avec le 1 : « il y a une voiture ».

La règle de prise est la même.



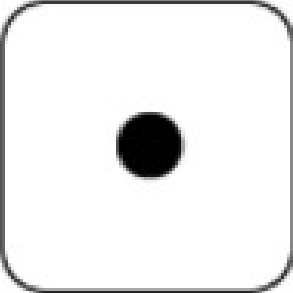





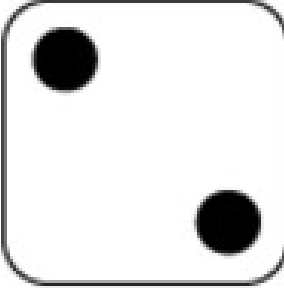


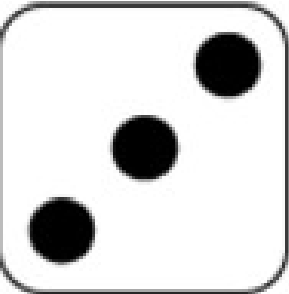


Étape 3 : mise en commun et institutionnalisation

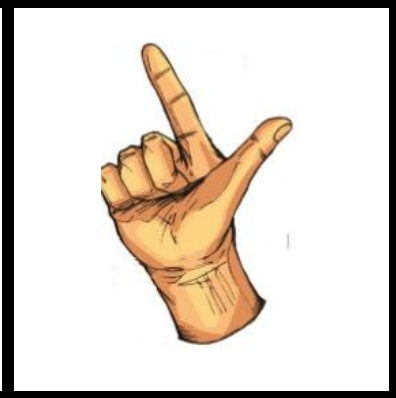
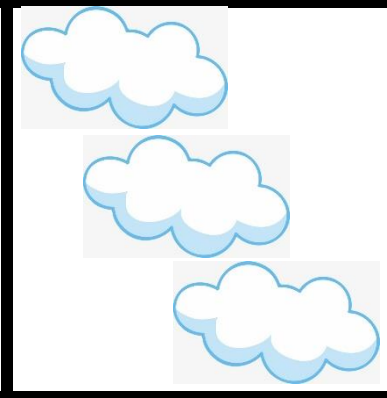
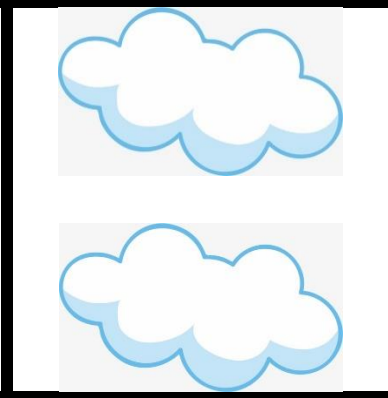
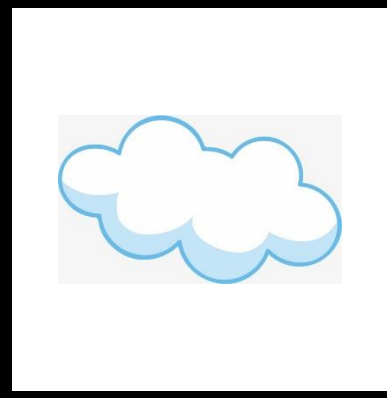
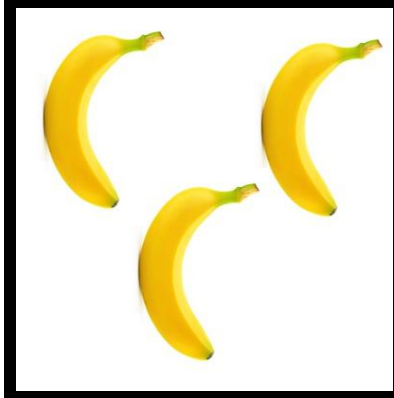
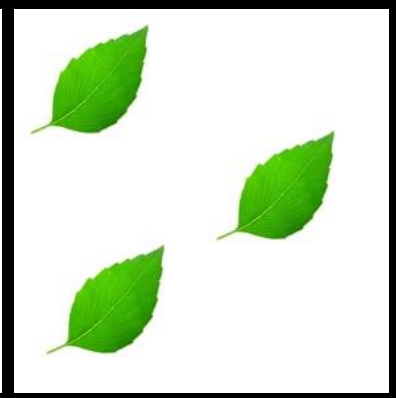
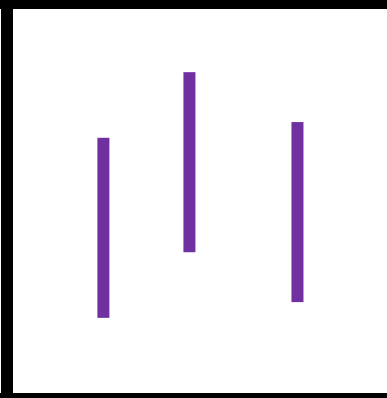
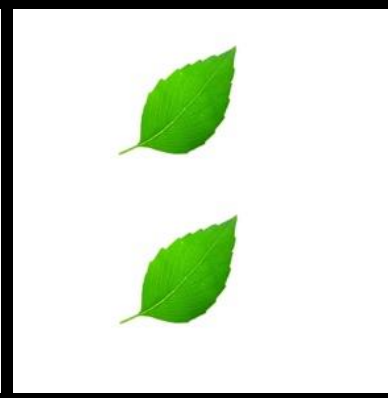
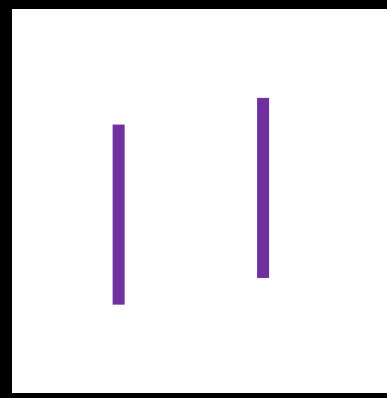
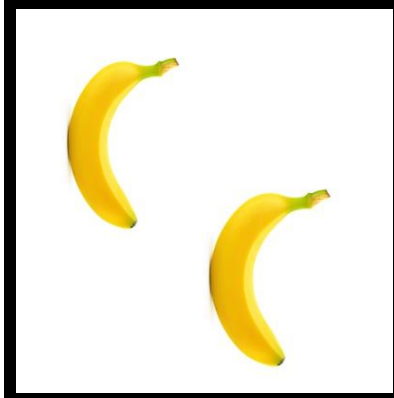
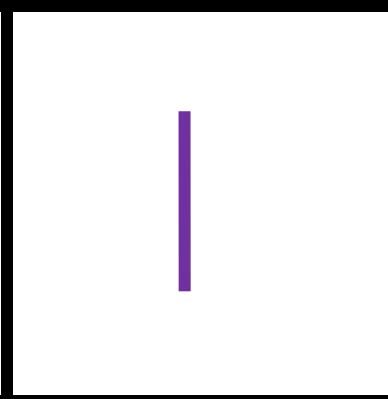
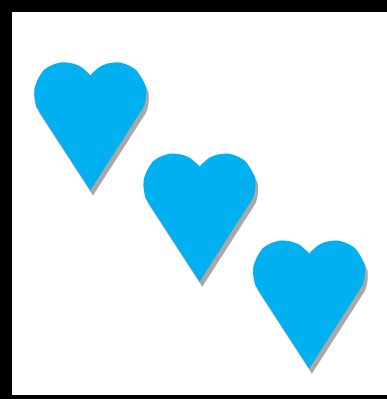
La mise en commun porte sur les stratégies : « Comment faire pour gagner le maximum de cartes ? ».

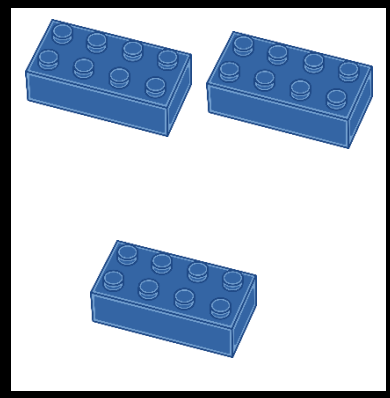
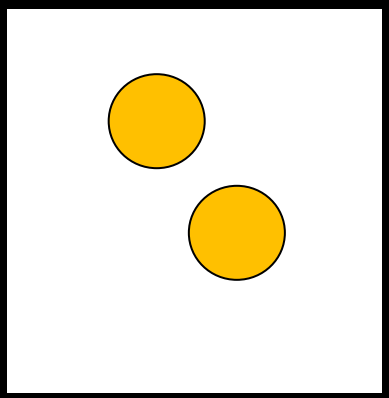
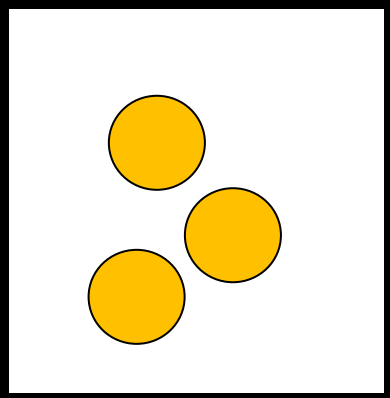
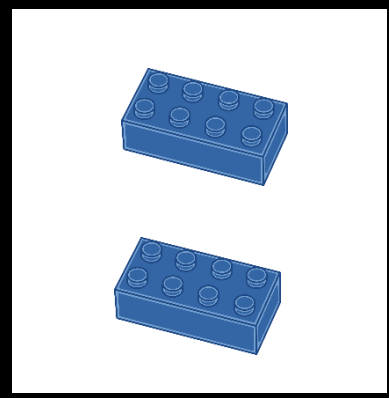
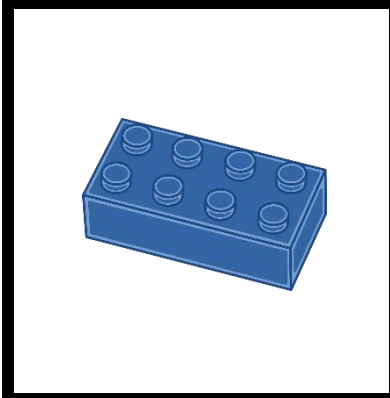
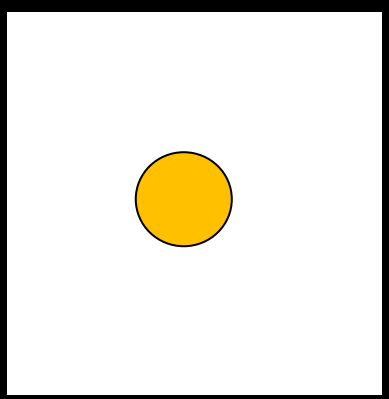
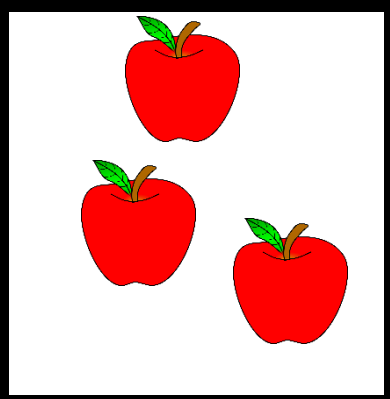
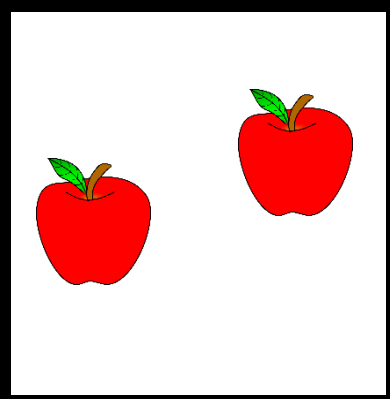
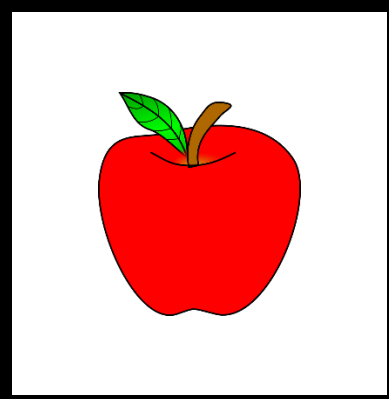
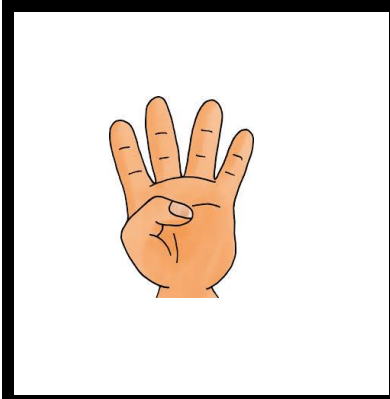
L'enseignant demande alors de préciser ce que l'on peut dire sur certaines cartes : « elles peuvent désigner différents nombres en fonction de ce que l'on regarde »

Un exemple est alors gardé au tableau.

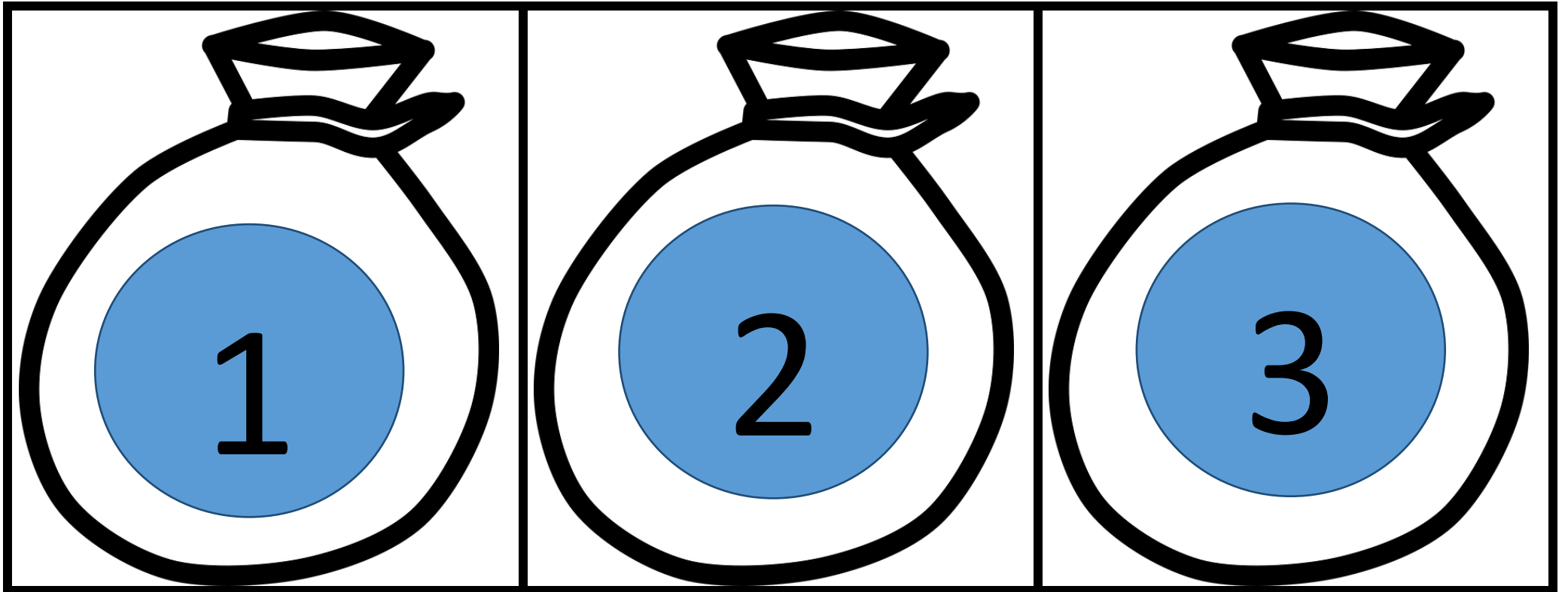
1 jour 1 problème – jeu de société – PS MS : le jeu des sacs / cartes PS

1				
		2		
		3		

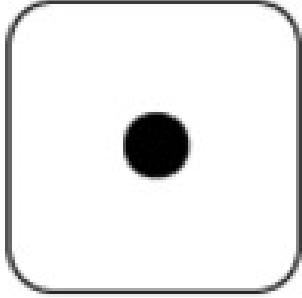
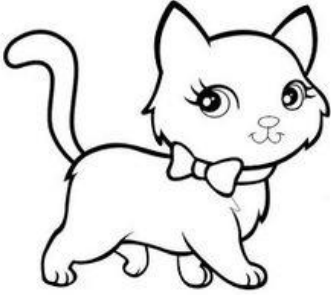
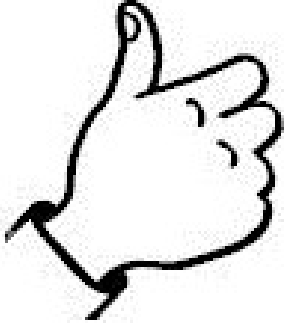



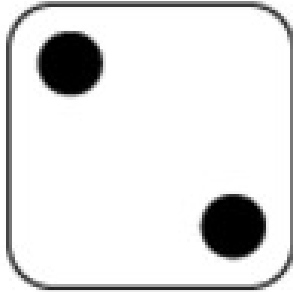


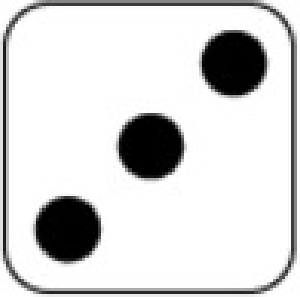
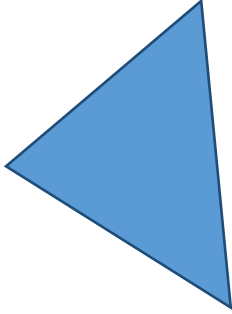




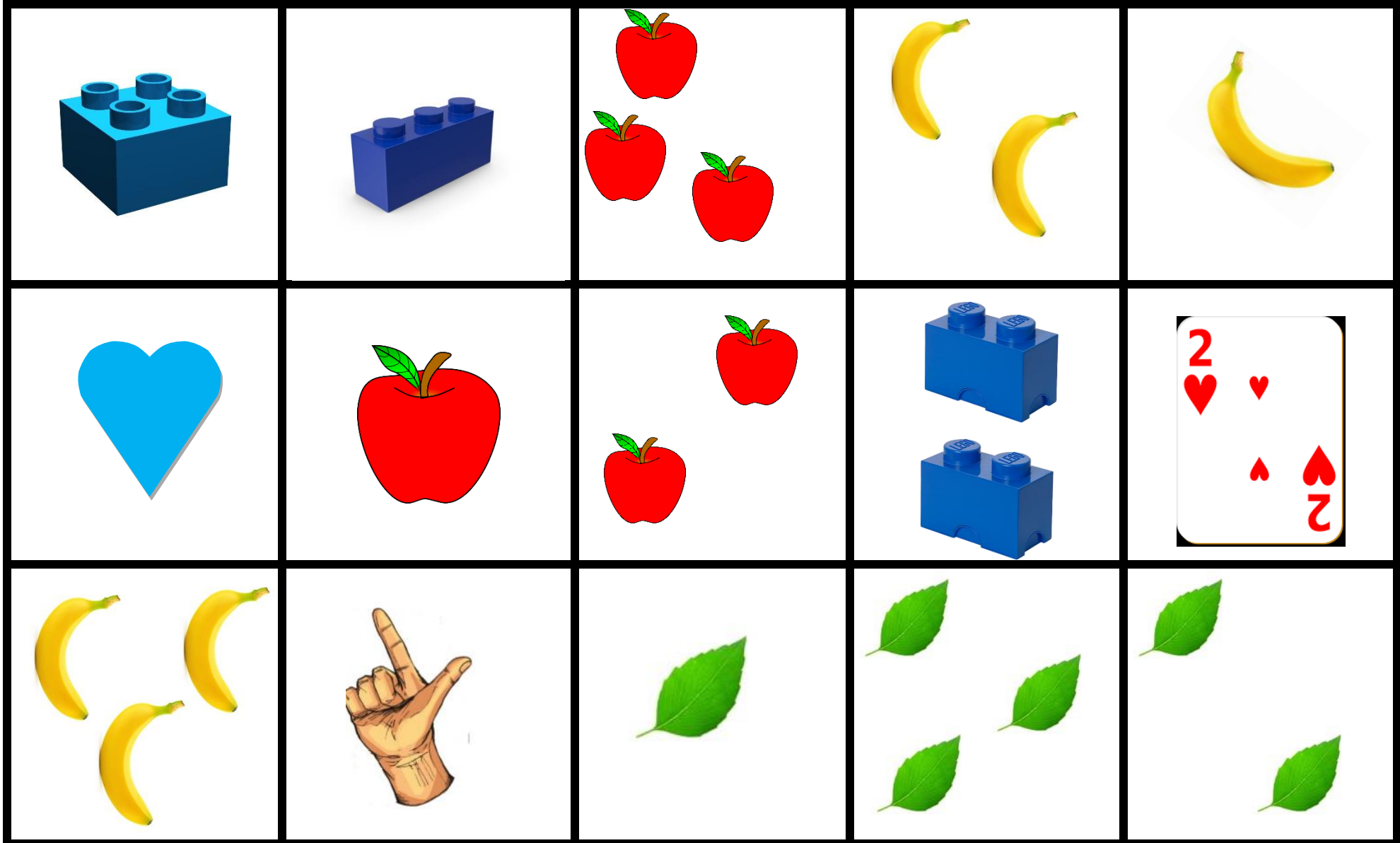


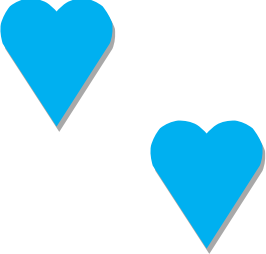
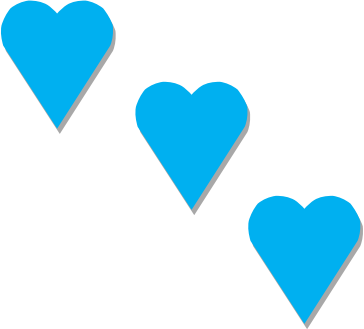







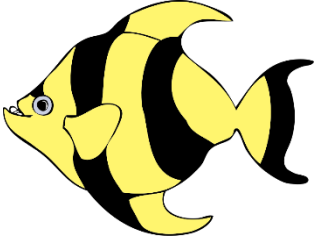
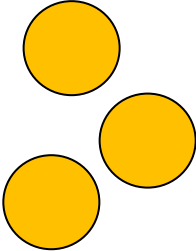



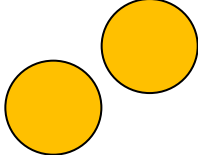
1 jour 1 problème – jeu de société – PS MS : le jeu des sacs / plateau PS



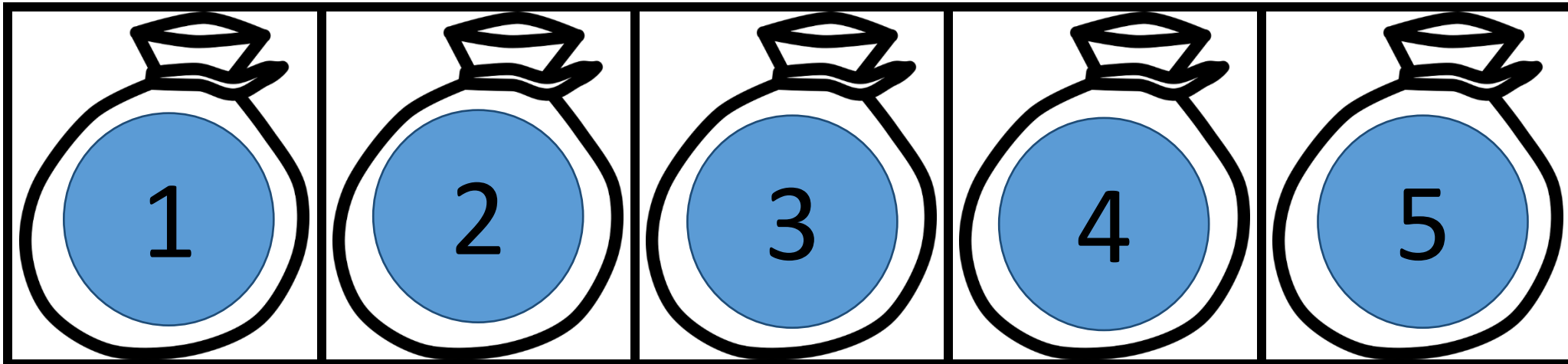
1 jour 1 problème – jeu de société – PS MS : le jeu des sacs / cartes MS

1				
		2		
				

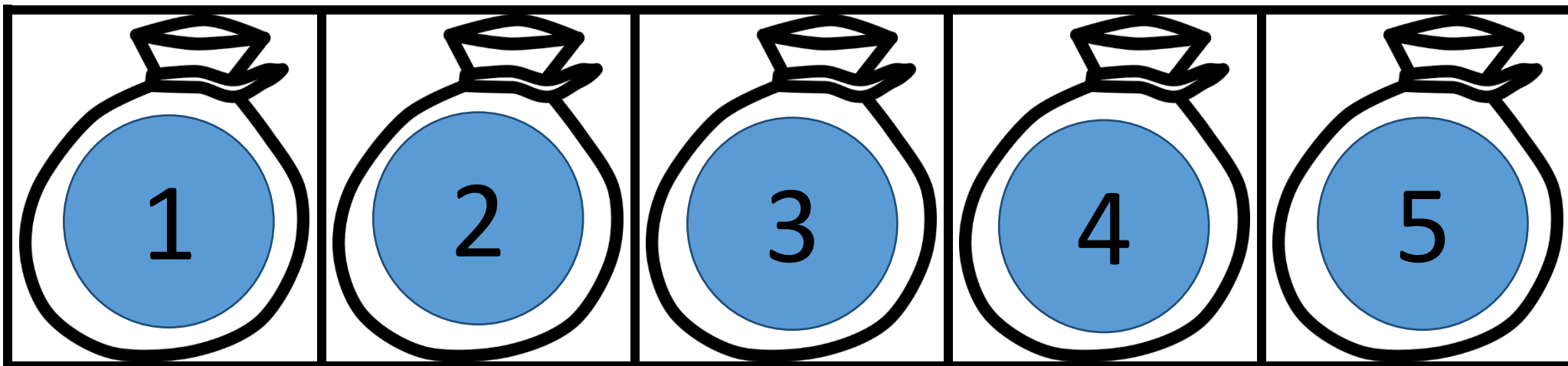


1 jour 1 problème – jeu de société – PS MS : le jeu des sacs / plateau MS



1 jour 1 problème – jeu de société – PS MS : le jeu des sacs / plateau MS



Imprimer en A3

1 jour 1 problème – jeu de société – GS-CP

T'es cap' de faire 10 ?

Règle du jeu :

2 à 4 joueurs

Chaque joueur reçoit les mêmes cartes, mais chacune d'elles ne peut être utilisée qu'une fois.


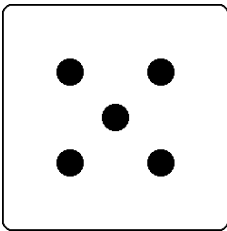
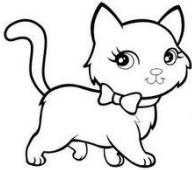
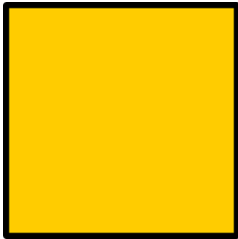





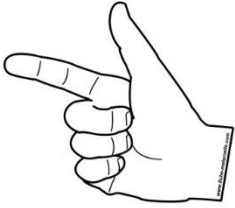


But du jeu : atteindre le nombre 10 en choisissant parmi ses cartes.

Fin du jeu : le joueur qui posera la 10^{ème} carte emportera le tas de cartes et gagnera.

Pour les GS, on pourra adapter la règle pour atteindre le nombre 8.

1 jour 1 problème – jeu de société – GS-CP

« T'es cap' de faire 10 ? » – les cartes

		
4		
		
	1	
5		

1 jour 1 problème – jeu de société – GS-CP
« T'es cap' de faire 10 ? » – le plateau GS- CP

Joueur 1 : place tes cartes ici.

Joueur 2 : place tes cartes ici.

Joueur 3 : place tes cartes ici.

Joueur 4 : place tes cartes ici.



1 jour 1 problème – jeu de société – GS-CP

T'es cap' de faire 10 ?

Règle du jeu :

2 à 4 joueurs

Chaque joueur reçoit les mêmes cartes, mais chacune d'elles ne peut être utilisée qu'une fois.


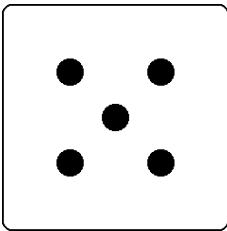
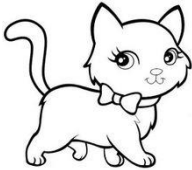
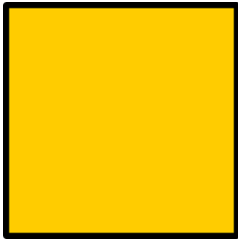





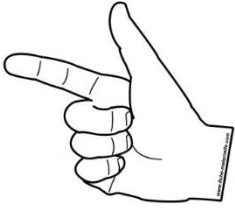


But du jeu : atteindre le nombre 10 en choisissant parmi ses cartes.

Fin du jeu : le joueur qui posera la 10^{ème} carte emportera le tas de cartes et gagnera.

Pour les GS, on pourra adapter la règle pour atteindre le nombre 8.

1 jour 1 problème – jeu de société – GS-CP

« T'es cap' de faire 10 ? » – les cartes

		
4		
		
	1	
5		

Cartes à imprimer pour chaque joueur

1 jour 1 problème – jeu de société – GS-CP
« T'es cap' de faire 10 ? » – le plateau GS- CP

Joueur 1 : place tes cartes ici.

Joueur 2 : place tes cartes ici.

Joueur 3 : place tes cartes ici.

Joueur 4 : place tes cartes ici.

1 jour 1 problème – jeu de société - CE1 CE2 : « Atteindre 63 ! »

Règle du jeu

Organisation : 2 à 5 joueurs - 5 à 10 minutes

Matériel : 1 dé / Une feuille avec autant de colonnes qu'il y a de joueurs

But du jeu : Atteindre **63** le premier

Règle du jeu : Chaque joueur, à tour de rôle, lance le dé. Au premier jet, il inscrit le chiffre obtenu dans sa colonne. Dès le 2^{ème} jet, chaque joueur choisit l'opération qu'il souhaite effectuer entre le nouveau nombre obtenu et le précédent : + - x : mais il n'a le droit d'utiliser chaque signe que 2 fois maximum. Le résultat obtenu est inscrit au-dessous.

Chaque fois qu'un joueur réussit à écrire 11, 22, 33, 44 ou 55, il marque 20 points de bonus qui s'ajoutent au compteur.

Déroulé du jeu	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4	Joueur 5
1 ^{er} tour					
2 ^{ème} tour					
3 ^{ème} tour					
4 ^{ème} tour					
5 ^{ème} tour					

Vous trouverez page suivante le plateau de jeu « atteindre 63 »

D	29	28	27	26	25	24	23	22	21
1	30	51	50	49	48	47	46	45	20
2	31	52	39 !			62	61	44	19
3	32	53	39 !			60		43	18
4	33	54						55	56
5	34	35	36	37	38	39	40	41	16
6	7	8	6	10	11	12	13	14	15



1 jour 1 problème – jeu de société – Cycle 3

Le jeu des sacs

Matériel :

Un plateau de jeu avec les sacs dessinés.

Chaque sac correspond à un nombre.

Des cartes : Les cartes peuvent être interprétées de différentes manières.

Exemple :

1 volant

3 branches

8 ronds..

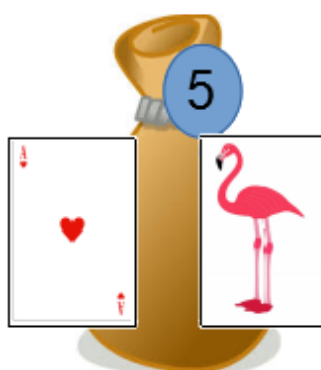


Déroulement et but du jeu.

- Distribuer les cartes.

- Les élèves posent, chacun leur tour, 1 à 4 cartes sur le sac correspondant, en se justifiant :

J'ai posé cette carte car il y a 3 branches,



J'ai posé ces deux cartes car il y a 3 cœurs sur la 1ère carte et l'oiseau a 2 pattes.
 $3 + 2 = 5$ *

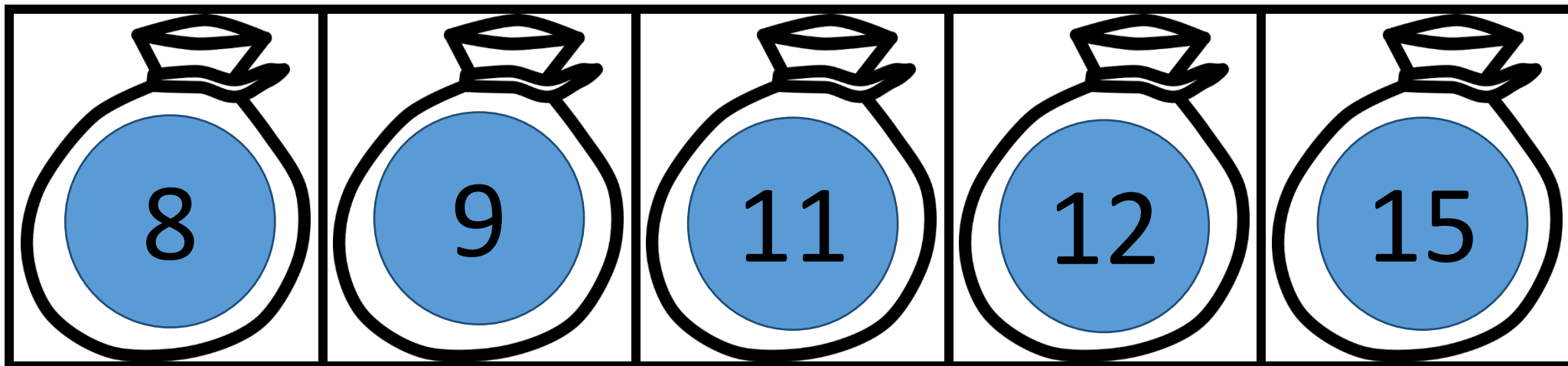
- Quand un joueur complète un tas de cartes et obtient le même nombre de cartes que le nombre indiqué sur le sac (il y a 3 cartes sur le sac 3), il remporte le tas.

- Celui qui a le plus de cartes à la fin a gagné.

* Les quatre signes opératoires peuvent être utilisés.

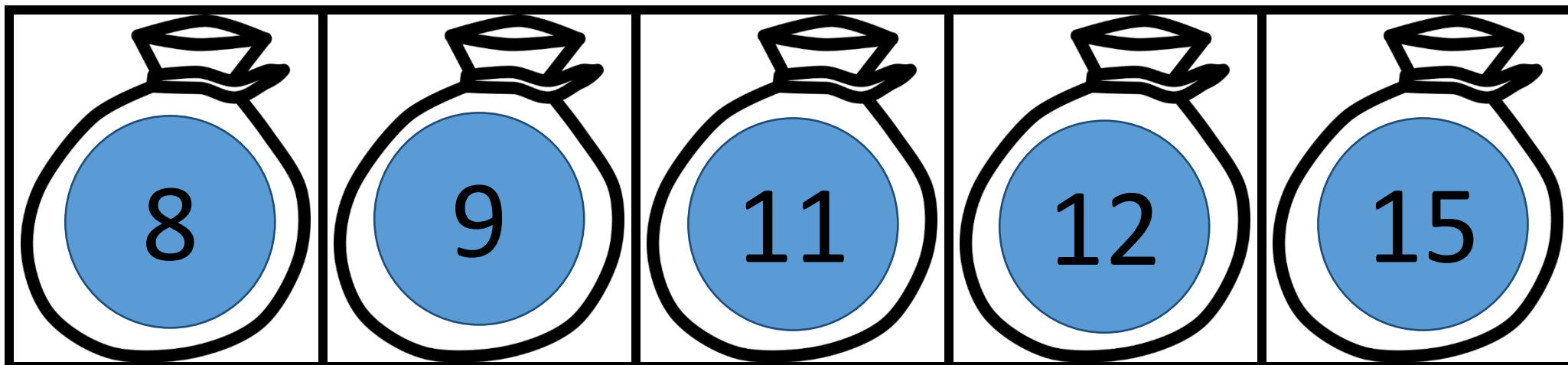
1 jour 1 problème – jeu de société – Cycle 3 : Le jeu des sacs

Plateau de jeu (imprimer en A3)



1 jour 1 problème – jeu de société – Cycle 3 : Le jeu des sacs

Plateau de jeu (imprimer en A3)



1 jour 1 problème – jeu de société – Cycle 3 : Le jeu des sacs - Les cartes (imprimer 2 fois)

