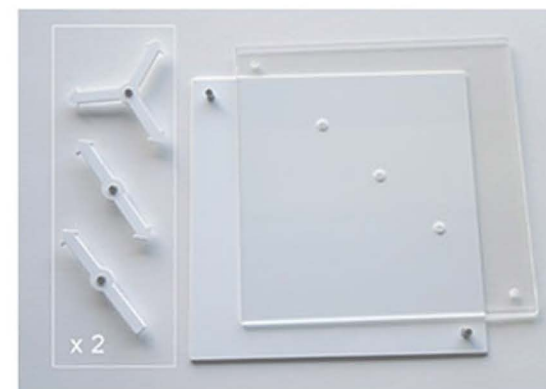




Maths en DUO
 eduludique.com



Roue du Hasard Éduludique

1 Support "Roue du Hasard" en plexiglass (18,5 x 18,5 cm)
 --> 3 paires de flèches avec une boîte de rangement

Disponible sur www.eduludique.net

 **ÉDU**ludique
www.eduludique.com

www.eduludique.net
 "Plateforme outil"

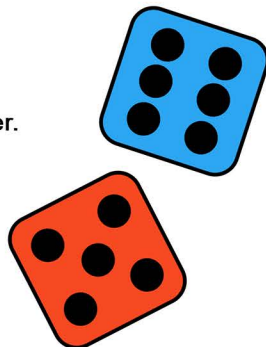
Jeu 1 : Course au trésor

But du jeu : gagner exactement 20 jetons en premier.

Règles :

- 1 - Chaque joueur choisit la couleur de sa roue.
- 2 - Les joueurs tournent leur roue en même temps.
- 3 - En partant de 0, chacun additionne ou soustrait le nombre obtenu (sur sa roue) à son capital de jetons.
- 4 - Un joueur ne peut pas décider de passer son tour.
- 5 - Le premier joueur à avoir exactement 20 jetons l'emporte.

Peut se jouer avec des jetons éloignés ou en effectuant les calculs à l'écrit.



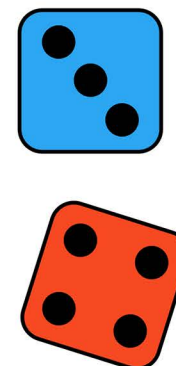
Jeu 2 : Duel de nombres

But du jeu : être le premier joueur à gagner cinq duels.
(se joue avec la flèche double)

Règles :

- 1 - Les joueurs choisissent leur couleur.
- 2 - Les joueurs tournent leur flèche et additionnent les deux nombres obtenus.
- 3 - Le joueur avec le plus grand score gagne un jeton.
- 4 - Le premier joueur qui obtient cinq jetons gagne la partie.

Il est possible d'augmenter le nombre de jetons à gagner ou de jouer avec la flèche triple.



Jeu 3 : Le sept qui prend

But du jeu : tourner les deux roues et obtenir sept points.

Règles :

- 1 - A son tour de jeu, un joueur tourne les deux flèches et additionne les deux nombres obtenus.
- 2 - Si le résultat obtenu est SEPT, il gagne trois jetons.
- 3 - Si le résultat obtenu n'est pas SEPT, il perd un jeton.
- 4 - Le jeu prend fin lorsqu'un joueur possède 10 jetons.

Il est possible d'augmenter le nombre de jetons à gagner pour prolonger le jeu.



Jeu 4 : La bataille des multiples

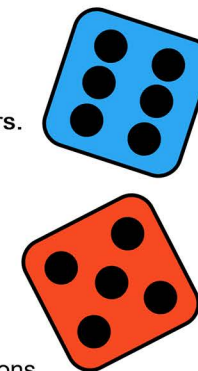
But du jeu : gagner le plus de jetons possible en dix tours.

Règles :

- 1 - Un joueur tourne les deux roues en même temps.
- 2 - Les nombres obtenus sont multipliés ensemble.
- 3 - Le joueur avec le produit le plus élevé gagne 1 point / jetons pour ce tour.
- 4 - Le jeu se joue en 10 tours, le joueur avec le plus de points à la fin gagne.



Pour plus de défi, il est possible de jouer son tour avec deux flèches doubles et de choisir les termes de son produit.

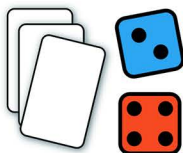


Jeu 5 : Les petits stratèges

But du jeu : accumuler le plus de points en utilisant stratégiquement des cartes bonus. *Le jeu se joue en trois manches gagnantes.*

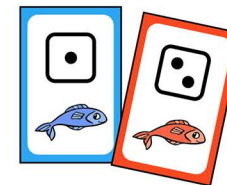
Règles :

- 1 - Avant de commencer, chaque joueur reçoit aléatoirement deux cartes bonus parmi les six.
- 2 - Les joueurs tournent leur flèche triple, ils calculent leur score en additionnant les nombres obtenus.
- 3 - Après avoir calculé leurs scores les joueurs peuvent déclencher un bonus qu'ils ont en main. Les joueurs ajoutent les points obtenus à leur total de points pour la manche.
- 4 - Une manche se termine quand les deux joueurs n'ont plus de bonus.



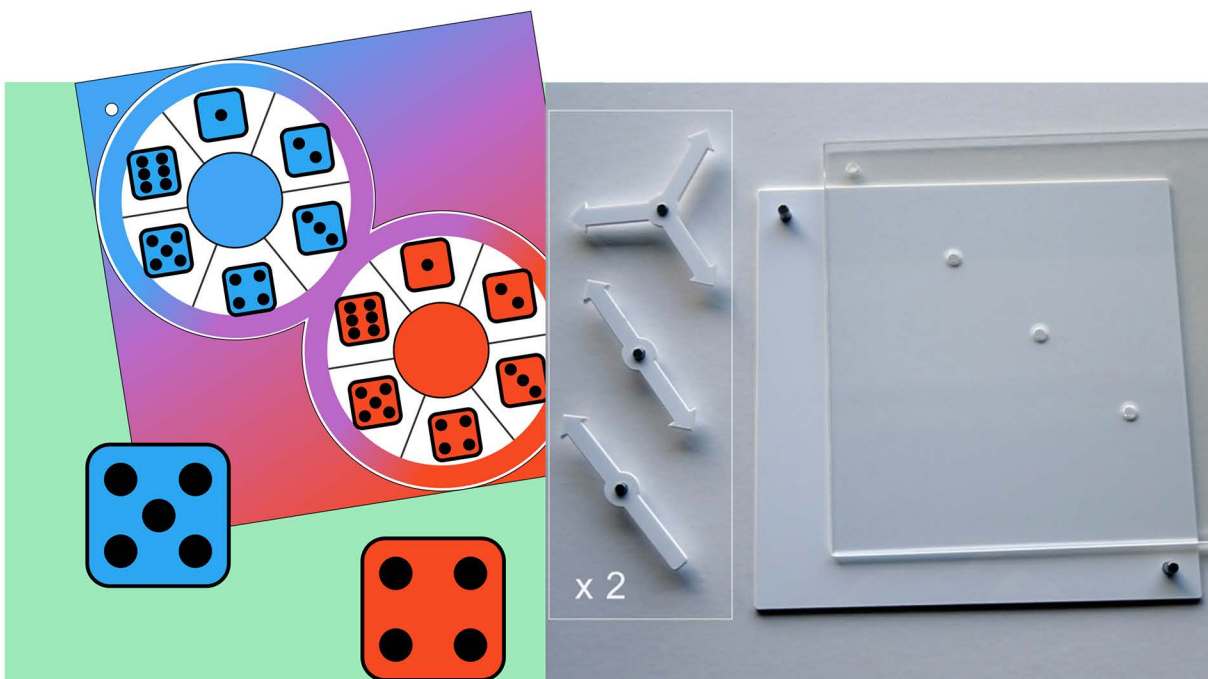
Jeu 6 : La pêche aux nombres

But du jeu : attraper le plus de poissons numérotés.



Règles :

Mélangez et formez deux piles de cartes. Une pile de poisson bleus et une de poissons rouges.
Piochez dix cartes de chaque pile et répartissez les poissons autour de la roue. Ils sont dans la mer, face visible.
Chaque joueur tourne une roue: la bleue ou la rouge.
Le plus rapidement possible il faut pêcher les poissons qui correspondent aux indications des roues.
Il est possible de pêcher jusqu'à six poissons par tour de jeu.
La vérification se fait collectivement.
Lorsque la mer est vidée ou qu'il n'est plus possible de pêcher de poisson, la partie prend fin.
Les joueurs comptent le nombre total de poissons en leur possession. Celui qui en a le plus remporte le jeu.



Support "Roue du Hasard" en plexiglass
(18,5 x 18,5 cm)

6 flèches :

- 2 flèches simples
- 2 flèches doubles
- 2 flèches triples,
- 1 boîte de rangement pour les flèches



www.eduludique.net



+5 points



**Double
ton score
de ce tour**



**Réduis
le score de
l'adversaire
de 2 points**



**Oblige ton
adversaire
à rejouer**



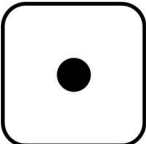
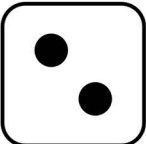
**Tu obtiens le
même score
que l'adversaire**

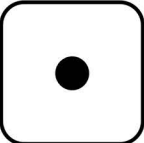


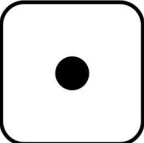
**Réduis
le score de
l'adversaire
de 5 points**

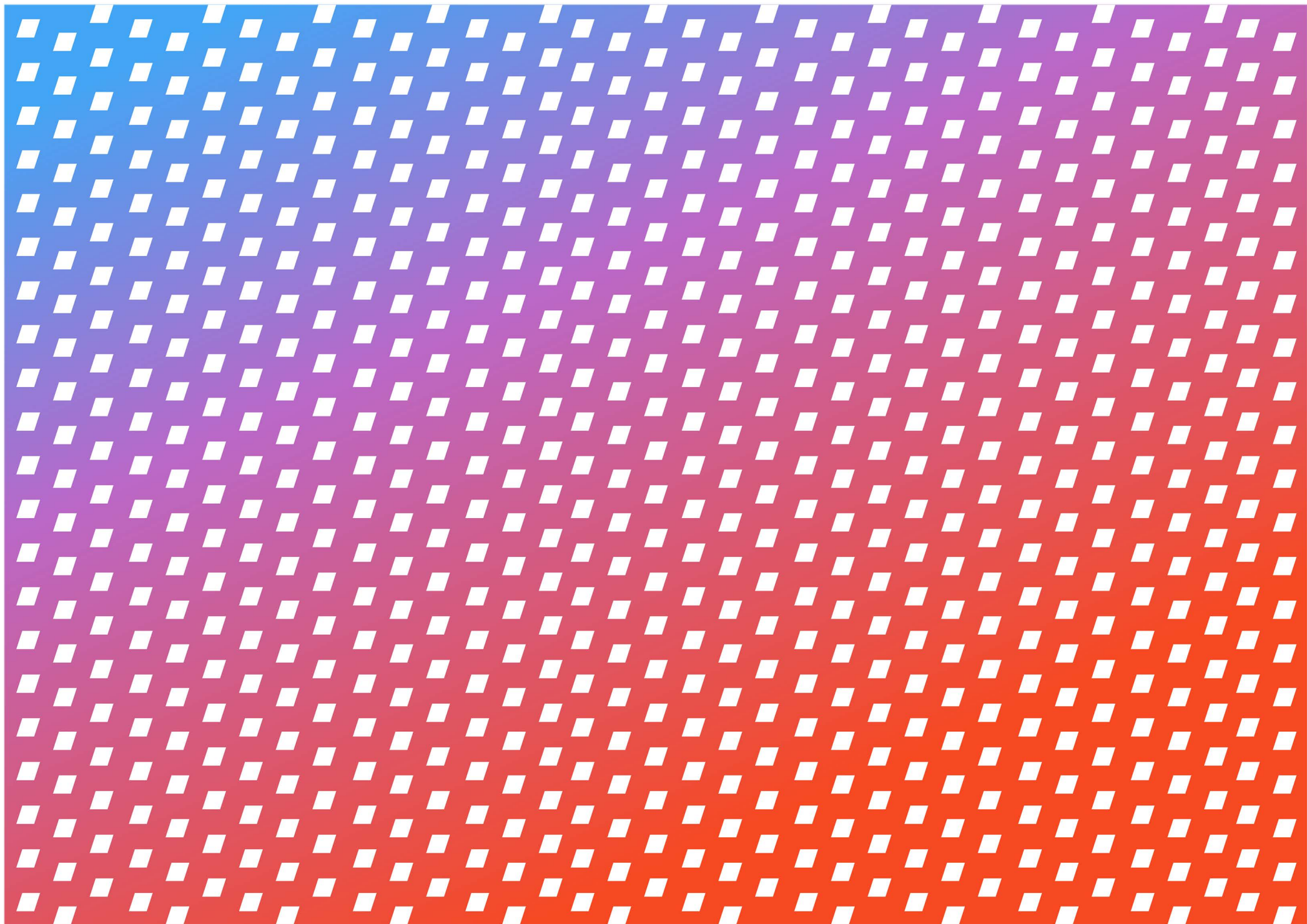


--	--	--	--	--	--



Renseignements

Maths en DUO Auteurs: Lucas Pulina / Graphisme : Samuel Bruder

Discipline : **Mathématiques**

Compétence(s) du programme :



Jeu 1 : Course au trésor (GS)
Numération et calcul: manipuler et utiliser des petites quantités (de 1 à 20).
Additionner et soustraire de petites quantités.
Développer des stratégies pour atteindre un objectif.



Jeu 2 : Duel de nombres (GS)
Reconnaitre et manipuler les constellations de 1 à 6.
Comparer des nombres et des petites quantités



Jeu 3 : Le sept qui prend (GS)
Numération et calcul : manipuler les nombres et effectuer des opérations simples.
Comparer des nombres / quantités pour déterminer le plus élevé.



Jeu 4 : La bataille des multiples (CP / CE1)
Calcul: effectuer des multiplications
Comparer des produit entre eux.



Jeu 5 : Les petits stratèges (CP / CE1)
Numération et calcul: effectuer des opérations additives successives.
Utiliser des cartes bonus de manière stratégique.



Jeu 6 : La pêche aux nombres (GS / CP)
Reconnaissance des nombres: identifier tous les écritures des nombres de 1 à 6.
Associer différentes écritures d'un nombre: chiffrée, constellation, représentée en doigts.

Compétences transversales communes à tous les jeux :
Respect des règles, attendre son tour pour jouer, jouer avec un partenaire en respectant l'autre.

Ces jeux permettent de travailler de manière ludique des compétences scolaires essentielles pour les élèves de GS, CP, voire de CE1.

Niveau : **GS, CP, CE1**

Durée estimée : 15-20 mn



Modalité d'organisation



En groupe



En Atelier



Collectif



TBI



Individuel / APC

Matériel nécessaire :

- 1 roue du hasard
- Une feuille de papier
- 1 crayon
- Des jetons



www.eduludique.com

www.eduludique.net

© 2011-2022, Samuel BRUDER Eduludique.