



CHASSE-NOMBRES



Compétence travaillée :

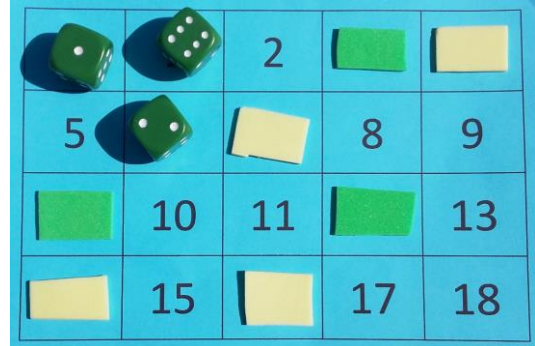
Calculer mentalement sommes, différences et produits

Matériel :

La grille de nombres, 3 dés, des jetons de 2 couleurs différentes (ou petits papiers)

But du jeu :

Poser le plus possible de jetons de sa couleur.



Déroulement :

A son tour, le joueur lance les 3 dés.

Il doit alors faire le calcul de son choix en utilisant obligatoirement les 3 nombres obtenus et pose un pion de sa couleur sur la case du résultat (si elle est libre).

S'il ne parvient pas à trouver un résultat libre, il passe son tour.

Lorsque toutes les cases sont couvertes, le joueur qui a posé le plus de jetons a gagné.

Exemple :

Le joueur jaune lance les 3 dés.



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

S'il fait $6+4+2=12$, la case 12 est déjà prise.

Il peut choisir par exemple $6-4-2=0$

ou $6-4+2=4$

ou encore $6 : 2=3$ et $3+4=7$

Adaptations possibles :

Pour les plus jeunes, n'utiliser que les additions et soustractions.

A partir de la fin du CE1, on peut introduire la multiplication ; et plus tard la division.

A partir du CE2, on peut utiliser une grille jusqu'à 24.

Signification des symboles :

Nombre de joueurs :


Besoin de matériel :

Nécessité d'imprimer :

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

0	1	2	3	4
5	6	7	8	9
10	11	12	13	14
15	16	17	18	19
20	21	22	23	24

Signification des symboles :

Nombre de joueurs : 

Besoin de matériel : 

Nécessité d'imprimer : 