

2 à 4



La marelle



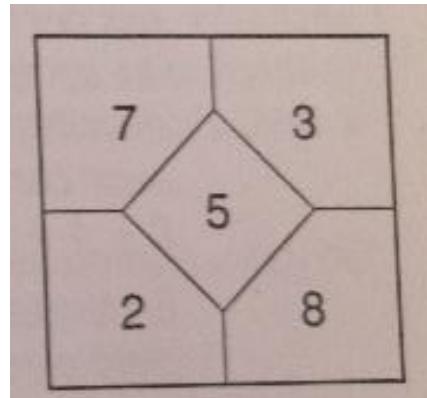
Compétence travaillée :

Additionner des nombres inférieurs à 9.

Matériel :

- une marelle (traditionnelle ou pas) dessinée sur une grande feuille (voire au sol) ;
- des bouchons de bouteilles (1 par joueur) = palet

But du jeu : avoir le plus gros score.



Déroulement :

Chaque joueur lance à son tour le palet-bouchon et note sur une feuille le résultat obtenu (il faut lancer à plat pour éviter que ça roule).

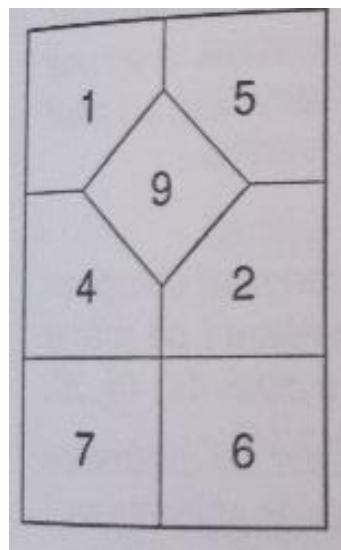
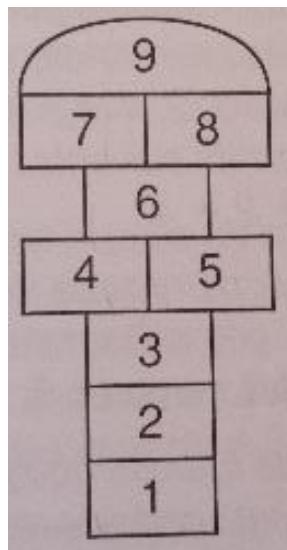
Chaque joueur lance 4 fois et additionne les nombres obtenus à chaque lancer.

Le gagnant est celui qui a le plus gros score.

Source : **ERMEL CP**

Adaptations possibles : diminuer/augmenter le nombre de lancers ; augmenter la taille des nombres

Modifier la marelle



Signification des symboles :

Nombre de joueurs :

Besoin de matériel :

Nécessité d'imprimer :

ou non