

Présentation des objectifs, règle et déroulement de chaque jeu

Nom du jeu : KOALA PREND GARDE A TOI

Public visé: CE1/CE2

Domaine (s) abordé(s): Conjugaison



Nombre de joueurs	De 2 à 6 joueurs			
Matériel	Plateau de jeu– cartes– pions –dé			
Début du jeu	<p>Chaque joueur lance le dé.</p> <p>Celui qui réalise le plus grand nombre choisit son pion et lance le dé pour commencer à avancer sur le plateau.</p> <p>Les autres joueurs jouent à leur tour en suivant le sens des aiguilles d'une montre.</p>			
But du jeu	<p>Arriver le premier sur le plateau des koalas.</p> <p>Gagner un maximum de cartes pour sauver le plus grand nombre de koalas.</p>			
Présentation des cartes				
Objectif de chaque carte	Trouver un pronom personnel (je, tu, il, elle, on, nous, vous, ils, elles) qui puisse remplacer le nom souligné dans la phrase.	Trouver le temps auquel est écrite la phrase (passé, présent ou futur).	Conjuguer et épeler les auxiliaires être et avoir au présent.	Transformer une phrase au présent en une phrase au futur puis une phrase au passé composé.
Fin du jeu	<p>Quand un joueur arrive au plateau le jeu s'arrête et il est déclaré vainqueur.</p> <p>Ou</p> <p>On attend que tout le monde soit arrivé au plateau et on compte le nombre de koalas sur les cartes remportées par chacun. Le vainqueur est celui qui a le plus grand nombre de koalas.</p>			
Variantes du jeu:	<p>Si un joueur répond correctement à une carte il peut rejouer une fois.</p> <p>S'il répond mal c'est au joueur suivant de jouer.</p> <p>Si un joueur tombe sur une case « chasseur » ou « dingo » il passe un tour.</p>			

Nom du jeu :

Le samouraï et le temple d'or

Public visé: CE1/CE2

Domaine (s) abordé(s):

Grammaire



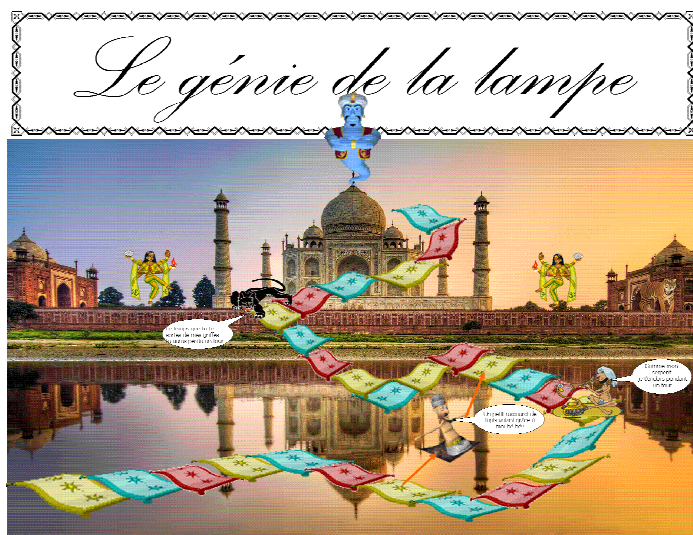
Nombre de joueurs	De 2 à 6 joueurs		
Matériel	Plateau de jeu– cartes– pions –dé		
Début du jeu	<p>Chaque joueur lance le dé.</p> <p>Celui qui réalise le plus grand nombre choisit son pion et lance le dé pour commencer à avancer sur le plateau.</p> <p>Les autres joueurs jouent à leur tour en suivant le sens des aiguilles d'une montre.</p>		
But du jeu	<p>Arriver le premier jusqu'au temple d'or.</p> <p>Avoir en sa possession au moins 10 étoiles de ninja (cartes) pour vaincre le samouraï</p>		
Présentation des cartes			
Objectif de chaque carte	<p>Lire la phrase.</p> <p>Trouver le verbe et son infinitif.</p>	<p>Lire la phrase et identifier son sujet.</p>	<p>Lire la phrase à trous et imaginer un adjectif qui puisse convenir.</p>
Fin du jeu	<p>Le jeu s'arrête quand un joueur parvient au temple d'or muni de 10 cartes (10 étoiles de ninja)</p> <p>S'il a moins de 10 étoiles ninjas le joueur parvenu au temple doit revenir en arrière et gagner ce qui lui manque.</p>		
Variantes du jeu:	<p>Sur chaque lotus du lac il y a une étoile de ninja à gagner.</p> <p>Si on tombe sur un lotus où se trouve un guerrier on peut quand même essayer de gagner la carte mais on passe le tour suivant.</p> <p>Si on tombe sur une geisha on peut rejouer une fois.</p>		




Nom du jeu : **Le génie de la lampe**

Public visé: **CP/CE1**

Domaine (s) abordé(s):

Lecture compréhension



Nombre de joueurs	De 2 à 6 joueurs		
Matériel	Plateau de jeu– cartes– pions –dé		
Début du jeu	<p>Chaque joueur lance le dé.</p> <p>Celui qui réalise le plus grand nombre choisit son pion et lance le dé pour commencer à avancer sur le plateau.</p> <p>Les autres joueurs jouent à leur tour en suivant le sens des aiguilles d'une montre.</p>		
But du jeu	Traverser le fleuve et rejoindre le premier le génie au sommet du Taj Mahal.		
Présentation des cartes	 <p><i>Complète la phrase avec le bon mot fréquent</i></p> <p>Je vaismami.e.</p>	 <p><i>Lis la phrase et trouve le mot Bizarre"</i></p> <p>Je tiens le collant de la voiture.</p>	 <p><i>Lis le mot et trouves en un qui rime avec.</i></p> <p>cerise</p>
Objectif de chaque carte	Lire la phrase à trous et trouver un mot fréquent (je-tu-il-chez-une-un) qui puisse convenir.	<p>Lire la phrase, la comprendre et trouver le mot qui ne convient pas.</p> <p>Proposer à l'oral un mot cohérent au niveau du sens.</p>	<p>Lire le mot et proposer un mot à l'oral qui rime avec celui-ci.</p> <p>(cerise rime avec promise, mise, vise, bise)</p>
Fin du jeu	Lorsqu'un joueur atteint le sommet du Taj Mahal il a gagné.		
Variantes du jeu:	<p>Chaque case est représenté par un tapis.</p> <p>La couleur du tapis indique la carte à piocher.</p> <p>Si un joueur tombe sur le tapis du charmeur de serpent ou de la panthère il passe un tour.</p> <p>Si le joueur répond bien à la carte il peut rejouer une deuxième fois pas plus.</p> <p>Si un joueur tombe sur la case du fakir qui fait voler un tapis il peut emprunter le raccourci montré par les flèches.</p>		

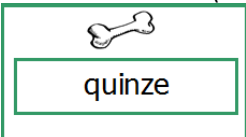
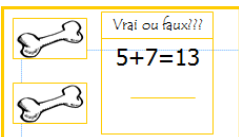
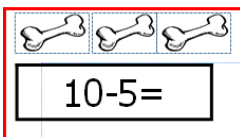
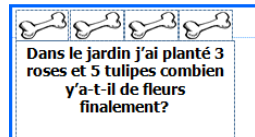
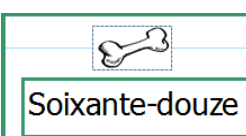
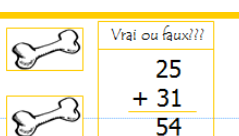
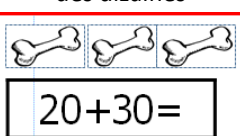
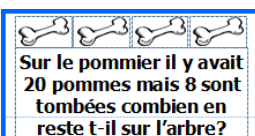
Nom du jeu : **Des os pour les dinos**

Public visé: **GS/CP/CE1/CE2**

Domaine (s) abordé(s): **Numération**

Calcul et résolution de problèmes



Nombre de joueurs	De 2 à 6 joueurs			
Matériel	Plateau de jeu– jeu de cartes en fonction du niveau– pions –dé			
Début du jeu	<p>Chaque joueur lance le dé. Celui qui réalise le plus grand nombre choisit son pion et lance le dé pour commencer à avancer sur le plateau.</p> <p>Les autres joueurs jouent à leur tour en suivant le sens des aiguilles d’une montre.</p>			
But du jeu	<p>Sortir de la grotte sans se faire dévorer par les dinosaures</p> <p>Gagner un maximum d’os pour les donner au cas où on tombe sur les pierres grises.</p> <p>(une pierre grise= des os à donner sinon on est dévoré)</p>			
Présentation des cartes	<p>Nombres de 0 à 20 (GS)</p> <p>Nombres de 0 à 99 (CP)</p> 	<p>Additions de deux nombres <10</p> 	<p>Soustraire un nombre à 10</p> 	<p>Problèmes simples de deux nombres <10</p> 
Cartes Ce1/CE2	<p>Nombres de 70 à 999</p> 	<p>Additions /soustractions</p> 	<p>Ajouter et soustraire des dizaines</p> 	<p>Problèmes additifs et soustractifs</p> 
Objectif de chaque carte	Lire des nombres écrits en lettres.	Vérifier des opérations posées et expliquer sa réponse à l’oral.	Ajouter ou soustraire mentalement des dizaines.	Résoudre mentalement des problèmes additifs ou soustractifs.
Fin du jeu	<p>Le jeu se termine quand un joueur tombe pile sur la dernière pierre . S’il ne tombe pas juste sur la pierre 50 il doit revenir en arrière jusqu’à tomber exactement dessus.</p> <p>On peut aussi décider que le jeu s’arrête lorsque tous les joueurs sont sortis. Pour désigner le vainqueur on peut alors compter le nombre d’os remportés.</p>			
Variantes du jeu:	<p>Si un joueur tombe sur une case grise il doit donner une carte avec des os pour ne pas être dévoré.</p> <p>S’il n’a pas de cartes avec des os il est dévoré et revient au fond de la grotte.</p> <p>Quand un joueur gagne une carte avec des os il peut choisir entre 2 options:</p> <ul style="list-style-type: none"> Il l’utilise pour avancer plus vite. 2 os=j’avance de deux cases 3 os=avance de 3 cases Il les garde comme protection au cas où il tomberait sur une case grise. 			

Nom du jeu :

La traversée Mortelle

Public visé: **GS-début CP**

Domaine (s) abordé(s):

Phonologie et lecture



Nombre de joueurs	De 2 à 6 joueurs		
Matériel	Plateau de jeu– cartes– pions –dé		
Début du jeu	<p>Chaque joueur lance le dé.</p> <p>Celui qui réalise le plus grand nombre choisit son pion et lance le dé pour commencer à avancer sur le plateau.</p> <p>Les autres joueurs jouent à leur tour en suivant le sens des aiguilles d’une montre.</p>		
But du jeu	Traverser le pont de la rivière en évitant les planches brisées et les planches où se trouvent des crocodiles.		
Présentation des cartes			
Objectif de chaque carte	Lire la lettre écrite en script et en cursive, dire comment elle se prononce (comment elle chante) et trouver un exemple.	Lire la syllabe simple et trouver une exemple de mot où elle existe. Mo comme dans « moto »	Trouver le mot auquel correspond l'image et scander les syllabes en tapant dans les mains. A-BRI-COT (3 syllabes)
Fin du jeu	Le jeu s'arrête quand un joueur est arrivé au bout du pont.		
Variantes du jeu:	<p>Si on répond correctement à une carte on peut rejouer une deuxième fois.</p> <p>Si on tombe sur une case où se trouve un crocodile ou une case « planche brisée » on passe un tour.</p> <p>On peut demander aux élèves de tomber pile sur la berge d'en face pour prolonger un peu le jeu. S'ils ne tombent pas « pile dessus » ils doivent repartir en arrière.</p>		

Nom du jeu :






Singeries en folie

Public visé: grande section

Domaine (s) abordé(s):

Phonologie et pré-lecture



Nombre de joueurs	De 2 à 6 joueurs		
Matériel	Plateau de jeu– cartes– pions –dé—dé spécial avec faces « bananes »		
Début du jeu	<p>Chaque joueur lance le dé.</p> <p>Celui qui réalise le plus grand nombre choisit son pion et lance le dé pour commencer à avancer sur le plateau.</p> <p>Les autres joueurs jouent à leur tour en suivant le sens des aiguilles d’une montre.</p>		
But du jeu	<p>Atteindre la cime de l’arbre en apportant un maximum de bananes.</p> <p>Eviter les paniers qui se décrochent et tombent dans la savane où sont les lions.</p>		
Présentation des cartes	<p><i>je lis le mot seul</i></p> <p>judo </p>	<p><i>je trouve la voyelle qui manque</i></p> <p>p...rée </p>	<p><i>je fais le geste et prononce le son. Je donne les lettres qui font ce son</i></p>   
Objectif de chaque carte	<p>Lire un mot étudié en global lors des lectures avec l’enseignant.</p> <p>(lecture globale)</p>	<p>Compléter le mot à trous avec l’une des 5 voyelles courantes A-E-I-O-U.</p> <p>Il manque un « U » pour faire purée</p>	<p>Faire le geste de la Méthode Borel-Maisonny , dire le son qui y est associé et les lettres qui produisent ce son.</p> <p>C’est le A, la lettre A fait ce son</p>
Fin du jeu	Le jeu s’arrête lorsqu’un joueur atteint la cime de l’arbre.		
Variantes du jeu:	<p>Pour déterminer pour quel nombre de bananes on joue il faut aussi jeter le dé bananes (faces avec 1, 2 ou 3 bananes).</p> <p>On peut déterminer le vainqueur de deux manières:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Soit par l’ordre d’arrivée à la cime de l’arbre. • Soit par le nombre de bananes gagnées. 		

Nom du jeu :

Les explorateurs de l'espace

Public visé: CE1

Domaine (s) abordé(s):

Lecture et vocabulaire



Nombre de joueurs	De 2 à 6 joueurs		
Matériel	Plateau de jeu– cartes– pions –dé - flèche tournante à assembler sur le plateau au niveau du soleil		
Début du jeu	<p>Chaque joueur lance le dé.</p> <p>Celui qui réalise le plus grand nombre choisit son pion et lance le dé pour commencer à avancer sur le plateau en partant de la Terre et dans le sens des aiguilles d'une montre.</p> <p>Les autres joueurs jouent à leur tour en suivant le sens des aiguilles d'une montre.</p>		
But du jeu	Faire le tour de la galaxie le plus vite possible en passant par les étoiles et les planètes.		
Présentation des cartes			
Objectif de chaque carte	<p>Trouver le champs lexical auquel appartiennent les mots d'une liste de cinq (ex: outils)</p> <p>On acceptera les champs sémantiques ou les familles de mots</p>	<p>Lire et comprendre une phrase pour en déceler la vraisemblance ou l'invraisemblance (notion de sens d'une phrase)</p>	<p>Faire appel à sa mémoire lexicale pour retrouver une syllabe manquante dans des mots courants ou plus rares.</p> <p>Enrichir sa base lexicale</p>
Fin du jeu	Le jeu s'arrête lorsqu'un joueur a fini le tour de la galaxie.		
Variantes du jeu:	<p>Pour les cartes roses on peut différencier les attentes en exigeant des élèves qu'il fournisse un mot exemple du champs lexical qu'ils déterminent.</p> <p>Pour les cartes vertes on peut demander aux élèves de trouver 3 mots qui auraient du sens dans la phrase erronée.</p> <p>Si un joueur répond bien il peut rejouer une deuxième fois.</p>		

Nom du jeu :

Sauve qui peut les momies!

Public visé: **CP/CE1**

Domaine (s) abordé(s):

Numération et Calcul



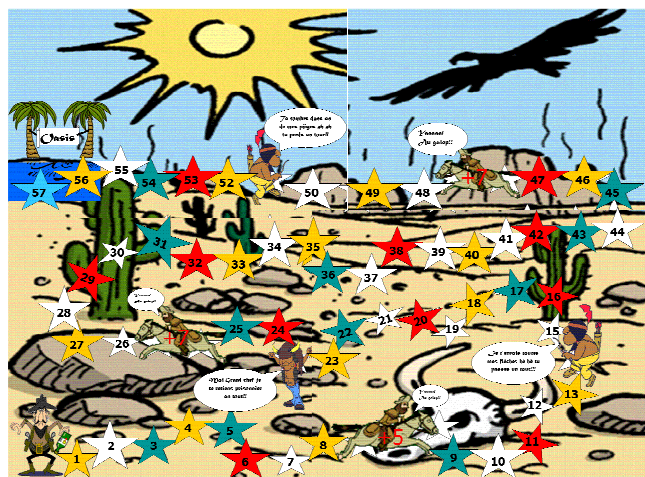
Nombre de joueurs	De 2 à 6 joueurs			
Matériel	Plateau de jeu– cartes– pions –dé			
Début du jeu	<p>Chaque joueur lance le dé.</p> <p>Celui qui réalise le plus grand nombre choisit son pion et lance le dé pour commencer à avancer sur le plateau.</p> <p>Les autres joueurs jouent à leur tour en suivant le sens des aiguilles d'une montre.</p>			
But du jeu	<p>Arriver au sommet de la pyramide avec 10 clefs pour ouvrir le trésor du pharaon.</p> <p>Eviter les momies voleuses de clefs et les serpents qui vous font passer un tour.</p>			
Présentation des cartes	<p>Une clef</p>	<p>Deux clefs à gagner</p>	<p>Trois clefs à gagner</p>	<p>4 clefs à gagner</p>
Objectif de chaque carte	Trouver le nombre manquant d'une suite numérique lacunaire	Trouver un nombre pouvant correspondre à la comparaison proposée. (utilisation des signes < et >)	Additionner deux nombres écrits en lettres dont un >10 et l'autre <10	Compléter mentalement une addition à trous avec ou sans retenue.
Fin du jeu	Le jeu s'arrête quand un joueur a atteint le sommet de la pyramide avec 10 clefs en sa possession.			
Variantes du jeu:	<p>Si un joueur arrive au sommet sans avoir 10 clefs il doit relancer le dé et repartir en arrière pour gagner les clefs qui lui manquent.</p> <p>Il faut tomber « pile » sur la case du trésor.</p> <p>Si un joueur répond bien il peut rejouer une deuxième fois.</p>			


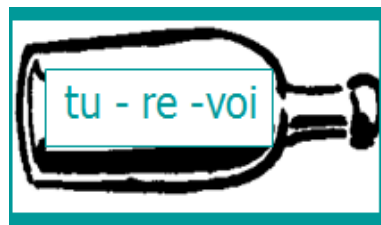

Nom du jeu : **Le désert de la soif**

Public visé: **CP**

Domaine (s) abordé(s):

Lecture et compréhension



Nombre de joueurs	De 2 à 6 joueurs		
Matériel	Plateau de jeu– cartes– pions –dé		
Début du jeu	<p>Chaque joueur lance le dé.</p> <p>Celui qui réalise le plus grand nombre choisit son pion et lance le dé pour commencer à avancer sur le plateau. S'il tombe sur une étoile de couleur il pioche la carte correspondante.</p> <p>Les autres joueurs jouent à leur tour en suivant le sens des aiguilles d'une montre.</p>		
But du jeu	<p>Parvenir à l'oasis sans mourir de soif.</p> <p>Pour rester en vie gagner un maximum de bouteilles.</p>		
Présentation des cartes			
Objectif de chaque carte	Lire des mots fréquents (Lecture globale)	Remettre dans l'ordre des syllabes pour obtenir des mots courants et les lire.	Lire des phrases en faisant les liaisons et sans lire les lettres muettes.
Fin du jeu	Le jeu s'arrête lorsqu'un joueur parvient à l'oasis.		
Variantes du jeu:	<p>Les étoiles où se trouve un indien font passer un tour au joueur.</p> <p>Les étoiles où se trouve un cavalier permettent d'avancer d'autant de cases qu'indiqué (+5 cases)</p> <p>Si un joueur tombe sur une case étoile sans couleur il doit donner une carte bouteille qu'il a gagné.</p> <p>S'il n'en a plus ou pas encore il meurt de soif et revient au début du jeu.</p> <p>Si un joueur répond bien il peut rejouer une deuxième fois.</p>		

Nom du jeu :

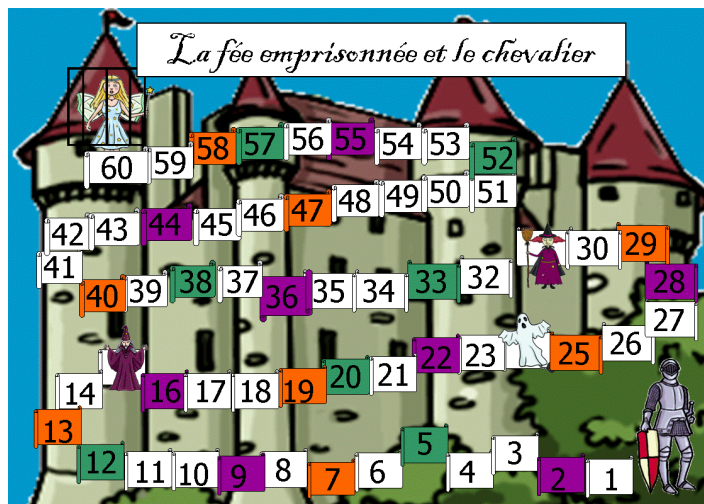
La fée emprisonnée et le chevalier

Public visé: CP/CE1

Domaine (s) abordé(s):

Numération et

connaissances des nombres



**Nombre de
joueurs**

De 2 à 6 joueurs

Matériel

Plateau de jeu– cartes– pions –dé

**Début
du jeu**

Chaque joueur lance le dé.

Celui qui réalise le plus grand nombre choisit son pion et lance le dé pour commencer à avancer sur le plateau.

Les autres joueurs jouent à leur tour en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

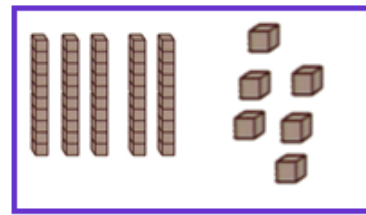
But du jeu

Arriver le premier en haut du donjon pour délivrer la fée emprisonnée

**Présentation
des cartes**

quatorze

$$6+6=$$



**Objectif de
chaque carte**

Lire des nombres écrits en lettres jusqu'à 100.

(variante possible de la carte = corriger oralement des écritures erronées de nombres).

Systématiser les résultats des doubles jusqu'à 20.

(variante possible= tables de multiplications de 2,5,10)

Reconnaître et utiliser les décompositions de nombres

(variante possible= proposer un boulier pour reproduire le nombre représenté)

Fin du jeu

Le jeu s'arrête lorsqu'un joueur atteint le donjon du château.

**Variantes du
jeu:**

Il faut tomber pile sur la case de la cage de la fée pour la libérer.

Si un joueur tombe sur une case « sorcier » ou « sorcière » il doit passer un tour.

Si un joueur répond bien il peut rejouer une deuxième fois.