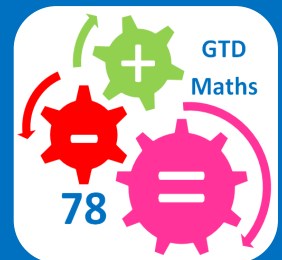


« Jouons ensemble
avec les
mathématiques »

« Un jeu par jour »
CYCLE 2 : CP - CE1 - CE2



Les moutons

But du jeu :

C'est un jeu **coopératif**. Il faut réussir à sauver le maximum de moutons du loup.

Matériel :

- Les cartes et 2 dés à 6 faces (CE1) ou 2 dés à 10 faces (CE2).
- Un sablier ou n'importe quel système pour compter « 5 » secondes.
- Une calculatrice.

Nombre de joueurs :

- 3 ou 4.

Déroulement :

- La carte du loup est posée symboliquement à une place « vide », comme s'il y avait un joueur. Les cartes « moutons » sont rangées en « pioche » au centre de la table.
- Le premier joueur lance les deux dés. Il doit alors multiplier la valeur des dés et donner le résultat avant la fin du temps. Les autres joueurs vérifient la réponse (à la calculatrice).
- ⇒ S'il répond correctement, il prend une carte « mouton » pour toute l'équipe.
- ⇒ S'il se trompe, le loup reçoit **2** cartes « mouton ».

Fin du jeu

Les joueurs jouent jusqu'à épuisement de la pioche. Ils comptent alors le total de moutons dans chaque équipe (eux et le loup). Ils perdent si le loup arrive à avoir plus de moutons qu'eux.

Variables didactiques :

- On peut « jouer » sur la valeur des dés et introduire un dé à 8 faces.
- On peut « jouer » sur le temps alloué mais pour entrainer à l'automatisation des résultats, il ne doit pas s'allonger. Au contraire, il faudrait arriver à une proposition sous les trois secondes.

