

Serpents et échelles



Suggestions de jeux :

Serpents et échelles

Accessoires : Dés

Se joue à n'importe combien + un assistant pour aider à ramasser les dés. Le gagnant est celui qui atteint 100 le premier.

Si un joueur a la chance d'atterrir en bas de l'échelle, il peut monter jusqu'en haut.

Mais si un joueur n'a pas de chance et tombe sur la tête d'un serpent, il doit retourner à la queue du serpent.

Addition, soustraction ou multiplication

Accessoires : Sachet de sable

Deux équipes s'affrontent en utilisant l'addition, la soustraction ou la multiplication. Une équipe lance les sachets et l'autre équipe calcule la somme. Faites un concours en chronométrant.

Tables de maths

Accessoires : Aucun

Les joueurs sautent sur les tables de maths. Variante possible en limitant les cases sur lesquelles les joueurs peuvent sauter.

Imagination

Accessoires : Sachet de sable

Prenez des situations de tous les jours et faites-en des épreuves. Par exemple, faites additionner l'âge des joueurs de votre équipe et demandez aux joueurs de l'équipe adverse de sauter sur le nombre obtenu. Au lieu d'additionner les nombres, vous pouvez les multiplier.

Suggestions de jeux :

Dites le nombre !

Accessoires : Sachet de sable

Un jeu simple et rapide pour apprendre les nombres.

Les participants lancent un sachet de sable et doivent dire le nombre sur lequel tombe le sachet.

Calcul mental rapide !

Accessoires : Sachet de sable

Les participants s'affrontent tous entre eux. L'un des participants est désigné comme arbitre.

L'arbitre lance un sachet qui atterrit, par exemple, sur le nombre 42 et il donne des problèmes de maths autour de ce nombre. Le participant qui a la solution devient arbitre au tour suivant.

Addition et soustraction

- avec le corps

Accessoires : Aucun

Un participant est placé la case d'un nombre donné et fait office de pion. Constituez 2 groupes avec les autres participants.

Les groupes se posent des problèmes de calcul, et doivent gérer le « pion » qui se trouve sur l'aire de jeu.

Celui-ci est placé par ex. sur le nombre 45. Un groupe indique l'opération à effectuer : que font $45+11$? Le second groupe contrôle alors le « pion » pour le déplacer jusqu'à la case de réponse.

Pour l'addition, vous déplacez le pion vers le haut et vers la droite - pour les nombres des dizaines et les nombres des unités. Dans notre exemple : 1 case vers le haut et 1 case vers la droite. Résultat = 56.

Pour la soustraction, vous dites au « pion » de se déplacer vers le bas et vers la gauche - pour les nombres des dizaines et les nombres des unités. Par exemple : $45 - 11$, le participant doit se déplacer d'une case vers le bas et d'une case vers la gauche. Résultat = 34.

Notez que vous devez vous déplacer selon la séquence numérique correcte, ce qui signifie que vous pouvez avoir à traverser l'aire de jeu pour vous déplacer correctement.

L'épreuve ultime

Accessoires : Sachet de sable

Un joueur est désigné comme « meneur » du jeu. 3 à 4 autres joueurs munis chacun d'un sachet attendent à environ 10 mètres du damier.

Le meneur énonce une épreuve, par ex. quel nombre doit être soustrait de 38 pour donner 14 ? Le premier participant à placer son sachet sur le résultat correct, à savoir 24, a le droit de répondre à la tâche suivante. Vous pouvez varier les questions selon les compétences des participants.

Tous à la suite !

Accessoires : Sachet de sable

Une équipe de joueurs en défie une autre.

Par ex. une équipe saute sur les nombres 2, 5 et 8.

L'autre équipe doit alors trouver le nombre suivant de la suite.

Suggestions de jeux :

Trouver les nombres premiers entre 1 et 100

Accessoires : Sachet de sable

Un nombre premier est un nombre entier positif supérieur à 1 qui n'est divisible que par le nombre 1 et par lui-même.

Les nombres premiers du damier sont : 2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29, 31, 37, 41, 43, 47, 53, 59, 61, 67, 71, 73, 79, 83, 89 et 97.

Les joueurs peuvent donner des exercices comme par exemple trouver tous les nombres premiers de 0 à 50 ou de 50 à 99. On peut aussi demander aux joueurs d'identifier et marquer le plus rapidement possible tous les nombres premiers du damier.

Devinez un nombre avec les tables

Accessoires : Aucun

Un joueur pense à un nombre par ex. inférieur à 50. Les autres joueurs doivent deviner ce nombre en posant des questions, par ex. le nombre est-il dans la table de 7 ?

Sachet de sable

Accessoires : Sachet de sable

On joue à un contre un. Un joueur lance le sachet et l'autre doit aller le chercher le plus rapidement possible. Mais il doit le faire en se déplaçant à cloche-pied et en utilisant uniquement les multiples de 3. Alternativement choisissez un nombre et voyez qui lance le sachet le plus près.

Comprendre les dizaines et les unités

Accessoires : Aucun

Jeu simple pour faciliter la compréhension des dizaines et des unités de 0 à 99.

Choisissez par ex. le nombre 57 - en vous plaçant sur la case. Ensuite, un joueur saute cinq dizaines en avant et sept unités sur la droite. Cela permet de comprendre la composition du nombre.

Interdisciplinaire

Accessoires : un cône par joueur/équipe

Le jeu consiste à aller de 0 à 99 en premier. Pour avoir le droit d'avancer, vous devez d'abord répondre à une question.

Puissance 4

Accessoires : Sachets de sable / anneaux

Les joueurs utilisent le damier avec 10x10 cases pour le jeu traditionnel de 4-en-ligne ou sa variante 3-en-ligne. Les joueurs placent tour à tour un sachet de sable / anneau plastique. Le gagnant est le joueur qui parvient le premier à une ligne de 3 ou 4. Pour rendre le jeu plus dynamique, vous pouvez placer un cône à 1m50 ou 3 m du jeu. Chaque joueur doit alors faire l'aller-retour jusqu'au cône pour avoir le droit de marquer une case.