**Mathématiques 1**

Consignes : dessine autant de ronds qu’il y a de points sur la coccinelle.

(à imprimer ou à refaire sur une feuille)

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

**Jeu 1 de Pipo le clown**

* Ce jeu se joue par 2.

**Matériel :**

* Un pipo le clown par élève  (à imprimer ou à refaire à la main : l’important sont les points sur le clown)
* 15 jetons par élève.
* Un dé jusqu’à 6 (ou des étiquettes de 1 à 6 en constellations comme un dé à mettre dans une boite pour tirer au hasard)

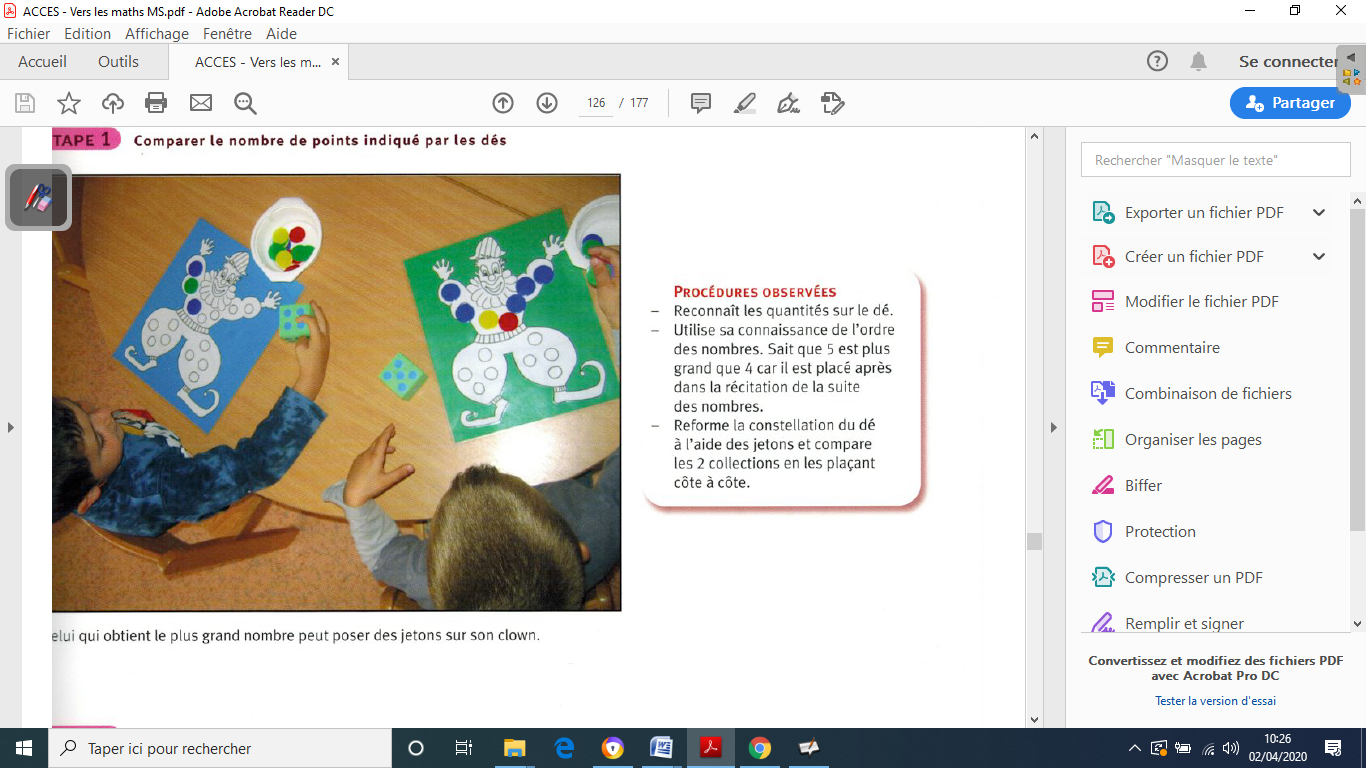
**But du jeu :**

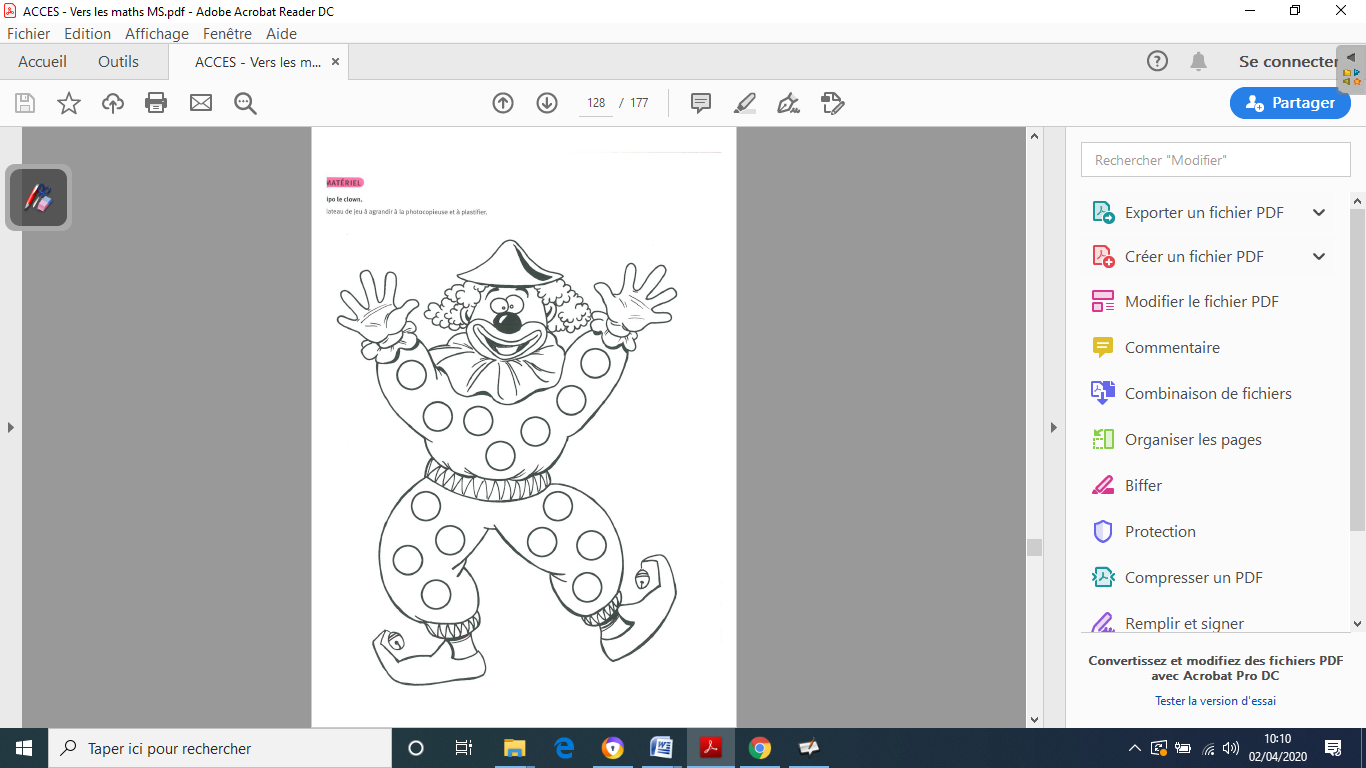
-Etre le premier à remplir son clown avec des jetons.

**Déroulement :**

-Les 2 joueurs lancent leur dé en même temps. Celui qui obtient le plus grand nombre peut poser ses jetons sur son clown. Il place alors le nombre de jetons indiqué par le dé sur les points du clown. En cas d’égalité, on relance les dés.

-le premier qui a rempli son clown avec les jetons à gagner.





LA bataille

Consigne 1

* Avec jeu de carte classique.

-les 2 joueurs retournent une carte en même temps, celui qui a le plus grand nombre gagne les 2 cartes.

- en cas d’égalité, on pose chacun une carte face cachée sur sa carte, puis de nouveau une carte visible par-dessus. Celui qui a le plus grand nombre gagne les 6 cartes.

Consigne 2

* Avec jeu de carte différent

(Même consigne qu’avec le jeu de carte classique)

-Pour ceux qui ont une imprimante : imprimer le jeu de carte en dernière page, puis découper.

-pour ceux qui n’ont pas d’imprimante : fabriquer le jeu de carte comme le modèle suivant. En essayant de respecter les tailles des formes et les emplacements dans la carte.

