

# Journal de l'école

Pour travailler la composition & décomposition des nombres

1

## LE JEU DU DÉBARRAS

**Compétence travaillée** : composer et décomposer des nombres.

**But du jeu** : Se débarrasser de toutes ses cartes.

**Nombre de joueurs** : 2

Pour les moyens : Utiliser les cartes marquées de 1 à 5. Pour les premières parties, les joueurs posent leurs cartes face visible.

Pour les grandes sections : Même règle avec les cartes marquées de 1 à 8. Distribuer 10 cartes à chaque joueur et faire le complément à 9.

Complexification : Même règle en ajoutant des cartes du Uno pour surcompter c'est à dire ajouter une quantité à une autre sans dénombrer la première.

Déroulement :

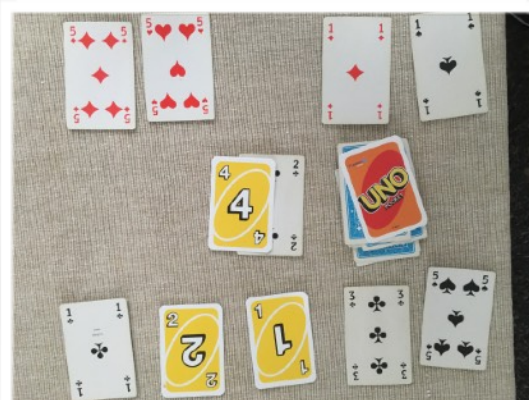
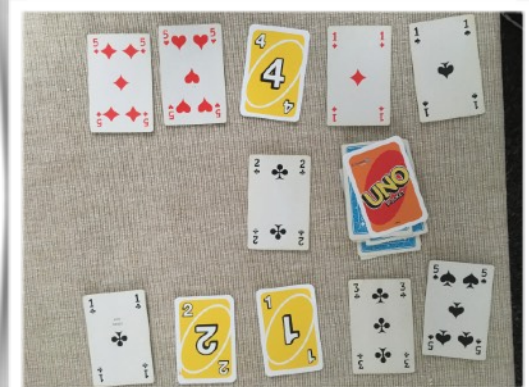
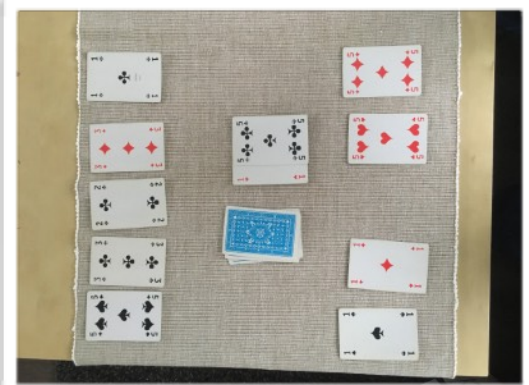
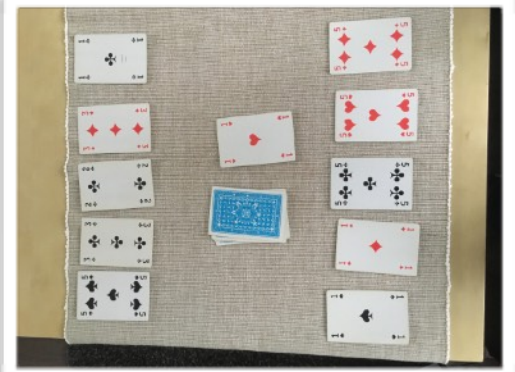
Distribuer 6 cartes. Le reste compose le talon.

Le premier joueur tire une carte du talon et regarde s'il peut faire le complément à 6 de cette carte. S'il a la carte, il la pose au-dessus. Les 2 joueurs valident. S'il y a validation, les 2 cartes sont mises sur le côté. Le gagnant pioche une nouvelle carte du talon et regarde s'il peut faire le complément à 6 de cette carte.

S'il ne peut pas, le second joueur regarde s'il peut faire le complément à 6. S'il a la carte, il la pose au-dessus. Les 2 joueurs valident. S'il y a validation, les 2 cartes sont mises sur le côté. Et ainsi de suite.

Si le talon est épuisé, on arrête le jeu.

Le vainqueur est le premier à s'être débarrassé de toutes ses cartes. Si le jeu est bloqué, le vainqueur est celui qui a le moins de cartes.



## 2

## LE DOUZE

**Compétence travaillée :** composer des nombres par manipulation.

**But du jeu :** Remplir le plus vite possible sa grille.

**Nombre de joueurs :** 2

**Matériel :** 2 tableaux de 12 cases numérotées de 1 à 12.  
24 bouchons ou jetons ou pâtes ou haricots.

Il est possible de faire tracer les 12 cases à la règle à votre enfant. Il peut écrire les chiffres de 1 à 12. Il peut également les écrire sur les bouchons ou les jetons.

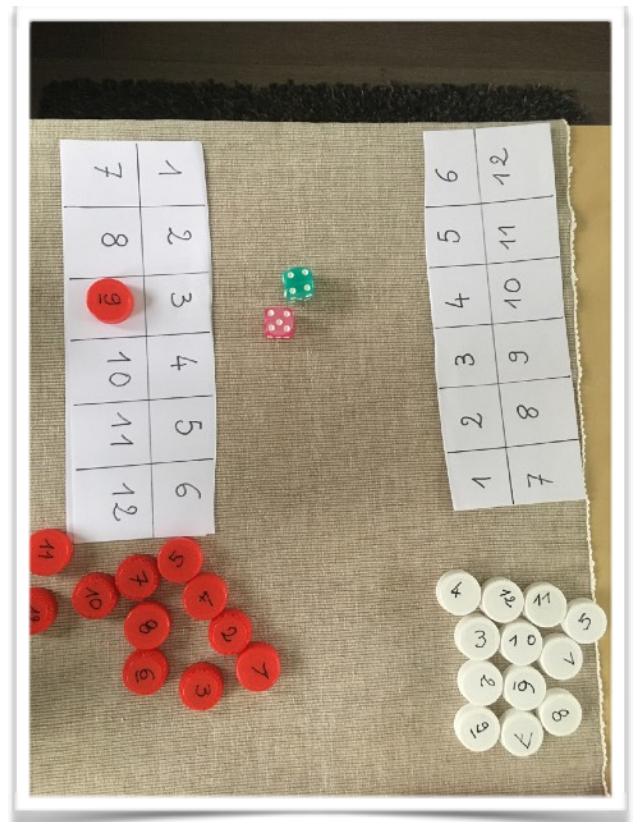
**Complexification :** Même règle on prend un dé classique et un dé chiffré ou 2 dés chiffrés.

Déroulement :

Le premier joueur lance les dés, les additionne (l'idéal serait qu'il ne compte pas sur les points du dé) et pose le bouchon sur la case correspondante. Puis c'est au tour du second joueur et ainsi de suite.

Si un joueur ne peut plus placer de bouchon, il passe son tour.

Le vainqueur est le premier à avoir rempli sa grille.



3

## LE GOBELET

**Compétence travaillée :** utiliser le nombre pour trouver et exprimer une quantité. Trouver le complément d'une collection. Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.

**But du jeu :** Trouver une quantité cachée. Le premier arrivé à 10 points a gagné.

**Nombre de joueurs :** 2

**Matériel :** Des bouchons ou des pâtes ou des haricots ou des petits objets. Commencer avec 3 éléments. Un gobelet opaque.

**Complexification :** Même règle mais on augmente le nombre d'éléments. On peut marquer 2 points à chaque tour et perdre 2 points si la réponse est erronée.

**Déroulement :**

Les 2 joueurs se mettent d'accord sur la quantité d'objets.

Les joueurs dénombrent cette quantité.

Un des 2 joueurs se cache les yeux et l'autre cache un certain nombre d'objets sous le gobelet.

Le joueur qui s'est caché les yeux doit deviner le nombre d'objets cachés.

Si sa réponse est exacte, il marque un point sinon il en perd un. Le premier arrivé à 10 a gagné (on peut demander à chaque fois à l'enfant : il te faut encore combien de points pour gagner ?).

Au tour suivant, les rôles sont inversés.





## 4

## LE YAM'S

**Compétence travaillée :** Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.

**But du jeu :** Faire le plus de points possible

**Nombre de joueurs :** 2 à 6

**Matériel :** 5 dés, une grille

**Complexification :** Même règle mais on utilise le haut & le bas de la feuille.

Déroulement :

Pour effectuer les figures, vous pouvez lancer un ou plusieurs dés, à trois reprises.

Ensuite, sélectionner les dés que vous voulez garder. Puis relancer les dés.

Remplir le haut de la grille en faisant compter le nombre de points à votre enfant.

Il peut remplir le tableau en lui expliquant que le chemin de la colonne du joueur doit croiser celui de la ligne du total de dés correspondant. (On peut colorier les colonnes et les lignes au crayon de couleur pour l'aider à se repérer.)



## Yam's

### Feuille de Score

[www.regles-de-jeux.com](http://www.regles-de-jeux.com)

JOUEURS						
Total de 1						
Total de 2						
Total de 3						
Total de 4						
Total de 5						
Total de 6						
Total						
Si total I > 63 alors Bonus de 35 points						
<b>Total partie intermédiaire</b>						
Brelan (Total des 3 dés)						
Carré (Total des 4 dés)						
Full (25 points)						
Petite Suite (30 points)						
Grande Suite (40 points)						
Yams (50 points)						
Chance (Total des 5 dés)						
<b>Total II</b>						
<b>TOTAL</b>						