



Vocabulaire ♦ Le dictionnaire

Jeu téléchargeable chez [Mallory](#)

Nombres de joueurs : 5 joueurs max

Matériel: 5 dictionnaires, 5 cartes scores « manche 1 », 2 cartes scores « manche 2 », 1 plateau de jeu, cartes questions, 1 dé, 5 feutres ardoise

Notions travaillées: trouver la définition, trouver le genre ou trouver l'orthographe d'un mot.

But du jeu: Être le premier à avoir colorié tous les livres / pastilles rondes de sa carte score.

Règle du jeu:

Manche 1 : Chaque joueur dispose d'un dictionnaire et d'une carte score « manche 1 ». On place les cartes questions face cachées sur le mini-plateau. Les joueurs lancent le dé chacun leur tour. Le chiffre inscrit sur le dé indique la carte à retourner : trouve la définition, trouve le genre ou trouve l'orthographe (avec aide de l'enseignant pour la lecture car en alphabet phonétique). Dès qu'une carte est retournée, tous les joueurs doivent chercher le mot dans le dictionnaire.

⇒ Le premier à avoir trouvé la bonne réponse, colorie une case de sa carte score.

⇒ Les deux premiers joueurs atteignant 10 points sont qualifiés pour la manche 2.

Manche 2 : les deux finalistes prennent une nouvelle carte score « manche 2 » et recommencent le jeu sur le même principe.



JUNGLE PHRASE

Grammaire ♦ Les types et formes de phrases

Jeu téléchargeable chez [Mallory](#)

Nombres de joueurs : 6 joueurs max

Matériel: 1 totem (petit objet attrapable rapidement), cartes totem, cartes phrases

Notions travaillées: reconnaître les types et formes de phrases

But du jeu: Être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes.

Règle du jeu:

On dispose les cartes totem faces cachées. On pose un objet qui fera office de totem à côté. On distribue ensuite les cartes phrases à chaque joueur sans les regarder. Un joueur retourne la première carte totem. Elle comporte une indication sur le type ou la forme de phrase souhaités. Chaque joueur retourne alors la première carte de son tas.

⇒ Si un des joueurs retourne une carte répondant à l'indication donnée par la carte totem, il doit s'emparer du totem le plus rapidement possible et peut ensuite se débarrasser de son tas de cartes déjà retourné en le donnant à un adversaire. Puis on change de carte totem.

⇒ Si les cartes retournées ne correspondent pas à l'indication, les joueurs retournent la carte suivante de leur tas jusqu'à ce que quelqu'un s'empare du totem.

Attention! Si un joueur prend le totem alors qu'il n'aurait pas dû, il récupère toutes les cartes retournées de ses adversaires.



MENTALIO

Calcul mental ♦ Les 4 opérations

Jeu téléchargeable chez [Orphée](#)

Nombres de joueurs : 6 joueurs max

Matériel: cartes calculs, 1 plateau de jeu, 1 dé, 6 pions, 1 chronomètre

Notions travaillées: calculer mentalement les quatre opérations (addition, soustraction, multiplication, division).

But du jeu: Être celui qui a gagné le plus de cartes calculs.

Règle du jeu:

Chaque joueur place son pion sur n'importe quelle case pour le départ. Chacun leur tour, les joueurs lancent le dé et déplacent leur pion en fonction. Quand un joueur arrive sur une case, un autre joueur pioche la carte correspondante au plateau et lit le calcul à voix haute. Le joueur doit trouver la réponse en moins de 8 secondes.

⇒ Si la réponse est correcte, il gagne la carte.

⇒ Si la réponse est incorrecte, il remet la carte en-dessous du paquet .



STAR DE NUMÉRATION

Numération ♦ Les grands nombres

Jeu téléchargeable chez [Mallory](#)

Nombres de joueurs : 6 joueurs max

Matériel: 6 pions, 1 dé, 1 plateau de jeu, cartes questions, 6 feuilles de score, 6 feutres ardoise

Notions travaillées: lire, écrire, comparer, décomposer les grands nombres jusqu'aux millions.

But du jeu: Être le premier à avoir coché toutes les cases de sa feuille de score.

Règle du jeu:

Chaque joueur place son pion sur n'importe quelle case pour le départ. Chacun leur tour, les joueurs lancent le dé et déplacent leur pion en fonction. Quand un joueur arrive sur une case, un autre joueur pioche la carte correspondante au plateau et lit la question à voix haute. Le joueur doit répondre à la question.

⇒ Si la réponse est correcte, il coche une case dans sa feuille de score.

⇒ Si la réponse est incorrecte, il remet la carte en-dessous du paquet .



20-20 DICTÉE

Orthographe ♦ La dictée préparée

Jeu téléchargeable chez [Mallory](#)

Nombres de joueurs : 6 joueurs max

Matériel: 1 plateau de jeu, 6 pions, 6 feutres ardoise, 6 ardoises, cartes questions, 1 dé, 6 feuilles de score

Notions travaillées: connaître l'orthographe des mots invariables, des mots courants (échelle Dubois-Buysse), accorder le GN en genre et en nombre.

But du jeu: Être le premier à avoir 20 cases cochées et ainsi obtenir 20/20 en dictée.

Règle du jeu:

Chaque joueur place son pion sur n'importe quelle case pour le départ. Chacun leur tour, les joueurs lancent le dé et déplacent leur pion en fonction. Quand un joueur arrive sur une case, un autre joueur pioche la carte correspondante au plateau et lit la question à voix haute. Le joueur doit écrire la réponse sur son ardoise.

⇒ Si la réponse est correcte, il coche une case dans sa feuille de score.

⇒ Si la réponse est incorrecte, il remet la carte en-dessous du paquet .



VERBO-PRESTO

Conjugaison ♦ Les temps simples et composés

Jeu téléchargeable chez [Mallory](#)

Nombres de joueurs : 6 joueurs max

Matériel: 1 plateau de jeu, 6 pions, cartes questions, 1 dé, 6 feutres ardoise, 6 ardoises

Notions travaillées: connaître l'orthographe des verbes conjugués aux temps simples et/ou composés.

But du jeu: Avoir 5 étoiles dans chacun des temps travaillés avant que le bâton de dynamite n'explose. (jeu coopératif)

Règle du jeu:

Chaque joueur place son pion sur n'importe quelle case pour le départ. Chacun leur tour, les joueurs lancent le dé et déplacent leur pion en fonction. Quand un joueur arrive sur une case, un autre joueur pioche la carte correspondante au plateau et lit la question à voix haute. Le joueur doit écrire la réponse sur son ardoise.

⇒ Si la réponse est correcte, l'équipe gagne une étoile à poser sur le plateau dans le temps travaillé.

⇒ Si la réponse est incorrecte, il remet la carte en-dessous du paquet et le fil de la dynamite se consume (on rajoute alors une étoile à 4 branches).



UN PEU D'ÂIRE

Mesure ♦ L'aire

Jeu téléchargeable chez [Mallory](#)

Nombres de joueurs : 6 joueurs max

Matériel: 1 plateau de jeu, 6 pions, cartes questions, 1 dé, 6 puzzles

Notions travaillées: calculer, convertir, construire des figures en fonction de l'aire donnée, résoudre des problèmes.

But du jeu: Être le premier à reconstituer son puzzle.

Règle du jeu:

Chaque joueur place son pion sur n'importe quelle case pour le départ. Chacun leur tour, les joueurs lancent le dé et déplacent leur pion en fonction. Quand un joueur arrive sur une case, un autre joueur pioche la carte correspondante au plateau et lui montre la question en cachant la réponse. Le joueur doit répondre à la question.

⇒ Si la réponse est correcte, il peut récupérer une pièce de son puzzle ou en enlever une sur le puzzle d'un autre joueur.

⇒ Si la réponse est incorrecte, il remet la carte en-dessous du paquet et il doit reposer une pièce de son puzzle.



PERIMÈTRE EN FOLIE

Mesure ♦ Le périmètre

Jeu téléchargeable chez [Mallory](#)

Nombres de joueurs : 6 joueurs max

Matériel: 1 plateau de jeu, 6 pions, cartes questions, 1 dé, 6 puzzles

Notions travaillées: calculer le périmètre , déduire des mesures et construire des polygones en fonction du périmètre donné.

But du jeu: Être le premier à reconstituer son puzzle.

Règle du jeu:

Chaque joueur place son pion sur n'importe quelle case pour le départ. Chacun leur tour, les joueurs lancent le dé et déplacent leur pion en fonction. Quand un joueur arrive sur une case, un autre joueur pioche la carte correspondante au plateau et lui montre la question en cachant la réponse. Le joueur doit répondre à la question.

⇒ Si la réponse est correcte, il peut récupérer une pièce de son puzzle ou en enlever une sur le puzzle d'un autre joueur.

⇒ Si la réponse est incorrecte, il remet la carte en-dessous du paquet et il doit reposer une pièce de son puzzle.



MESURO-PRESTO

Mesure ♦ Les longueurs, masses, contenances, durées

Jeu téléchargeable chez [Mallory](#)

Nombres de joueurs : 6 joueurs max

Matériel: 1 plateau de jeu, 6 pions, cartes questions, 1 dé, 6 feutres ardoise, 6 ardoises

Notions travaillées: trouver l'unité de mesure appropriée, convertir des mesures, résoudre des problèmes mettant en œuvre des unités de mesure.

But du jeu: Avoir 4 étoiles dans chacun des domaines de mesure avant que le bâton de dynamite n'explode. (jeu coopératif)

Règle du jeu:

Chaque joueur place son pion sur n'importe quelle case pour le départ. Chacun leur tour, les joueurs lancent le dé et déplacent leur pion en fonction. Quand un joueur arrive sur une case, un autre joueur pioche la carte correspondante au plateau et lit la question à voix haute. Le joueur doit écrire la réponse sur son ardoise.

⇒ Si la réponse est correcte, l'équipe gagne une étoile à poser sur le plateau dans le temps travaillé.

⇒ Si la réponse est incorrecte, il remet la carte en-dessous du paquet et le fil de la dynamite se consume (on rajoute alors une étoile à 4 branches).



TOP chrono

Mesure ♦ Les durées

Jeu téléchargeable chez [Mallory](#)

Nombres de joueurs : 6 joueurs max

Matériel: 1 plateau de jeu, 6 pions, cartes questions, cartes temps, 1 dé, 2 horloges

Notions travaillées: lire l'heure, écrire l'heure, convertir des durées, résoudre des problèmes mettant en œuvre les durées.

But du jeu: Être celui qui a accumulé le plus de temps.

Règle du jeu:

Chaque joueur place son pion sur n'importe quelle case pour le départ. Chacun leur tour, les joueurs lancent le dé et déplacent leur pion en fonction. Quand un joueur arrive sur une case, un autre joueur pioche la carte correspondante au plateau et lui montre la question en cachant la réponse. Le joueur doit répondre à la question.

⇒ Si la réponse est correcte, il pioche une carte temps.

⇒ Si la réponse est incorrecte, il remet la carte en-dessous du paquet et il doit reposer une carte temps.

À l'issue de la partie, les joueurs comptabilise le total du temps qu'ils ont gagné.



JUNGLE GEOM

Géométrie ♦ Les figures planes

Jeu téléchargeable chez [Mallory](#)

Nombres de joueurs : 6 joueurs max

Matériel: 1 totem (petit objet attrapable rapidement), cartes propriétés, cartes figures

Notions travaillées: connaître les propriétés des figures planes.

But du jeu: Être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes.

Règle du jeu :

On dispose les cartes propriétés faces cachées. On pose un objet qui fera office de totem à côté. On distribue ensuite les cartes figures à chaque joueur sans les regarder. Un joueur retourne la première carte propriété. Chaque joueur retourne alors la première carte figure de son tas.

⇒ Si un des joueurs retourne une carte répondant à l'indication donnée par la carte propriété, il doit s'emparer du totem le plus rapidement possible et peut ensuite se débarrasser de son tas de cartes déjà retourné en le donnant à un adversaire. Puis on change de carte propriété.

⇒ Si les cartes retournées ne correspondent pas à l'indication, les joueurs retournent la carte suivante de leur tas jusqu'à ce que quelqu'un s'empare du totem.

Attention! Si un joueur prend le totem alors qu'il n'aurait pas dû, il récupère toutes les cartes retournées de ses adversaires.



SOLIDE MYSTÉRIEUX

Géométrie ♦ Les solides

Jeu téléchargeable chez [Mallory](#)

Nombres de joueurs : 6 joueurs max

Matériel: cartes solides, cartes indices , 6 pochettes, solides mystères

Notions travaillées: donner le nom d'un solide, trouver le nombre de faces et d'arêtes d'un solide, associer un solide à son patron.

But du jeu: Être celui qui découvre le plus de solides mystérieux.

Règle du jeu :

Chaque joueur prendre une pochette de jeu et y glisse une carte "indices" sans la regarder.

Chaque joueur place son pion sur n'importe quelle case pour le départ. Chacun leur tour, les joueurs lancent le dé et déplacent leur pion en fonction. Quand un joueur arrive sur une case, un autre joueur pioche la carte correspondante au plateau et lui montre la question en cachant la réponse. Le joueur doit répondre à la question.

⇒ Si la réponse est correcte, il peut dévoiler le premier indice en faisant glisser un peu la carte indice hors de la pochette.

⇒ Si la réponse est incorrecte, il remet la carte en-dessous du paquet. Une fois tous les indices dévoilés, le joueur doit trouver le solide mystérieux en expliquant. Il place alors une autre carte "indices" dans sa pochette...



BINGO FRACTIONS

Numération ♦ Les fractions simples

Jeu téléchargeable chez [Lala](#)

Nombres de joueurs : 6 joueurs max

Matériel: 6 planches, cartes fractions, une boîte

Notions travaillées: représenter, lire et comparer des fractions.

But du jeu: Être le premier à avoir complété sa planche de bingo.

Règle du jeu :

Mettre les cartes fractions à l'envers dans la boîte. Chaque joueur prend une planche de bingo. Chacun leur tour, les joueurs tire au sort une carte fraction. Le joueur qui a une représentation similaire se manifeste.

⇒ Si la réponse est correcte, il récupère la carte et la pose sur sa planche.

⇒ Si la réponse est incorrecte, il remet la carte dans la boîte et passe un tour.

Quand un joueur a la planche complétée, il doit dire « BINGO! »



GRAMM POTATOES

Grammaire ♦ Les natures, fonctions, types et formes

Jeu téléchargeable chez [Mallory](#)

Nombres de joueurs : 6 joueurs max

Matériel: 1 plateau de jeu, 6 pions, cartes questions, 1 dé, 6 « Monsieur Patate »

Notions travaillées: identifier la nature, la fonction, le type et la forme d'une phrase.

But du jeu: Être le premier à reconstituer son « Monsieur Patate ».

Règle du jeu :

Chaque joueur place son pion sur n'importe quelle case pour le départ. Chacun leur tour, les joueurs lancent le dé et déplacent leur pion en fonction. Quand un joueur arrive sur une case, il pioche la carte correspondante au plateau et il doit répondre à la question:

- case nature : il faut indiquer la nature du mot ou du groupe de mots souligné et marqué du chiffre 1
- case fonction : il faut indiquer la fonction du mot ou du groupe de mots souligné et marqué du chiffre 2
- case type : il faut indiquer le type de la phrase : déclarative, interrogative, exclamative et injonctive
- case forme : il faut indiquer la forme de la phrase : affirmative ou négative

⇒ Si la réponse est correcte, il récupère une partie de son personnage.

⇒ Si la réponse est incorrecte, il remet la carte en-dessous du paquet et il perd un morceau de son personnage.

