CE1-NC19 : LE JEU DES ECHELLES

- **Objectif**

  S'entrainer à additionner ou soustraire 10, 100 ou des multiples de 10 et de 100 à des nombres jusqu'à 999.

- **Matériel**
  - ✓ Un plateau de jeu dans une pochette plastifiée.
  - ✓ Deux feutres de couleur différente.
  - ✓ Des cartes-nombres :

Première partie : 14 cartes

6 cartes + 10 ; 6 cartes + 100 ; 1 carte − 10 ; 1 carte − 100

Deuxième partie : 12 cartes

1 carte	+ 10	; 1 carte	+ 20	; 1 carte	+ 30	; 1 carte	+ 40
1 carte	+ 50	; 1 carte	+ 100	; 1 carte	+ 200	; 1 carte	+ 300
1 carte	+ 400	; 1 carte	+ 500	; 1 carte	− 10	; 1 carte	− 100

- **Déroulement :** par groupes de 2 élèves.

But du jeu : Les joueurs ont des grenouilles qui montent aux échelles : la première grenouille qui arrive en haut de l'échelle des 900 gagne.

➢ Première partie : les 2 joueurs choisissent une couleur de feutre, différente de celle de son adversaire. Le paquet de cartes est disposé au milieu des joueurs, faces cachées, à côté du plateau de jeu (à insérer dans une pochette transparente).

Chaque élève met une croix (de sa couleur) représentant sa grenouille sur la graduation 200 (ou au départ s'il n'y a que des cartes avec un signe +). Chacun tire à son tour une carte et, selon le nombre tiré, il doit anticiper le numéro de la graduation où sa grenouille va arriver en y mettant une croix de sa couleur.

S'il y a une queue de serpent sur la graduation obtenue, la grenouille glisse jusqu'à la tête du serpent en se retrouvant sur une autre graduation.

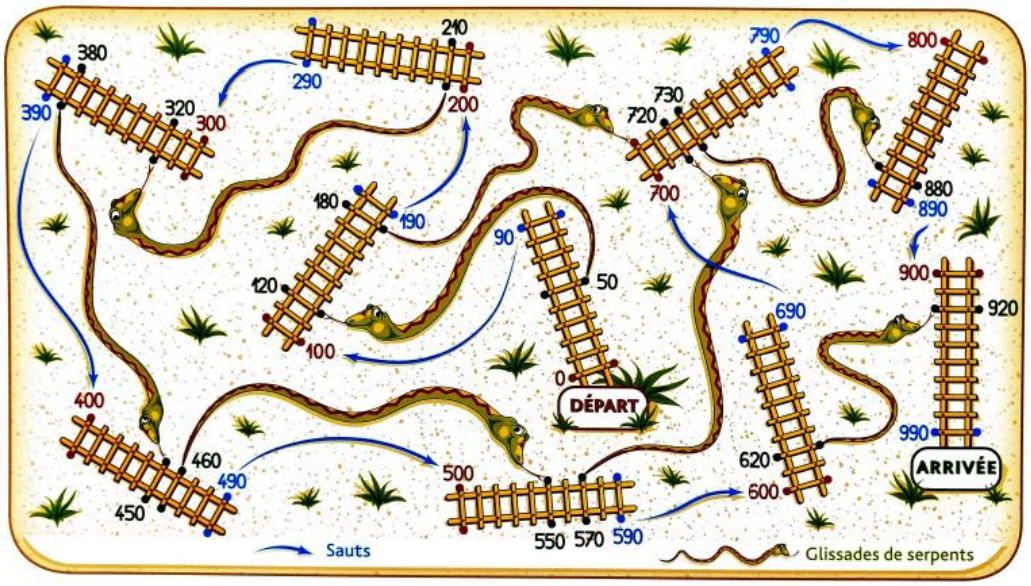
Dès que toutes les cartes ont été utilisées, les mélanger, les retourner faces cachées et le jeu continue.

Gagne celui dont la grenouille dépasse la graduation 990.

➢ Deuxième partie : même règle du jeu en utilisant les 12 cartes proposées dans le matériel, mais il faut en plus produire des écritures additives.

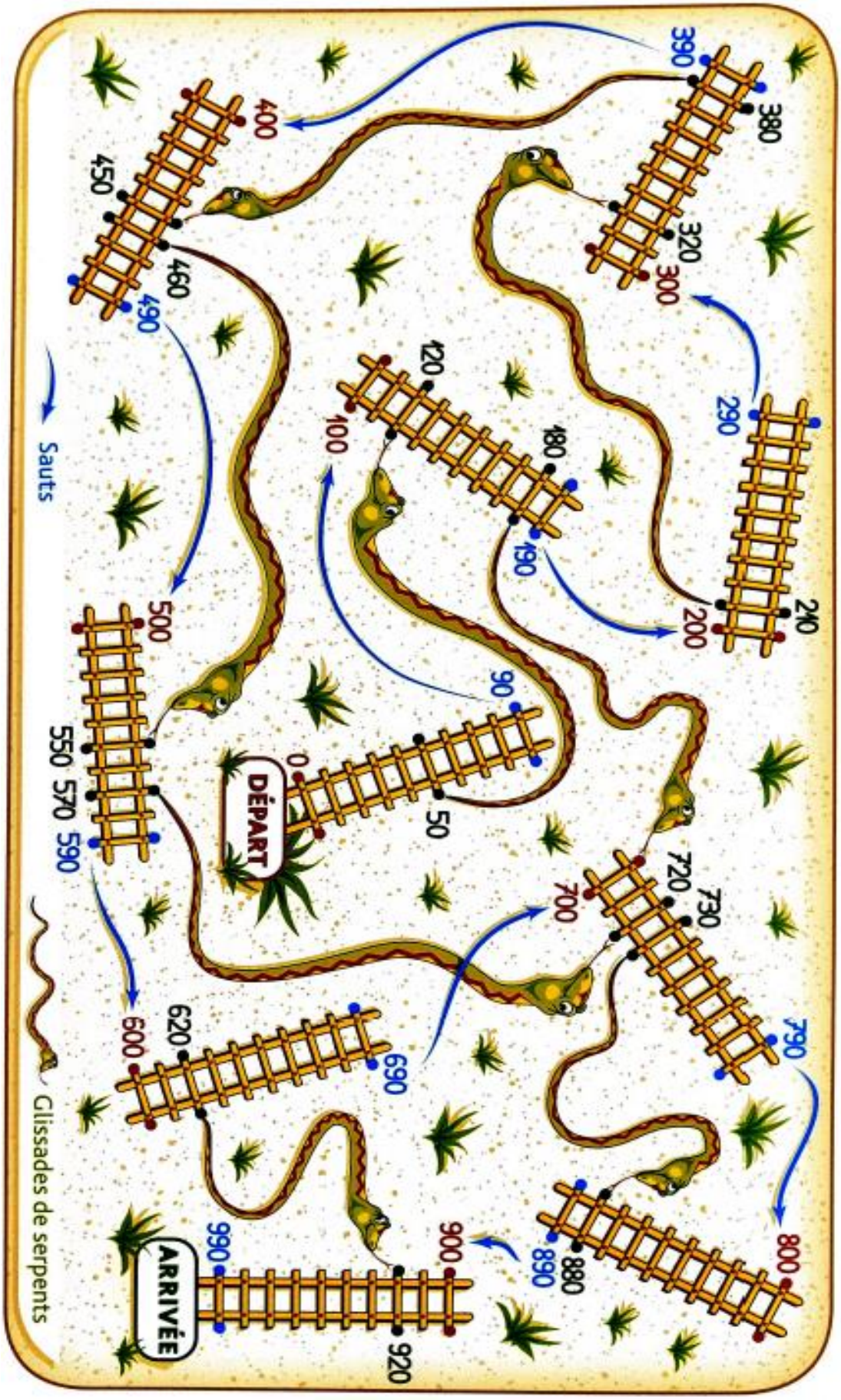
Pour chaque déplacement du joueur A, le joueur B doit écrire l'addition correspondante sur l'ardoise et réciproquement.

Par exemple, la grenouille du joueur A est sur la graduation 230 et il tire la carte +100. Le joueur B doit écrire sur son ardoise l'égalité 230 + 100 = 330 pour vérifier que le déplacement du joueur A correspond bien à son résultat.



CE1-NC19 : LE JEU DES ECHELLES-matériel

Le plateau de jeu



Les cartes pour la 1ère partie

+ 10	+ 10	+ 10
+ 10	+ 10	+ 10
− 10	− 10	− 10
− 10	− 10	− 10
+ 100	+ 100	+ 100
+ 100	+ 100	+ 100

− 100	− 100	− 100
− 100	− 100	− 100

Les cartes pour la 2ème partie

+ 10	+ 20	+ 30
+ 40	+ 50	+ 100
+ 200	+ 300	+ 400
+ 500	− 10	− 100