

Ensemble contre le maître des tables !



Type d'activité

Jeu de plateau (coopératif)

Imaginé par Maïté et Alessandra : Animatrices en EDD participant à la formation "Le jeu, outil pour apprendre autrement" donnée par la FFEDD.

Objectifs poursuivis

- Révision des tables de multiplication
- Développer la coopération, l'écoute
- Permettre aux participant de s'amuser autour d'un jeu

Nombre de participants

1 et plus

Matériel

- Les différents éléments du jeu, téléchargeables sur notre site www.ecolesdedevvoirs.be, à imprimer et à plastifier.
- Un sablier
- Un dé ordinaire à customiser en remplaçant le 1 par une photo du maître des tables.
- Un dé à 10 faces avec les chiffres de 0 à 9.

Déroulement

Les cartes carrées sont positionnées sur la grille du plateau "you win", les faces représentant les nombres écrits dans tous les sens étant visibles. Les cartes bleues recouvrent le "maître des tables".

Les cartes "défi" font office de pioche.

Ensemble, les joueurs vont tenter de découvrir tout le plateau "you win" avant que le maître des tables n'apparaisse entièrement.

Pour commencer, un joueur retourne le sablier et lance les 2 dés.

Exemple : 2 et 8 apparaissent. Tous les joueurs tentent mentalement de multiplier 2 par 8. Le premier qui pense avoir la réponse la propose oralement aux autres joueurs qui, s'ils valident cette réponse se mettent à chercher, parmi les cartes carrées, une carte sur laquelle figure le nombre 16. Une fois trouvée, cette carte est mise de côté.

Ensuite, un autre joueur lance les dés et le jeu continue de la même manière.

Si le maître des tables apparaît sur un des dés, une carte bleue est retirée du plateau "maître des tables".

Si les joueurs n'ont pas retiré 3 cartes carrées* sur le temps du sablier, ils choisissent soit de retirer une carte bleue, soit de piocher une carte défi. S'ils choisissent l'option défi et le réussissent, le jeu reprend. S'ils perdent le défi, ils retirent une carte bleue.

Si la réponse de la multiplication est 0, le joueur retire une carte carrée de son choix.

Si le résultat de la multiplication ne figure sur aucune des cartes carrées restantes, les joueurs relance les dés. Après 3 fois d'affilée sans pouvoir retirer de cartes, ils en retire une de leur choix.

La partie se termine lorsque, soit le maître des tables, soit le plateau "you win" est totalement découvert.

NB*: A vous d'adapter le nombre de cartes à retirer sur le temps de votre sablier.



9X1 = 9
1X9 = 9
10X2 = 20
5X4 = 20
4X5 = 20
10X4 = 40
8X5 = 40
5X8 = 40
10X7 = 70

6X1 = 6
3X2 = 6
2X3 = 6
9X2 = 18
6X3 = 18
3X6 = 18
2X9 = 18
9X7 = 63
7X9 = 63
8X4 = 32

2X1 = 2
1X2 = 2
6X2 = 12
4X3 = 12
3X4 = 12
2X6 = 12
9X3 = 27
3X9 = 27
10X6 = 60

1X1 = 1
5X3 = 15
3X5 = 15
7X4 = 28
4X7 = 28
9X4 = 36
6X6 = 36
4X9 = 36
8X8 = 64
10X8 = 80

5X1 = 5
1X5 = 5
7X3 = 21
3X7 = 21
10X3 = 30
6X5 = 30
5X6 = 30
9X7 = 63
7X9 = 63

7X1 = 7
1X7 = 7
8X2 = 16
4X4 = 16
2X8 = 16
8X3 = 24
6X4 = 24
3X8 = 24
9X8 = 72
8X9 = 72

8X1 = 8
4X2 = 8
2X4 = 8
9X2 = 18
6X3 = 18
3X6 = 18
2X9 = 18
8X4 = 32
10X6 = 60
9X9 = 81

10X1 = 10
5X2 = 10
2X5 = 10
7X5 = 35
5X7 = 35
7X6 = 42
6X7 = 42
8X7 = 56
7X8 = 56
10X9 = 90

5X1 = 5
1X5 = 5
8X2 = 16
4X4 = 16
2X8 = 16
9X3 = 27
3X9 = 27
8X7 = 56
7X8 = 56

4X1 = 4
2X2 = 4
1X4 = 4
7X4 = 28
4X7 = 28
10X5 = 50
8X6 = 48
6X8 = 48
10X7 = 70
10X9 = 90

8X1 = 8
4X2 = 8
2X4 = 8
5X3 = 15
3X5 = 15
8X3 = 24
6X4 = 24
3X8 = 24
10X5 = 50

10X1 = 10
5X2 = 10
2X5 = 10
9X5 = 45
5X9 = 45
8X6 = 48
6X8 = 48
9X6 = 54
6X9 = 54

7X1 = 7
1X7 = 7
10X3 = 30
6X5 = 30
5X6 = 30
10X4 = 40
8X5 = 40
5X8 = 40
9X8 = 72
8X9 = 72

3X1 = 3
1X3 = 3
7X2 = 14
2X7 = 14
9X4 = 36
6X6 = 36
4X9 = 36
10X5 = 50
7X7 = 49

9X1 = 9
1X9 = 9
7X2 = 14
2X7 = 14
7X5 = 35
5X7 = 35
9X5 = 45
5X9 = 45
7X7 = 49

6X1 = 6
3X2 = 6
2X3 = 6
10X2 = 20
5X4 = 20
4X5 = 20
7X3 = 21
3X7 = 21
5X5 = 25
10X8 = 80

1X1 = 1
2X1 = 2
1X2 = 2
3X1 = 3
1X3 = 3
7X6 = 42
6X7 = 42
9X6 = 54
6X9 = 54

4X1 = 4
2X2 = 4
1X4 = 4
6X2 = 12
4X3 = 12
3X4 = 12
2X6 = 12
5X5 = 25
8X8 = 64
9X9 = 81

$\frac{16}{2}$
 $\frac{24}{1}$
 $\frac{12}{1}$

$\frac{30}{5}$

$\frac{63}{9}$
 $\frac{21}{1}$

$\frac{64}{8}$
 $\frac{80}{2}$

$\frac{51}{3}$
 $\frac{36}{6}$
 $\frac{1}{1}$

$\frac{60}{3}$
 $\frac{27}{3}$

$\frac{2}{1}$
 $\frac{12}{1}$

$\frac{32}{2}$
 $\frac{18}{9}$
 $\frac{63}{9}$

$\frac{9}{1}$

$\frac{70}{2}$
 $\frac{40}{1}$
 $\frac{20}{1}$

$\frac{10}{1}$
 $\frac{45}{5}$
 $\frac{48}{6}$

$\frac{24}{3}$
 $\frac{51}{3}$
 $\frac{8}{1}$
 $\frac{50}{2}$

$\frac{4}{1}$
 $\frac{48}{6}$
 $\frac{90}{9}$
 $\frac{28}{4}$
 $\frac{50}{2}$
 $\frac{70}{2}$

$\frac{27}{3}$
 $\frac{16}{2}$
 $\frac{56}{8}$
 $\frac{5}{1}$

$\frac{35}{5}$
 $\frac{90}{9}$
 $\frac{56}{8}$
 $\frac{42}{6}$
 $\frac{10}{1}$

$\frac{60}{6}$
 $\frac{32}{4}$
 $\frac{18}{9}$
 $\frac{81}{9}$
 $\frac{8}{1}$

$\frac{4}{1}$
 $\frac{81}{9}$
 $\frac{25}{5}$
 $\frac{64}{8}$
 $\frac{12}{2}$

$\frac{42}{6}$
 $\frac{54}{6}$
 $\frac{3}{1}$
 $\frac{1}{1}$
 $\frac{2}{1}$

$\frac{25}{5}$
 $\frac{80}{8}$
 $\frac{6}{1}$
 $\frac{21}{3}$
 $\frac{20}{2}$

$\frac{49}{7}$
 $\frac{35}{5}$
 $\frac{14}{2}$
 $\frac{45}{5}$
 $\frac{9}{1}$

$\frac{49}{7}$
 $\frac{50}{2}$
 $\frac{14}{2}$
 $\frac{36}{6}$
 $\frac{3}{1}$

$\frac{30}{3}$
 $\frac{40}{4}$
 $\frac{12}{2}$
 $\frac{7}{1}$

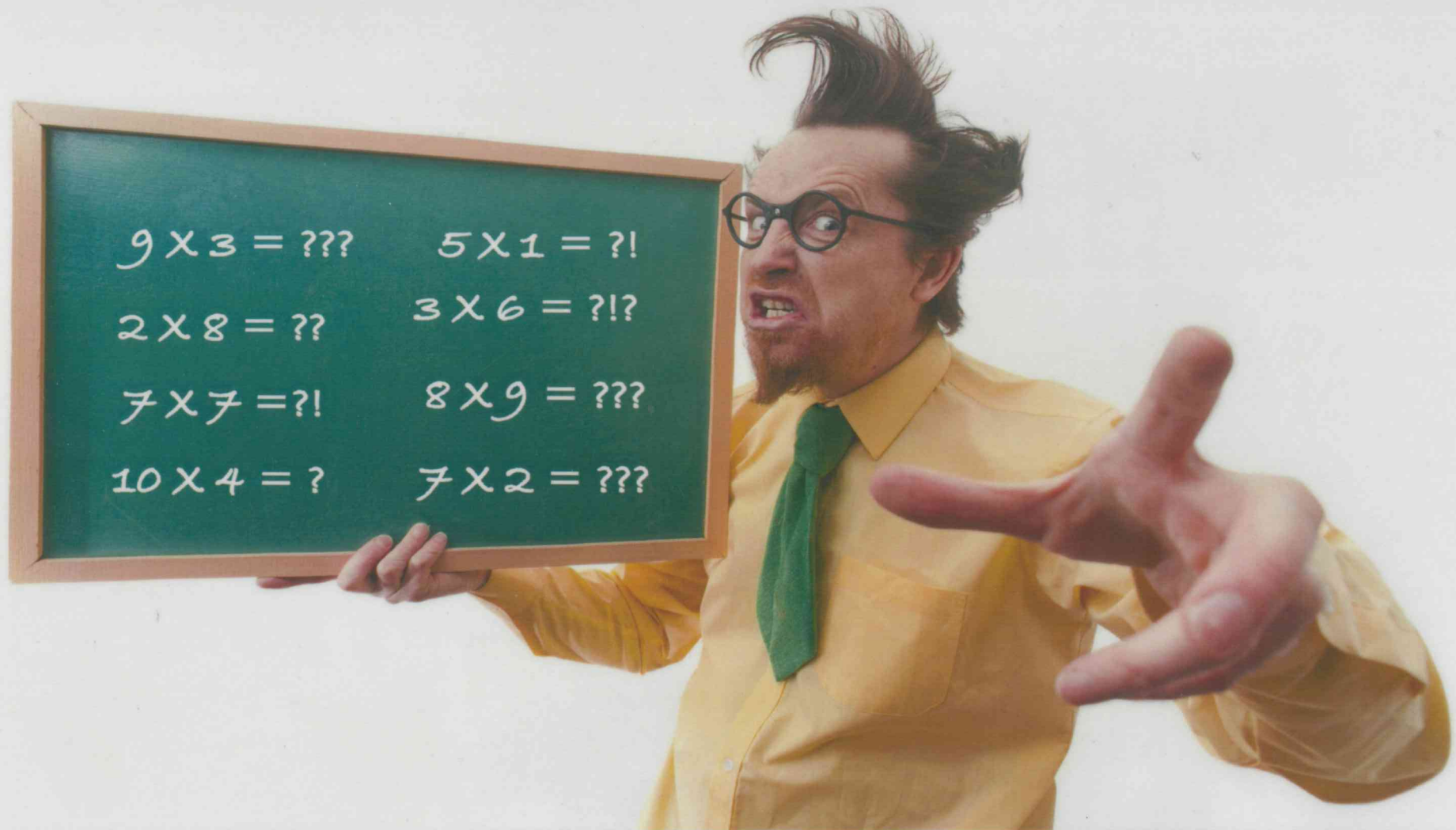


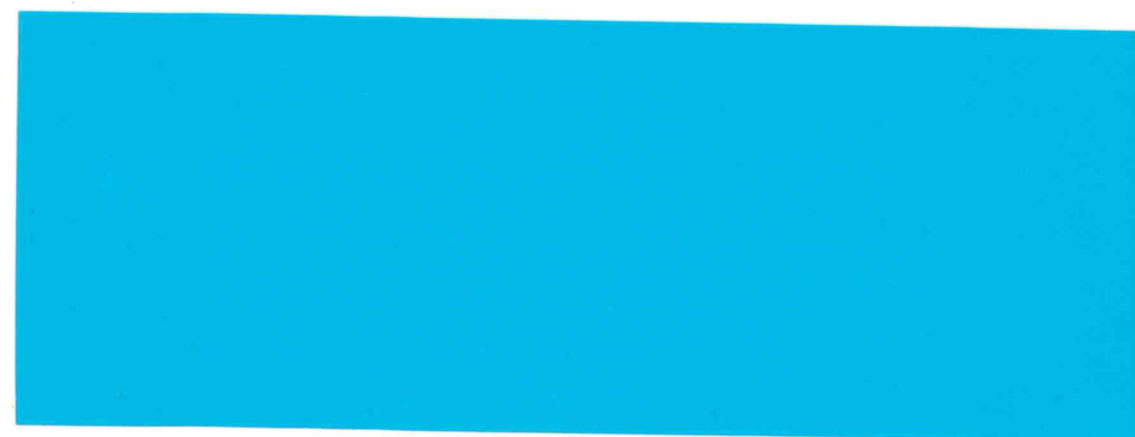
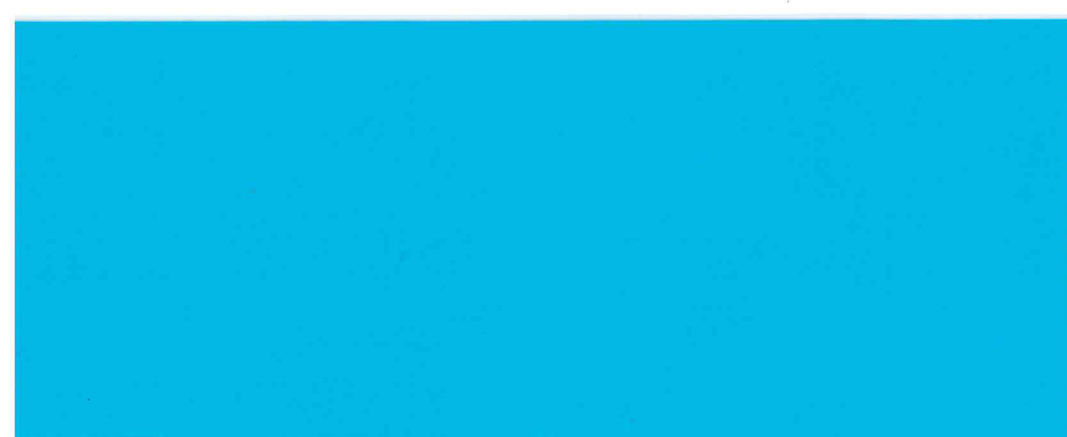
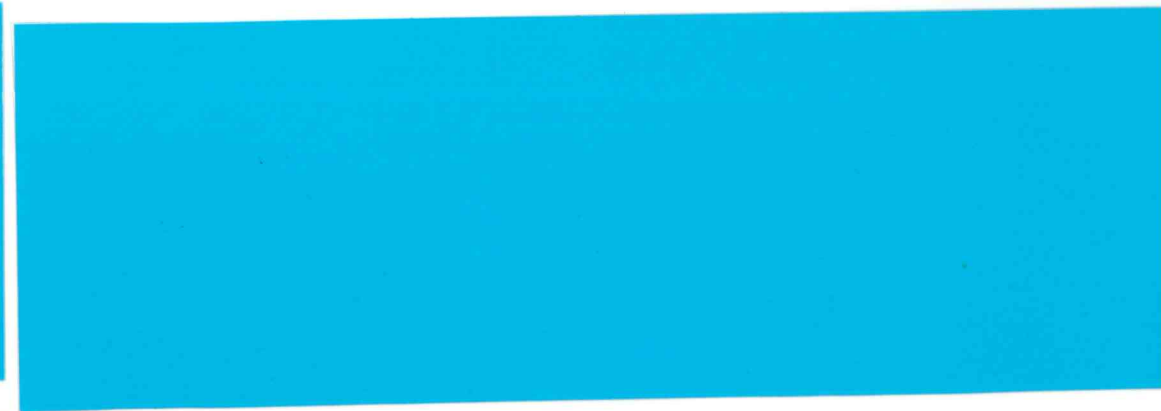
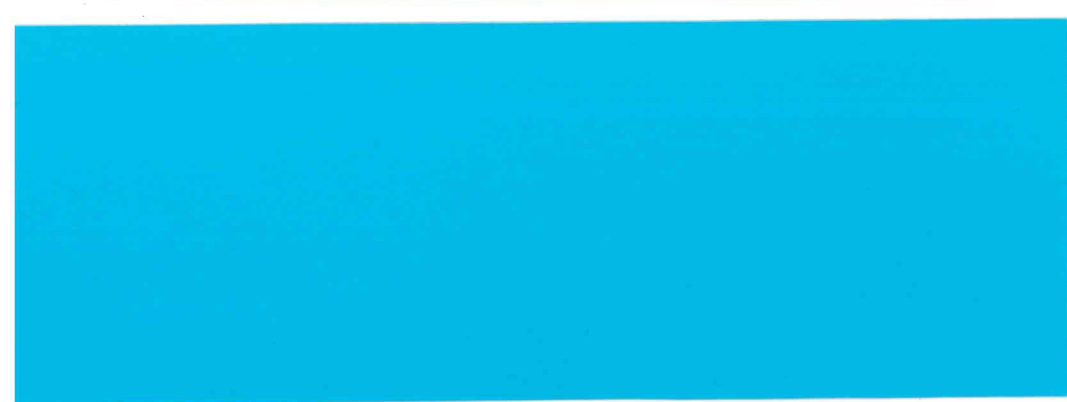
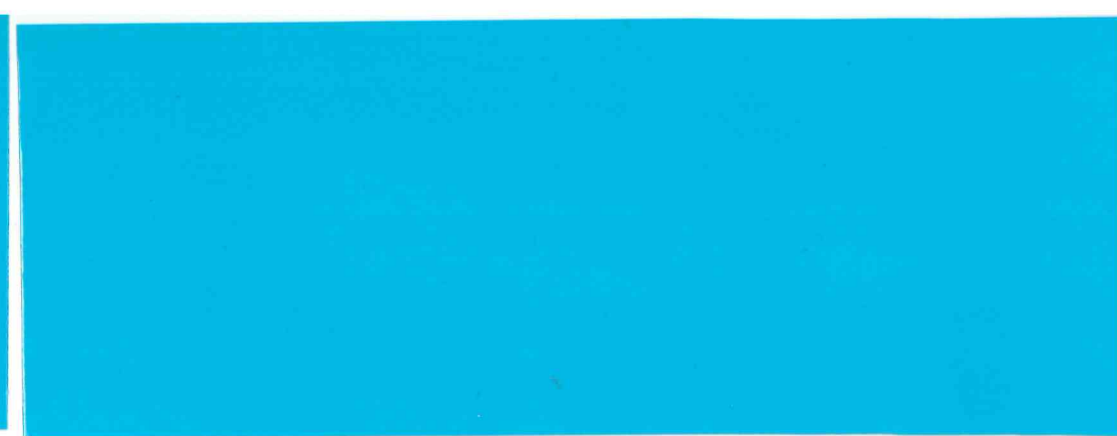
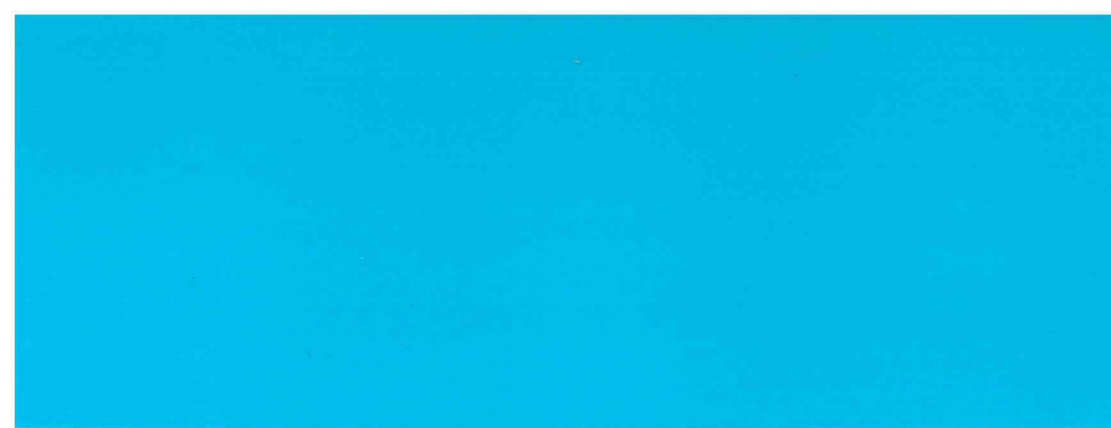
$$9 \times 3 = ??? \quad 5 \times 1 = ?!$$

$$2 \times 8 = ?? \quad 3 \times 6 = ?!?$$

$$7 \times 7 = ?! \quad 8 \times 9 = ???$$

$$10 \times 4 = ? \quad 7 \times 2 = ???$$





DEFI

DEFI

DEFI

DEFI

DEFI

DEFI

Le temps d'un sablier, trouvez ensemble un moins 4 chansons dans lesquelles on cite des chiffres et/ou des nombres

Minimum 2 joueurs doivent faire 10 petits bonhommes sans rire. Les autres joueurs ne cherchent pas à le faire rigoler étant donné que vous jouez ensemble contre le maître des tables ;)

8, 16, 24, 32, 40, 48, 56, 64, 72, 80

Récitez la table de 8 : en commençant par le joueur qui a pioché cette carte, tournez dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur dit « 8 », le second dit « 16 » et ainsi de suite.

6, 12, 18, 24, 30, 36, 42, 48, 54, 60

Récitez la table de 6 : en commençant par le joueur qui a pioché cette carte, tournez dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur dit « 6 », le second dit « 12 » et ainsi de suite.

3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30

Récitez la table de 3 : en commençant par le joueur qui a pioché cette carte, tournez dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur dit « 3 », le second dit « 6 » et ainsi de suite.

7, 14, 21, 28, 35, 42, 49, 56, 63, 70

Récitez la table de 7 : en commençant par le joueur qui a pioché cette carte, tournez dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur dit « 7 », le second dit « 14 » et ainsi de suite.

DEFI

DEFI

DEFI

DEFI

DEFI

DEFI

9, 18, 27, 36, 45, 54, 63, 72, 81, 90

Récitez la table de 9 : en commençant par le joueur qui a pioché cette carte, tournez dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur dit « 9 », le second dit « 18 » et ainsi de suite.

2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20

Récitez la table de 2 : en commençant par le joueur qui a pioché cette carte, tournez dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur dit « 2 », le second dit « 4 » et ainsi de suite.

A l'aide de vos pieds uniquement, passez-vous le sablier (minimum 6 passes)

5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50

Récitez la table de 5 : en commençant par le joueur qui a pioché cette carte, tournez dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur dit « 5 », le second dit « 10 » et ainsi de suite.

11

J'ai 17 bonbons. Je les mange tous sauf 11. Combien m'en reste-t-il ?

Celui qui lit la carte ne peut répondre à la question ;)

A l'aide de vos coudes uniquement, passez-vous le sablier (minimum 6 passes)