

Nom du jeu : **Loupé le LOUP** jeu coopératif

Public visé: **MS GS CP CE1 CE2 CM1 CM2 (7 séries de cartes)**








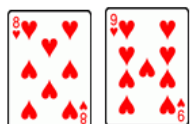

Connaissances des nombres, numération, calcul








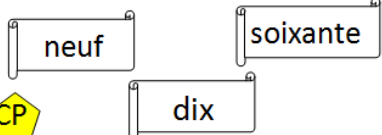

Intérêt pédagogiques:





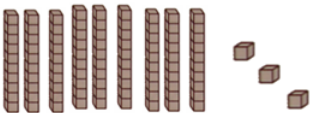


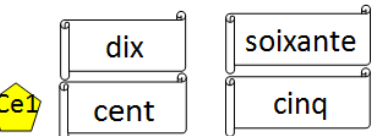

- Jouer en respectant des règles dans un esprit de coopération
- Retravailler en jouant les connaissances et capacités en connaissances de nombres (cycle 1) et numération (cycle2-cycle 3)
- Différencier le niveau proposé et l'adapter au niveau de ses élèves grâce aux sept niveaux de cartes.
- Jeu utilisable en cours double et classes multiples voir classe unique




















Nombre	De 1 à 8 joueurs		
Matériel	<p>Plateau de jeu</p> <p>Pion Loup (adversaire commun)</p> <p>Pion enfant (pion d'équipe)</p> <p>possibilité d'imprimer ce pion plusieurs fois pour revenir à un système de jeu classique/ 1 pion=1 joueur)</p> <p>Jetons « pièges à loup » + Roue collecteur de niveau de filouterie</p>		
But du jeu	<p>Parvenir avant le loup jusqu'à la clairière auprès du cerf et ralentir le loup</p> <p>Compléter sa roue collecteur de niveau de filouterie</p>		
Début du jeu	<p>L'un des joueurs de l'équipe lance le dodécaèdre pour savoir si c'est le pion loup ou le pion enfant qui commence.</p> <p>Quelque soit le pion avancé, on joue toujours la carte de la couleur de l'empreinte où on vient d'arriver.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si on a bougé le pion loup et qu'on a bien répondu on peut bouger une encoche de la roue collecteur • Si on a bougé le pion enfant et qu'on a bien répondu on gagne un piège à loup que l'on pourra placer sur le chemin pour retarder le loup • Si on répond mal on ne gagne rien mais le loup avance d'une empreinte. MALUS <p>Si le loup arrive sur une empreinte où on a laissé un piège à loup, on peut avancer l'enfant d'une case= BONUS</p>		
Visuel des cartes Moyenne Section			
Objectif des cartes	<p>Dénombrer une quantité <10 reproduite sur les doigts</p>	<p>Dénombrer une collection d'objets <30 à l'aide d'une file numérique</p>	<p>Reconnaître les constellations et leur valeur rapidement et isoler un intrus</p>
Fin du jeu	<p>Le jeu se termine:</p> <p>si on parvient à la clairière avant le loup avec sa roue collecteur complétée (victoire collective)</p>		






Visuel des cartes Grande section	 Additionne le nombre en chiffres et le nombre sur les doigts   $3 +$	 Compte cette collection d'objets Tu peux t'aider de ta file numérique  	 Calcule la somme de ces constellations  
	Additionner un nombre en chiffres et un nombre représenté sur les doigts	Dénombrer une collection d'objets <40 à l'aide d'une file numérique	Additionner 2 nombres <10 présentés sous forme de constellation
	Objectif des cartes	Observer un algorithme avec couleurs et nombres et proposer une suite convenable	Parmi 4 nombres repérer le plus petit et le plus grand

Visuel des cartes Cours préparatoire	 Mets le plus grand dans ta tête et le plus petit sur tes doigts et additionne les   $9 + 6 =$	 Trouve le nombre représenté par cette décomposition  	 Donne trois nombres que l'on peut écrire avec au moins 2 de ces mots  
	Additionner deux nombres <10 mentalement	Trouver un nombre <99 grâce à sa décomposition	Trouver 3 nombres à l'aide de 3 écritures littérales de nombres en utilisant au moins 2 mots pour chaque
	Objectif des cartes	Observer une suite de nombres et la poursuivre	Parmi 4 nombres <99 repérer le plus petit et le plus grand

Visuel des cartes Ce1 Cours Élémentaire 1ère année	 Mets le plus grand dans ta tête et le plus petit sur tes doigts et additionne les   $12 + 9 =$	 Trouve le nombre représenté par cette décomposition  	 Donne 4 nombres que l'on peut écrire avec au moins 2 de ces mots  
	Additionner mentalement deux nombres dont un supérieur à 10	Trouver un nombre <999 grâce à sa décomposition	Trouver 4 nombres à l'aide de 4 écritures littérales
	Objectif des cartes	Observer une suite de nombres et la poursuivre	Parmi 4 nombres <999 repérer le plus petit et le plus grand

Visuel des cartes Ce2 Cours Élémentaire 2ième année	 <p>Donne le résultat de ces doubles ou moitiés</p> <p>moitié de</p> <p>100</p>  <p>La moitié</p> <p>Ce2</p>	 <p>Regarde le tableau et le nombre et donne le nombre demandé</p> <p>2 679</p> <table border="1" data-bbox="933 123 1077 235"> <tr><td>M</td><td>C</td><td>D</td><td>U</td></tr> <tr><td></td><td></td><td>?</td><td></td></tr> </table> <p>Ce2</p>	M	C	D	U			?		 <p>Donne 4 nombres que l'on peut écrire avec au moins 2 de ces mots</p> <p>sept</p> <p>soixante</p> <p>cinquante</p> <p>mille</p> <p>Ce2</p>
	M	C	D	U							
			?								
Donner mentalement les doubles et moitiés de nombres courants <1000	Observer un nombre <9999 et décrire la valeur d'une de ses parties	Trouver 4 nombres à l'aide de 4 écritures littérales									
 <p>Observe cette suite de nombres et poursuis la</p> <p>+?</p> <table border="1" data-bbox="311 504 630 548"> <tr><td>1200</td><td>1300</td><td>1400</td><td>1500</td><td>?</td><td>?</td></tr> </table> <p>Ce2</p>	1200	1300	1400	1500	?	?	 <p>Propose deux nombres qui puissent convenir dans ces encadrements</p> <p>5761<...<5770<.....</p> <p>Ce2</p>	 <p>Trouve le nombre décrit par le loup</p> <p>Le nombre mystère a 9 dizaines, 9 centaines, 9 unités et 5 unités de mille</p>  <p>Ce2</p>			
1200	1300	1400	1500	?	?						
Objectif des cartes Observer une suite de nombres et trouver une suite qui puisse convenir	Compléter des encadrements lacunaires de nombres <9999.	Proposer un nombre mystère compris entre 0 et 9999 en lisant sa décomposition.									

Visuel des cartes CM1 Cours Moyen 1ième année	 <p>Donne le résultat de ces doubles ou moitiés</p> <p>1500+1500=</p>  <p>Le double</p> <p>CM1</p>	 <p>Lis ce nombre et donne le nombre demandé par le tableau</p> <p>7 158 276</p> <table border="1" data-bbox="869 884 1077 974"> <tr><td>M</td><td>cm</td><td>dm</td><td>m</td><td>C</td><td>D</td><td>U</td></tr> <tr><td></td><td></td><td>?</td><td></td><td>?</td><td></td><td></td></tr> </table> <p>CM1</p>	M	cm	dm	m	C	D	U			?		?			 <p>Observe cette image et donne une fraction qui convienne à la part colorée</p>  <p>CM1</p>
	M	cm	dm	m	C	D	U										
			?		?												
Donner le double ou la moitié de nombres courants <9999.	Donner la valeur positionnelle d'une partie d'un nombre <9 999 999.	Donner la fraction représentée par un dessin .															
 <p>A l'aide de sa décomposition retrouve le nombre décrit</p> <p>(9x1000)+(9x100)+(9x10)+9</p> <p>CM1</p>	 <p>Lis ces 2 fractions décimales et compare les avec <> ou =</p> <p>$\frac{70}{1000}$ $\frac{700}{100}$</p> <p>CM</p>	 <p>Range ces nombres décimaux dans l'ordre indiqué</p> <p>11,25 1,269 12,687 1,645 13,11</p> <p>Ordre croissant</p>  <p>CM1</p>															
Objectif des cartes Retrouver un nombre grâce à sa décomposition en écriture multiplicative.	Lire et comparer deux fractions décimales.	Ranger dans l'ordre croissant ou décroissant des nombres décimaux.															

Visuel des cartes CM2 Cours Moyen 2ième année	 <p>Indique s'il s'agit d'un multiple et justifie</p> <p>77 est-il un multiple de 11?</p> <p>CM2</p>	 <p>Lis ce nombre puis l'écriture littérale de sa partie soulignée et corrige les erreurs</p> <p>2 556 <u>687</u> 133</p> <p>Six cent quatre vingt sept mille</p> <p>CM2</p>	 <p>Observe cette image, donne une fraction puis réduis la</p>  <p>= =</p> <p>.....</p> <p>CM2</p>
	Vérifier si le nombre donné est un multiple du second et le prouver	Lire un nombre au-delà du milliard et vérifier l'écriture littérale d'une partie de celui-ci	Donner la fraction représentée par le dessin puis la réduire au maximum
	 <p>Trouver un nombre décimal qui puisse convenir à cet encadrement</p> <p>3,62<.....<3,7</p> <p>CM2</p>	 <p>Compare la fraction et le nombre décimal avec les signes <> ou =</p> <p>$\frac{30}{10}$ 3,1</p> <p>CM2</p>	 <p>Additionne ces nombres décimaux</p> <p>3,48+0,002+0,5</p> <p>Attention à la place de La virgule</p>  <p>CM2</p>
Objectif des cartes Proposer un nombre décimal qui convienne à l'encadrement proposé	Comparer une fraction décimale et un nombre décimal	Additionner trois nombres décimaux	