

MATHS A LA CARTE SEMAINE 1

Cycles
2 et 3



Carte *d'identité* (d'après le jeu original Taboo)

Compétences et connaissances travaillées : chercher, raisonner et communiquer
L'enjeu principal est l'enrichissement du vocabulaire mathématique.

But du jeu :

2 ou 3 joueurs : faire découvrir un maximum de mots à son ou ses partenaire(s) dans un temps donné sans prononcer les mots interdits.

4 joueurs ou plus : faire découvrir un maximum de mots aux joueurs de son équipe pour avoir plus de points que l'équipe adverse, sans prononcer les mots interdits.

Addition

Ajouter

Plus

Équerre

Triangle

Tracer

Déroulement :

2 ou 3 joueurs

Une pioche est constituée au centre de la table. Un joueur retourne la première carte et doit faire deviner le mot indiqué sans prononcer le ou les mots interdits.

Dès que le mot est trouvé, il pioche une nouvelle carte. Il dispose d'une minute pour faire découvrir un maximum de mots.

On passe ensuite au joueur suivant.

Le but est de battre le record du nombre de mots découverts en 1 minute.

Si un des mots interdits est prononcé, le mot ne compte et on passe à la carte suivante.

Niveaux 2 (CP/CE1) et 3 (CE2/CM1/CM2) : des mots interdits sont rajoutés en dessous du mot à faire découvrir.

NB : Tous les mots de la même famille que les mots interdits le sont tout autant.

Exemple : si « *rectangle* » est interdit, on a pas le droit d'utiliser les mots « *rectangulaire* »,...

Variantes :

- * On change de joueur à chaque fois qu'un mot est découvert.
- * On a le droit de mimer.

MATHS A LA CARTE SEMAINE 1

Cycles
 2 et 3



Carte d'identité (d'après le jeu original Taboo)

Déroulement :

4 joueurs ou plus

Les joueurs sont répartis en deux équipes.

Un joueur de l'équipe 1 retourne la première carte et doit faire deviner le mot indiqué sans prononcer le ou les mots interdit(s).

Dès que le mot est trouvé, il pioche une nouvelle carte. Il dispose d'une minute pour faire découvrir un maximum de mots. Chaque mot rapporte 1 point à l'équipe.

Puis c'est au tour de l'équipe 2. Un joueur de l'équipe retourne la première carte et doit faire deviner le mot indiqué sans prononcer le mot interdit.

Dès que le mot est trouvé, il pioche une nouvelle carte. Il dispose d'une minute pour faire découvrir un maximum de mots.

Si un des mots interdits est prononcé, le mot ne compte pas et on passe à la carte suivante.

Niveaux 2 (CP/CE1) et 3 (CE2/CM1/CM2) : des mots interdits sont rajoutés en dessous du mot à faire découvrir.

NB : Tous les mots de la même famille que les mots interdits le sont tout autant.

Exemple : si « rectangle » est interdit, on a pas le droit d'utiliser les mots « rectangulaire »,...

Fin du jeu : une fois que tous les joueurs des deux équipes sont passés, on totalise le nombre de points réalisés. L'équipe qui a le plus de points a gagné.

NB : si les équipes n'ont pas le même nombre de joueurs, l'équipe qui en a le moins peut faire passer un joueur deux fois afin que le nombre de passages soit équivalent dans chaque équipe.

Variantes :

- * On change de joueur à chaque fois qu'un mot est découvert.
- * On a le droit de mimer.
- * On a le droit de passer ou non.
- * On retire 1 point ou 5 secondes si un mot interdit est prononcé.

Variantes et stratégies de jeu :

Lors des duels entre équipes, on peut autoriser que les adversaires puissent donner les réponses. Cela rend le jeu plus dynamique.

Triple

Trois

Tiers

Fois

Demi - droite

Trait

Moitié

Début

Egal

Pareil

Même

Signe