

En attendant la semaine des mathématiques  
"Jouons ensemble aux mathématiques"

CYCLE 2

LE JEU DU BUS : les passagers montent et descendent

Les règles du jeu du bus pour les maternelles

- A la fin du jeu, Il faut atteindre ou s'approcher le plus possible du nombre de passagers maximal.
- Il n'est pas nécessaire d'obtenir le nombre pile avec le dé, pour remplir le bus.
- Le bus part à vide.
- On ne peut pas faire monter plus de passagers que de places dans le bus.
- Au premier tour si l'élève tombe sur une carte « - » et n'a aucun passager dans le bus, il passe son tour.
- Si l'enfant doit déposer plus de voyageurs que le nombre de passagers du bus, il les laisse tous.
- Les passagers ne peuvent pas être debout.

Bus à 10 places

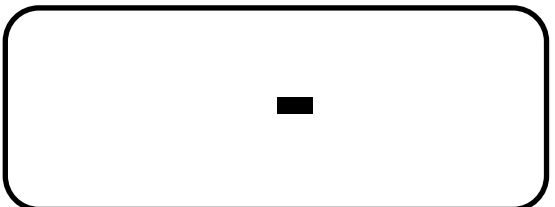
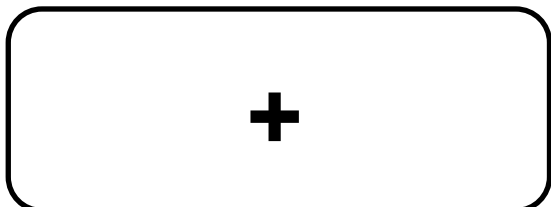
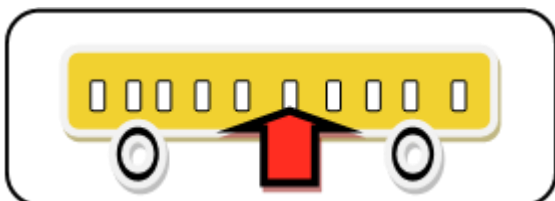
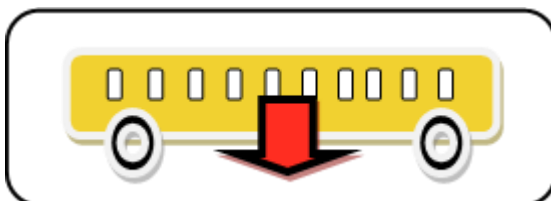
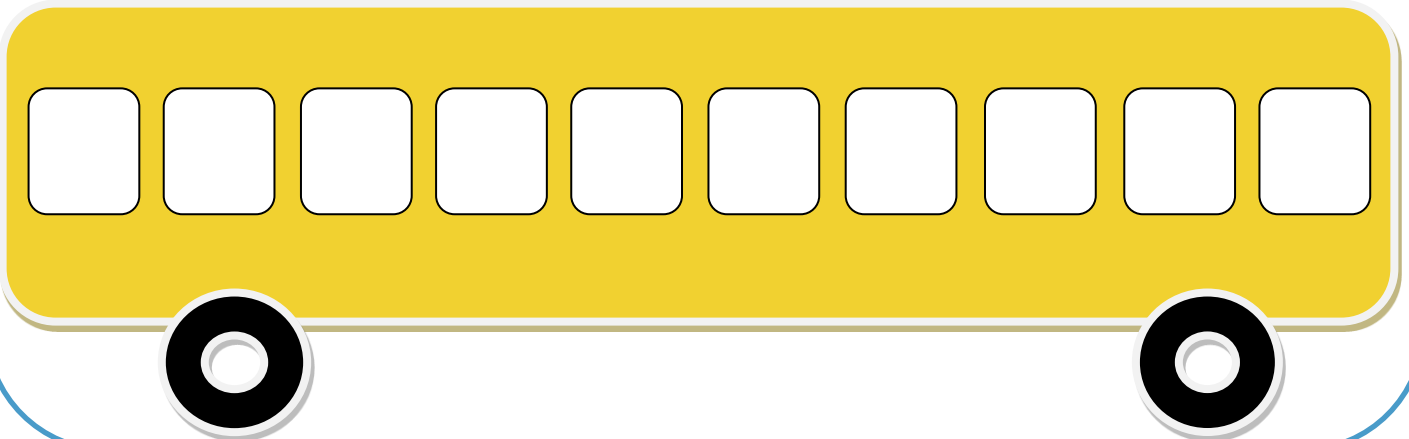
Dé (ou cartes) avec des faces de 1, 2, 3, 4, 5 et 6

Degré de  
difficulté 1

A chaque tour (arrêt de bus) tire une carte « monter » (↑) ou « descendre » (↓).

Puis, lance le dé (ou tire une carte) pour connaître le nombre de passagers qui montent ou qui descendent. Complète le bus par le bon nombre de passagers.

Le bus doit arriver avec le plus de voyageurs possibles.



***En attendant la semaine des mathématiques  
"Jouons ensemble aux mathématiques"***

## LE JEU DU BUS : les passagers montent et descendent

## Bus à 40 places

Dé (ou cartes) avec des faces de 1, 2, 3, 4, 5 et 6

Degré de difficulté 2

**A chaque tour (arrêt de bus) tire une carte « monter » (+) ou « descendre » (-).  
Puis, lance le dé (ou tire une carte) pour connaître le nombre de passagers qui montent  
ou qui descendent. Complète le bus par le bon nombre de passagers.  
Le bus doit arriver avec le plus de voyageurs possibles.**

[illegible]

+

10

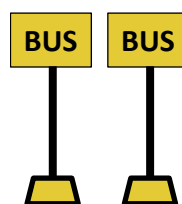
### Combien de passagers sont montés et/ou descendus à chaque arrêt ?

Degré de  
difficulté 3

## Bus à 20 places

*Lance le dé (ou tire une carte arrêt) pour indiquer le nombre d'arrêt.  
Recherche le nombre de passagers qui ont pu monter ou descendre à chaque arrêt.  
Le bus part vide et arrive avec 20 voyageurs.*

## 2 arrêts



CYCLE 2

## MATHADOR

### Les règles du « Mathador : partie flash »

- Trouver le plus vite possible le nombre cible (lecture sur les deux dés rouges) en utilisant cinq nombres (sur les cinq dés blancs).
- Possibilité d'utiliser les quatre opérations (+/-/x/÷).
- Chaque nombre ne doit être employé qu'une seule fois.
- Il n'y a pas obligation de tous les utiliser.
- Il faut faire au moins une opération pour trouver le nombre cible !
- On ne peut utiliser qu'une seule fois chaque nombre du tirage.

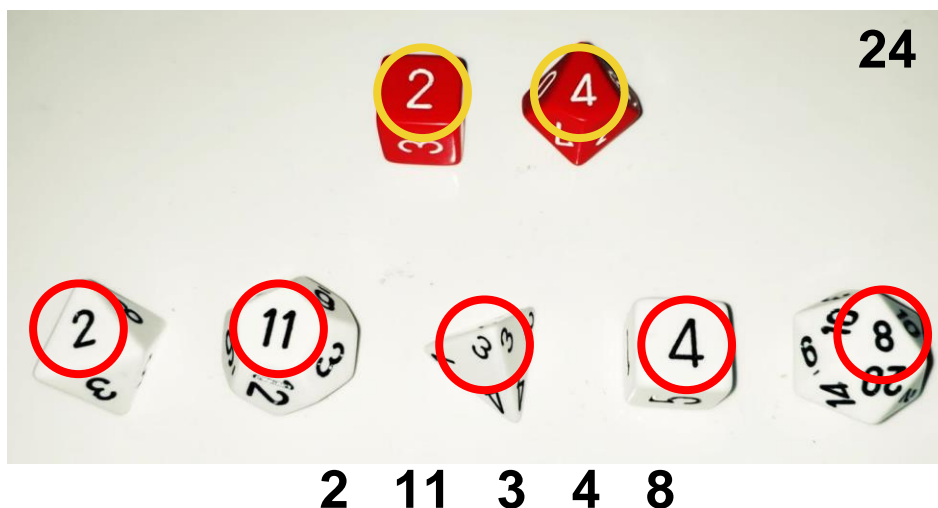
Degré de  
difficulté : 1

En faisant des calculs avec les nombres du tirage, trouve au moins deux manières d'obtenir le nombre cible. Écris ta réponse pour expliquer comment tu as fait.



Degré de  
difficulté : 2

En faisant des calculs avec les nombres du tirage, trouve au moins deux manières d'obtenir le nombre cible. Écris tes réponses pour expliquer comment tu as fait.



En attendant la semaine des mathématiques  
"Jouons ensemble aux mathématiques"

MATHADOR

Degré de  
difficulté : 3

En faisant des calculs avec les nombres du tirage, trouve au moins deux manières d'obtenir le nombre cible. Écris tes réponses pour expliquer comment tu as fait.



4 2 5 4 3

Degré de  
difficulté : 4

En faisant des calculs avec les nombres du tirage, trouve au moins deux manières d'obtenir le nombre cible. Écris tes réponses pour expliquer comment tu as fait.



5 6 3 1 5




En attendant la semaine des mathématiques  
"Jouons ensemble aux mathématiques"

CYCLE 2

MASTERMIND

Degré de  
difficulté : 1

Parmi les 6 couleurs suivantes : jaune/vert/rose/orange/bleu/marron, tu dois retrouver le code de 3 couleurs qui est caché. Lis les informations écrites sur chaque ligne ; elles sont là pour t'aider.  
Trouve au moins trois codes secrets possibles. Tu as plusieurs lignes pour les écrire.

Aucune couleur

←  code couleur caché

←  code couleur caché













←  code couleur caché

←  code couleur caché

←  code couleur caché

Degré de  
difficulté : 2

Parmi les 6 couleurs suivantes : jaune/vert/rose/orange/bleu/marron, tu dois retrouver le code de 3 couleurs qui est caché. Lis les informations écrites sur chaque ligne ; elles sont là pour t'aider.

Aucune couleur

3 couleurs mal placées

3 couleurs mal placées

1 couleur bien placée, 2 couleurs mal placées














←  code couleur caché

En attendant la semaine des mathématiques  
"Jouons ensemble aux mathématiques"

MASTERMIND




















Degré de  
difficulté : 3

Parmi les 6 couleurs suivantes : jaune/vert/rose/orange/bleu/marron, tu dois retrouver le code de 3 couleurs qui est caché. Lis les informations écrites sur chaque ligne ; elles sont là pour t'aider.

			1 couleur bien placée
			2 couleurs mal placées
			2 couleurs mal placées
			Aucune couleur
			←  code couleur caché

Degré de  
difficulté : 4

Parmi les 6 couleurs suivantes : jaune/vert/rose/orange/bleu/marron, tu dois retrouver le code de 3 couleurs qui est caché. Lis les informations écrites sur chaque ligne ; elles sont là pour t'aider.

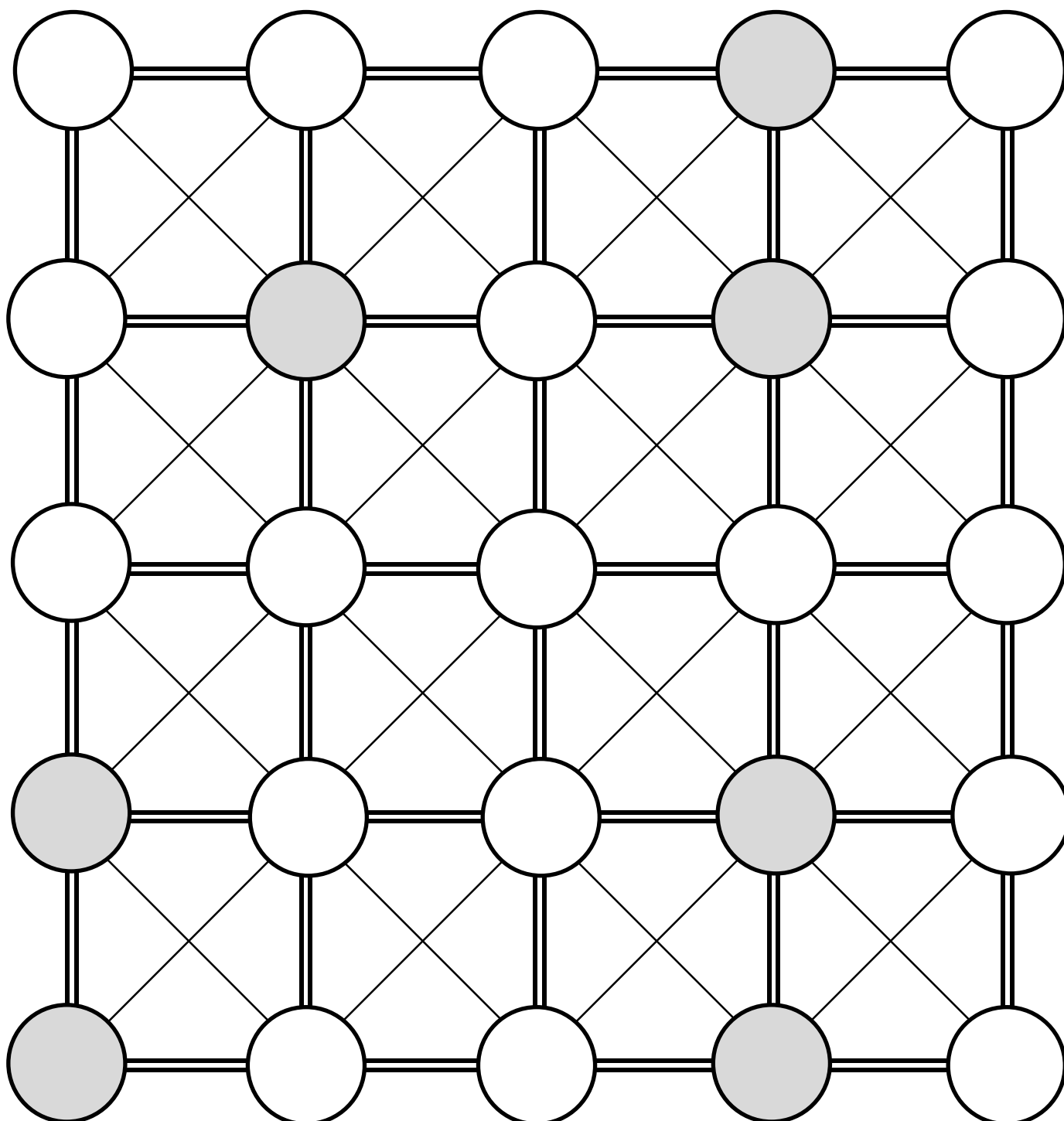
			1 couleur mal placée
			1 couleur mal placée
			2 couleurs mal placées
			1 couleur mal placée
			2 couleurs mal placées
			1 couleur bien placée, 1 couleur mal placée
			←  code couleur caché

CYCLE 2

## LE QUADRIMORPION

Degré de  
difficulté 1

Où faut-il placer un pion de manière à construire un carré ?



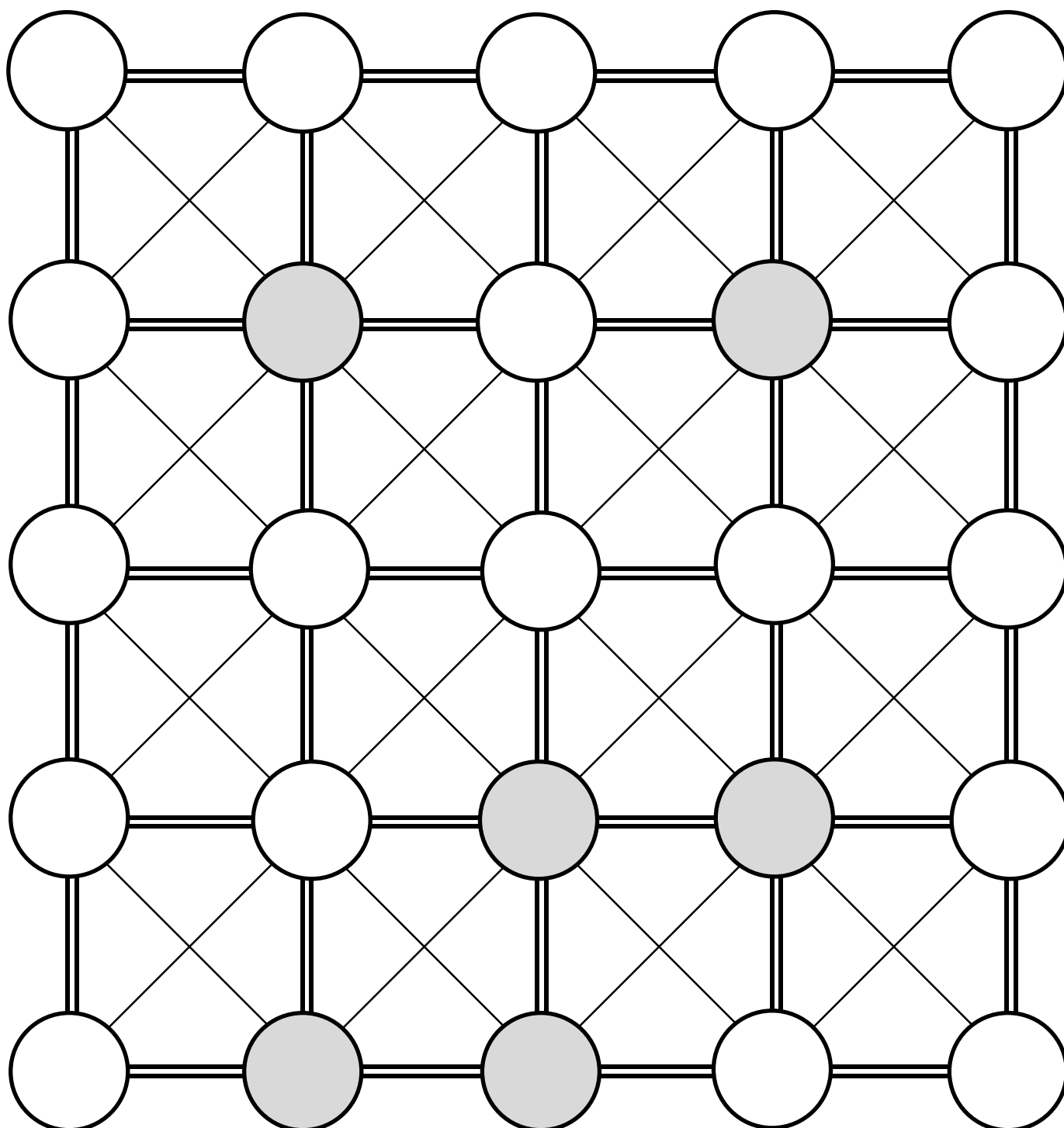


CYCLE 2

# LE QUADRIMORPION

Degré de  
difficulté 2

Où faut-il placer un pion de manière à construire 2 carrés ?



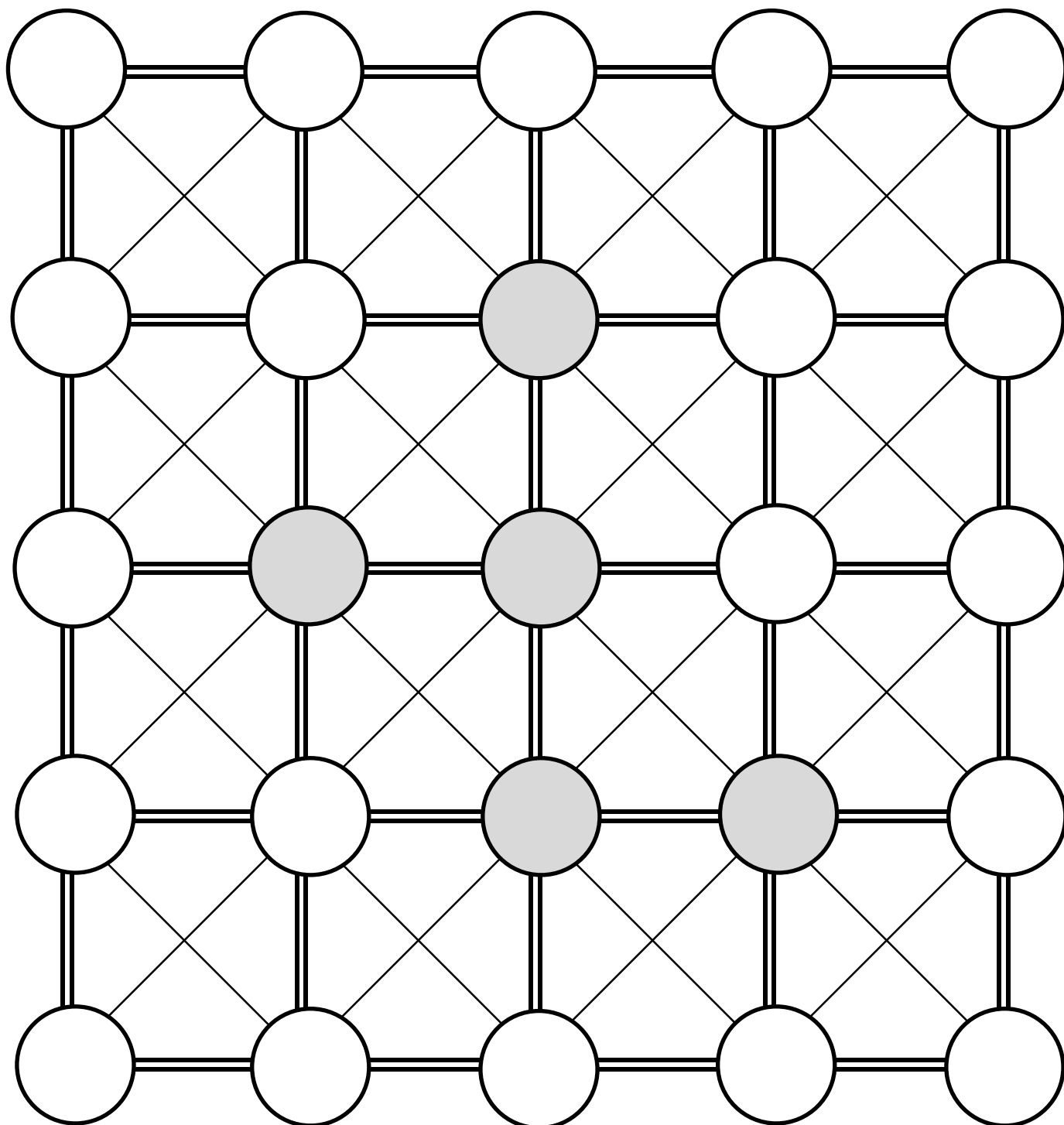


CYCLE 2

LE QUADRIMORPION

Degré de  
difficulté 3

Où faut-il placer un pion de manière à construire 2 carrés ?



CYCLE 2

## LE QUADRIMORPION

Degré de  
difficulté 4

Les joueurs ont chacun placé leurs 5 pions, aucun des deux joueurs n'a réussi à construire un carré.

Ils peuvent maintenant déplacer chacun leur tour un de leur pion, dans un des emplacements libres situés juste à côté, en utilisant les lignes. Les pions noirs commencent et gagnent en deux coups. Comment le joueur aux pions noirs a-t-il fait ?

