



Le livret des règles des JEUX

M.H.F.



CM1 et CM2

 Nathan



Sommaire

Contenu de la boîte	5
Les fiches à photocopier	7
Programmation	8
Compétences	9
JEU 1 À la dérive	10
JEU 2 Les cartes du temps	11
JEU 3 Impéro	13
JEU 4 La Foire aux questions	14
JEU 5 Le Basket des verbes	15
JEU 6 Memory	16
JEU 7 L'Inspecteur	17
JEU 8 Négativo	19
JEU 9 Les engrenages	20
JEU 10 Mine de rien	21
+ JEU BONUS Le plein de questions	22

Contenu de la boîte

Tout le matériel pour jouer en ateliers de 6 élèves ou collectivement !

4 plateaux de jeux



La Foire aux questions



Mine de rien



Le plein de questions



Le Basket des verbes

Les jeux de cartes et les plateaux en 3 exemplaires pour gérer facilement les ateliers !

9 jeux de cartes



1 À la dérive



2 Les cartes du temps



3 Impéro



4 La Foire aux questions

Astuce ! Pour distinguer les différentes séries, les cartes possèdent un symbole discret en bas à droite : ● ■ ▲

5



5 Le Basket des verbes



6 Mémoire



7 L'Inspecteur (pile / face)

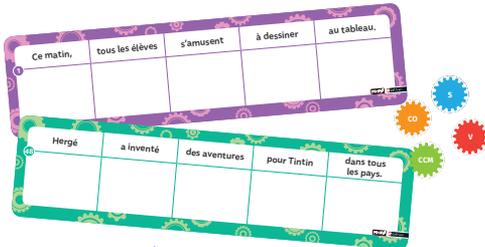


8 Négatio



10 Mine de rien

Des supports de jeu



9 Les engrenages



10 Mine de rien

Du matériel



1 pochette d'élastiques, 6 pions, 3 dés.

Les fiches à photocopier

Des feuilles de score, de défis, des supports à personnaliser... (voir page suivante)

Les fiches à photocopier

1 Le plein de questions : version vierge à personnaliser

2 Le plein de questions : grille remplie en Histoire- Géographie et EMC, Maths et EPS

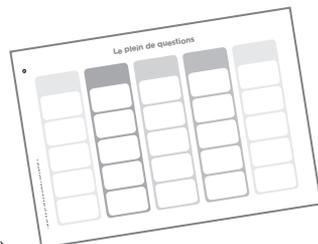
3 Les engrenages : version vierge pour créer de nouvelles bandes phrases

4 Mine de rien : version vierge pour créer ses propres cartes

5 Le Baccalauréat : 1 classique + 1 table « grammaire »

6 Les feuilles de score : le Basket des verbes, le plein de questions , La Foire aux questions

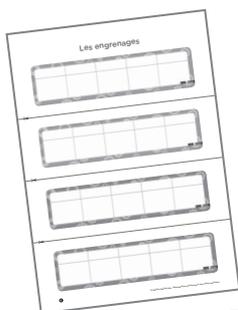
7 Les fiches Défis



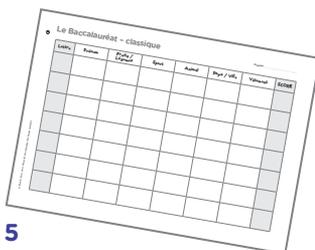
1



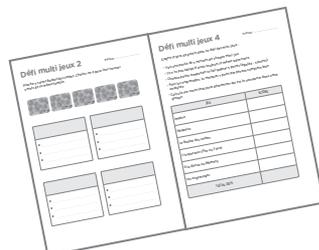
2



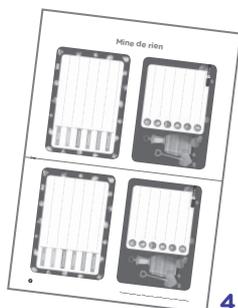
3



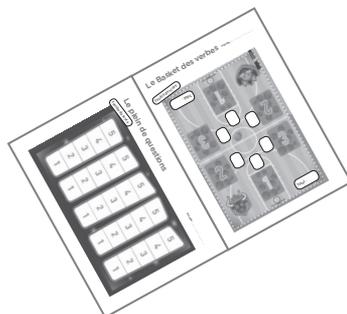
5



7



4



6