

# Ressources pour la continuité pédagogique en mathématiques

## Fiche 1bis : CE1

### Jeu avec une calculatrice

Source : collection Capmaths 90 activités et jeux (Hatier)



**Matériel** : une calculatrice ou la calculatrice du téléphone par exemple et une feuille par joueur

**But du jeu** : Prévoir le résultat d'une addition ou d'une soustraction d'un nombre donné par un nombre de 1, 2 ou 3 chiffres

**Règle du jeu** :

Le 1<sup>er</sup> joueur tape un nombre d'un, deux ou trois chiffres sur la calculatrice (par exemple : 47). Puis il passe la calculatrice au 2<sup>ème</sup> joueur.

Le 2<sup>ème</sup> joueur tape un ordre :

Soit +1, +2, ... Soit +10, +20, ... Soit +100, +200, ...

Soit -1, -2, ... Soit -10, -20, ... Soit -100, -200, ...

Sans taper sur la touche =

**Attention s'il tape un ordre qui l'amène à un nombre de 4 chiffres ou à l'apparition du signe – il perd la partie**

Puis il indique l'ordre qu'il a tapé au 1<sup>er</sup> joueur

Exemple : Le joueur 1 tape : 47

Le joueur 2 tape : + 100, +200, +300 **mais sans taper =**

Le joueur 2 indique au joueur 1 l'ordre qu'il a tapé : « j'ai tapé : + 100, +200, +300 »

Le joueur 1 inscrit sur sa feuille le résultat qui apparaîtra quand il tapera = (ici : 647). Puis il tape sur la touche =

Si sa prévision est bonne il gagne 1 point

Sinon c'est l'adversaire qui gagne 1 point

Remarque : Si le joueur 2 avait tapé l'ordre + 100, +200, +300, + 400 le nombre aurait été 1047 : il aurait perdu la partie.

La partie s'arrête lorsque chaque joueur a tapé 5 ordres. Le gagnant est celui qui a marqué le plus de points.