
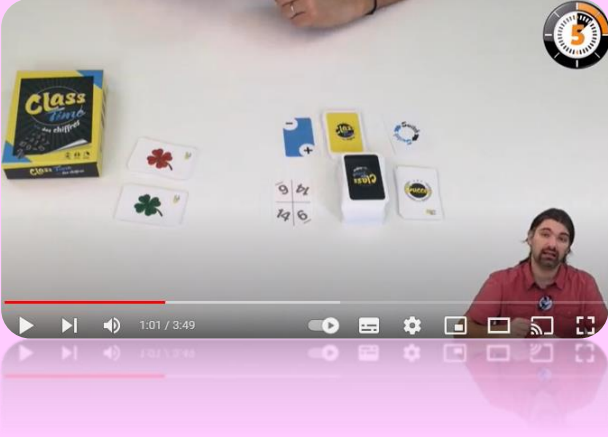


	
 <p>Cycles 2 et 3 (plus de 7 ans)</p>	 <p>De 2 à 12 joueurs</p>
 <p>15 minutes</p>	<p>Jeu de cartes</p>

<p>MATÉRIEL</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 110 cartes : <ul style="list-style-type: none"> ○ 77 cartes chiffres ○ 10 cartes épreuve ○ 13 cartes succès ○ 10 cartes switch 
<p>COMPÉTENCES</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Raisonner : <ul style="list-style-type: none"> ○ Anticiper le résultat d'une manipulation, d'un calcul, ou d'une mesure. ➤ Calculer : <ul style="list-style-type: none"> ○ Calculer avec des nombres entiers, mentalement ou à la main, de manière exacte ou approchée, en utilisant des stratégies adaptées aux nombres en jeu. ○ Contrôler la vraisemblance de ses résultats. ➤ Communiquer : <ul style="list-style-type: none"> ○ Utiliser l'oral et l'écrit, le langage naturel puis quelques représentations et quelques symboles pour expliciter des démarches, argumenter des raisonnements.
<p>OBJECTIF SPÉCIFIQUE D'APPRENTISSAGE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Découvrir et utiliser les propriétés des opérations : additions, soustractions et multiplications ➤ Développer des habiletés calculatoires ; ➤ Manipuler des structures additives et/ou soustractives et multiplicatives
<p>RÈGLE DU JEU</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ But du jeu : <ul style="list-style-type: none"> ○ Le plus rapide à trouver 5 bons résultats remporte la manche. Chaque partie se joue en 3 manches gagnantes. Il faut donc être le plus rapide à remporter 3 cartes « Succès ». ➤ Déroulement : <p>On place les cartes chiffres et épreuves en deux piles, faces cachées. Le joueur actif retourne une carte épreuve et choisit l'une des deux opérations proposées, qui sera active pour toute la manche. Puis il retourne une carte chiffres. Le premier qui annonce le résultat de l'opération entre les 2 chiffres de la carte gagne la carte. Dans la version switch on passe d'une opération à l'autre au fur et à mesure que les cartes switch sont révélées.</p>

<p>PRÉSENTATION DU JEU EN VIDÉO</p>	<p>Cliquer sur l'image :</p> 
<p>EXPLICATION ORALE DE LA RÈGLE PAR LES ÉLÈVES</p>	<p>UTILE POUR DES RENCONTRES AVEC LES PARENTS PAR EXEMPLE :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Permettre aux élèves de s'appuyer sur le matériel du jeu. ➤ Enregistrer l'explication orale des élèves à partir de photographies (ou enregistrements vidéo).
<p>VARIABLE(S)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utiliser la carte Switch ou non : avec la carte Switch, on change immédiatement de calcul utilisé, on utilisera l'autre présent sur la carte. ➤ Organiser un duel : le choix d'un autre joueur est fait en cours de partie et il doit obligatoirement utiliser l'autre calcul. ➤ Utiliser forcément les 2 calculs présents sur la carte. ➤ Calculer le plus vite possible. ➤ Jouer chacun son tour avec une contrainte temps et tenter de gagner le plus de cartes possible
<p>ÉLÉMENTS A ABORDER EXPLICITEMENT AVEC LES ELEVES :</p>	<p><u>Les stratégies de victoire les plus efficaces :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <p><u>Les compétences et connaissances mathématiques à maîtriser ou travailler :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Les additions ➤ Les soustractions ➤ Les tables de multiplication ➤ Les stratégies de calcul mental des différentes opérations.