

 <p>CE2 et cycle 3</p>	 <p>Dès 2 à joueurs</p>
 <p>10 minutes</p>	<p>Jeu de calcul mental, de cartes.</p>

<p>MATÉRIEL</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 100 cartes ➤ 4 règles de jeu ➤ 42 pions ➤ Des tables de multiplications
<p>COMPÉTENCES</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Chercher : S'engager dans une démarche de résolution de problèmes en observant. ➤ Raisonner : <ul style="list-style-type: none"> ○ Justifier un calcul, son résultat ○ Anticiper le résultat d'une manipulation, d'un calcul. ○ Calculer : <ul style="list-style-type: none"> ○ Calculer avec des nombres entiers, mentalement, de manière exacte ou approchée, en utilisant des stratégies adaptées aux nombres en jeu. ○ Contrôler la vraisemblance de ses résultats. ○ Maîtriser le sens des opérations. ➤ Communiquer : <ul style="list-style-type: none"> ○ Utiliser l'oral, le langage naturel 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 : multiplications ➤ Développer des habiletés calculatoires et la rapidité d'observation ➤ Travailler la mémorisation des tables ➤ Trouver des résultats ou des facteurs (factorisation) ➤ Mettre du sens : comprendre qu'une multiplication est une suite d'additions ➤ Comparer des calculs et des résultats d'opérations.
<p>RÈGLE DU JEU</p>	<p>4 jeux progressifs :</p> <p>1. Multi'briques : Comprendre qu'une multiplication est une suite d'additions, en retrouvant une opération grâce à son résultat et à la grille de briques.</p>

But du jeu : retrouver l'opération à partir d'un résultat, être le premier joueur à remporter 10 cartes.

Règles du jeu : Mélange les cartes et forme un tas au centre de la table, face « résultat » visible. Chaque joueur à son tour pioche une carte et la pose face résultat visible. La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Le joueur le plus jeune commence ; il devient le meneur. Il tire la première carte et la pose sur la table, face « résultat » visible.
- Grâce aux briques figurant à droite de la carte, il doit retrouver l'opération menant au résultat figurant à gauche. Attention, il faut être vigilant sur l'ordre des facteurs (« 6×5 » ou bien « 5×6 », par exemple), celui-ci est important.
- Une fois que le meneur pense avoir trouvé la bonne opération, il énonce à voix haute le résultat et l'opération.
- On vérifie l'opération en retournant la carte. Si le meneur a donné les facteurs dans le bon ordre, il gagne la carte. Sinon, elle est remise à la fin du paquet.
- Le joueur assis à gauche du meneur tire une nouvelle carte. C'est lui qui devient le meneur.

Exemple :

Par exemple, Marion, Robin et Victor jouent ensemble.
Robin a tiré la carte 18.

Il regarde la disposition des briques, et répond : « $18 = 6 \times 3$ ».
Marion crie alors « **Bric à brac !** » car elle pense que Robin s'est trompé. Elle donne ensuite sa réponse : « $18 = 3 \times 6$ ».

On vérifie le résultat ; c'est Marion qui a raison ! Elle remporte donc la carte.



2. Petits trous :

But du jeu : découvrir le facteur ou de résultat caché d'une opération avant son adversaire. Mémoriser les tables de multiplication en retrouvant les facteurs ou le résultat d'une opération. Gagner plus de pions que son adversaire.

Règles du jeu : il s'agit de trouver le facteur ou de résultat caché d'une opération. La partie se joue à deux.

- Choisir les tables de multiplication avec lesquelles les élèves joueront (au recto, les tables de 1 à 5 ou au verso, les tables de 6 à 10).
- Distribuer 8 pions à chaque joueur.
- Les deux joueurs disposent de 30 secondes pour réviser leurs tables de multiplication grâce à leur plateau.
- Chaque joueur place ensuite ses 8 pions sur sa table de multiplication de sorte à cacher soit le résultat, soit les facteurs des opérations qu'il a choisies, puis passe cette grille à son adversaire.
- Tour à tour, les deux joueurs doivent retrouver les chiffres cachés en énonçant une opération et son résultat.
- On vérifie chaque réponse en enlevant le pion. Si le joueur a retrouvé les bons chiffres, il gagne le pion. Sinon, le pion est mis hors du jeu.

La partie se termine quand il n'y a plus de pions sur les plateaux.
Le joueur ayant remporté le plus de pions a gagné.

3. Bataille : voler les cartes de son adversaire... sans te tromper sur le résultat de chaque opération.

But du jeu : être le premier à poser devant soi une carte de chaque table de multiplication.

Règles du jeu : on joue à la bataille avec les faces opération. Le joueur ayant posé la carte avec la plus grande multiplication remporte le pli.

Mélanger les cartes et distribuez-les entre les joueurs.

Attention ! Les joueurs ne doivent pas regarder leurs cartes.

- Les joueurs tiennent leurs cartes en paquet dans leurs mains.
- En même temps, tous les joueurs posent une carte sur la table, face « opération » visible en prenant la dernière carte sous leur paquet.
- Le joueur ayant posé la carte affichant le plus grand résultat remporte toutes les cartes. Il choisit alors une des cartes remportées et la place devant lui, de sorte à commencer sa collection de tables de multiplication. Il met les autres cartes au-dessus de son tas.

Le joueur ayant posé une carte de chaque table de multiplication devant lui gagne la partie.

4. Rapidator :

But du jeu : être le plus rapide à retrouver le résultat le plus élevé parmi plusieurs opérations. Rempporter plus de cartes que ses adversaires.

Règles du jeu : être le plus rapide à trouver le résultat le plus élevé parmi plusieurs opérations. Mélanger les cartes et distribuez-les entre les joueurs.

Attention ! Les joueurs ne doivent pas regarder leurs cartes !

Les joueurs tiennent leurs cartes en paquet dans leurs mains.

- En même temps, tous les joueurs posent une carte sur la table, face « opération » visible en prenant la dernière carte sous leur paquet.
- Tous les joueurs doivent énoncer l'opération et le résultat le plus élevé.

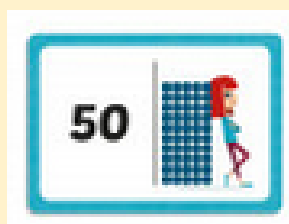
Chaque personne n'a le droit qu'à une seule tentative. Le joueur qui énonce l'opération et le résultat correct le plus élevé en premier remporte toutes les cartes, même si ce n'est pas lui qui a posé le résultat le plus élevé. Il ne les remet pas dans son jeu.


- Un nouveau tour est lancé jusqu'à ce qu'il ne reste plus de cartes dans les mains des joueurs.

Le joueur ayant récupéré le plus de cartes gagne la partie.

➤ **Exemples :**

Les cartes de jeux :



<p>PRÉSENTATION DU JEU EN VIDÉO</p>	<p>Cliquez 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"> ➤ Jouer seul ou en équipe ➤ Utiliser une limite de temps ou pas. <p>Les élèves qui ne tirent pas de cartes peuvent ne pas être d'accord avec celui qui énonce une réponse. Par exemple : si l'un des autres joueurs pense que les deux facteurs énoncés par le meneur ne sont pas corrects ou sont dans le mauvais ordre, il peut tenter de voler cette carte. Il énonce alors l'opération qu'il pense correcte. S'il a raison, c'est lui qui récupère la carte. Si aucun des deux joueurs n'a raison, la carte est remise à la fin du paquet. Le tour continue normalement.</p>
<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 tables de multiplication ➤ Mettre du sens : comprendre qu'une multiplication est une suite d'additions