

CE2 et cycle 3



De 2 à 4 joueurs (et possibilité de jouer en équipe)



10 minutes


Jeu de calcul mental, de cartes.

MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 80 cartes recto/verso, ➤ 2 pions en bois, ➤ 1 plateau, ➤ 1 sablier, ➤ 1 guide de jeu et la règle du jeu.
COMPÉTENCES	<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.
OBJECTIF SPÉCIFIQUE D'APPRENTISSAGE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Découvrir et utiliser les propriétés des opérations : multiplications et additions ➤ Développer des habiletés calculatoires et la rapidité d'observation ➤ Travailler la mémorisation des tables ➤ Rechercher des stratégies de calcul mental pour effectuer des multiplications et des additions de deux nombres
RÈGLE DU JEU	<p>C'est un jeu éducatif autour des additions et des multiplications pour s'amuser en révisant à partir de 7 ans avec des défis pour développer l'expression orale avec les réponses au dos des cartes.</p> <p>But du jeu : être le premier à être arrivé sur la case finale du plateau de jeu en répondant à des opérations mentalement.</p>

Préparation :

→ préparation

- Les cartes sont triées en 2 paquets, les cartes questions et les cartes défis
- Les 2 joueurs choisissent leur pion et le placent sur la case départ: ★



Règles du jeu : Chaque joueur à son tour pioche une carte. Le plus jeune commence et prend la première carte question du paquet.

Puis, il regarde la **couleur de la case** sur laquelle est posé son pion :

- **violet** : il effectue l'addition proposée sur la carte.
- **orange** : il effectue la multiplication.

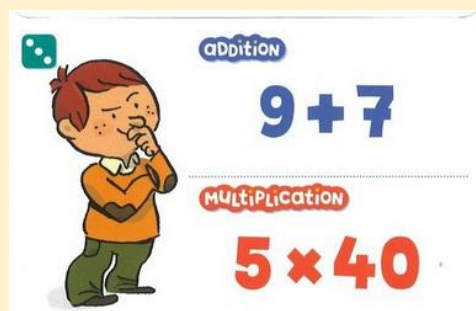
S'il répond bien, le joueur avance son pion du nombre de cases indiqué par le petit dé en haut de la carte.

Si le pion du joueur est sur une case **défi**, il pioche une carte défi et doit alors réaliser un des 3 défis proposés. Le joueur choisit une des 3 bulles de la carte, retourne le sablier et effectue le défi durant le temps imparti. Il n'a pas besoin de finir complètement le défi pour gagner, par exemple il n'a pas à réciter une table entière, mais il n'a pas le droit de se tromper.

S'il réussit, il avance du nombre de cases indiqué par le dé et remet la carte sous le paquet défi.

⇒ Possibilité de faire des équipes.

➤ **Exemples :**
Une carte calcul :



Une carte défi :



<p>PRÉSENTATION DU JEU EN VIDÉO</p>	<p>Sur le site de l'éditeur :</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. ➤ Choisir de ne réviser que les additions ou que les multiplications. Dans ce cas, jouez sans tenir compte de la couleur des cases.
<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 multiplications ➤ Les tables de multiplication