


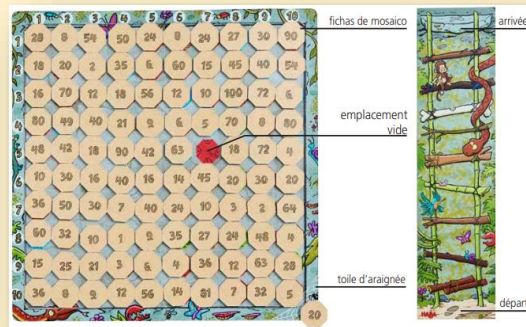
 <p><b>Cycle 3 et CE2</b></p>	 <p><b>De 1 à 4 joueurs</b></p>
 <p><b>20 minutes</b></p>	<p><b>Jeu de plateau</b></p>

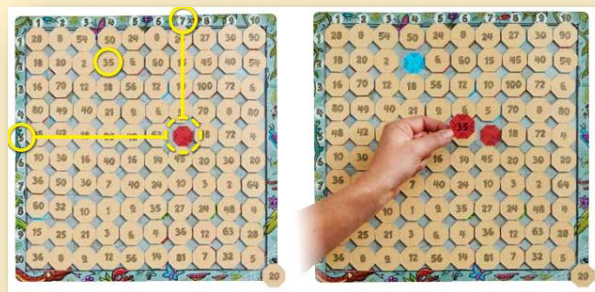
<p><b>MATÉRIEL</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 1 mur aux énigmes (grand plateau de jeu)</li> <li>➤ 1 circuit (petit plateau de jeu)</li> <li>➤ 100 plaquettes-mosaïques</li> <li>➤ 23 cartes à jouer</li> <li>➤ 1 sablier</li> <li>➤ 4 aventuriers</li> <li>➤ 1 règle du jeu</li> </ul> 
<p><b>COMPÉTENCES</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Raisonner : <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Anticiper le résultat d'une manipulation, d'un calcul, ou d'une mesure.</li> </ul> </li> <li>➤ Calculer : <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Calculer avec des nombres entiers, mentalement ou à la main, de manière exacte ou approchée, en utilisant des stratégies adaptées aux nombres en jeu.</li> <li>○ Contrôler la vraisemblance de ses résultats.</li> </ul> </li> <li>➤ Communiquer : <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Utiliser l'oral et l'écrit, le langage naturel puis quelques représentations et quelques symboles pour expliciter des démarches, argumenter des raisonnements.</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>OBJECTIF SPÉCIFIQUE D'APPRENTISSAGE</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Découvrir et utiliser les propriétés des opérations : <b>les multiplications</b></li> <li>➤ Manipuler des structures multiplicatives, la table de Pythagore</li> </ul>
<p><b>RÈGLE DU JEU</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>But du jeu :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Être le premier à retrouver les cartes multiplications pour retourner les pierres et grimper sur l'échelle : être le premier à arriver en haut de l'échelle !</li> </ul> </li> <li>➤ <b>Déroulement :</b> <p>Le plateau est composé de 100 cases, numérotées en abscisse et en ordonnée de 1 à 10. Le croisement des abscisses et des ordonnées va donc de 1x1 à 10x10.</p> <p>On dispose n'importe comment sur le plateau 99 petites plaques avec les résultats de toutes les tables de multiplication, de 1 à 100 en passant par</p> </li> </ul>

les fameux 42, 56, 63, etc. Il reste donc une case de libre, par exemple au croisement du 7 et du 5. *(La disposition du jeu est assez longue !)*



Le joueur dont c'est le tour de jouer devra donc rechercher au plus vite la petite plaque "35" et la mettre au bon endroit. Il libère ainsi un autre espace vide, dont il devra ensuite rechercher le résultat au plus vite, avant l'écoulement du sablier.

Un astucieux mécanisme de couleurs permet aux joueurs de voir tout de suite s'ils ont bon. *(Vérification possible grâce à ces couleurs : essentiel pour les enfants !)*



#### Fin de la partie :

Si un joueur et son aventurier atteignent le dernier échelon, on finit le tour déjà commencé.

Si un joueur a atteint le dernier échelon tout seul, il gagne la partie et peut se réjouir des précieux trésors présents dans les immenses tours, qu'il peut admirer depuis la plate-forme.

Si à la fin du tour, deux joueurs ou plus sont arrivés en haut de l'échelle, le gagnant est celui qui a le moins de cartes de jeu devant lui. Ses bonnes capacités de calcul lui ont permis d'arriver au but plus rapidement.

Les joueurs qui sont à égalité sont tous gagnants.

#### PRÉSENTATION DU JEU EN VIDÉO

Cliquer sur l'image :



<p><b>EXPLICATION ORALE DE LA RÈGLE PAR LES ÉLÈVES</b></p>	<p><b>UTILE POUR DES RENCONTRES AVEC LES PARENTS PAR EXEMPLE :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Permettre aux élèves de s'appuyer sur le matériel du jeu.</li> <li>➤ Enregistrer l'explication orale des élèves à partir de photographies (ou enregistrements vidéo).</li> </ul>
<p><b>VARIABLE(S)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Plus difficile : le sprint de la multiplication pour 2 à 4 aventuriers expérimentés</li> <li>➤ Plus facile : course sur l'échelle au trésor pour 2 à 4 joueurs</li> </ul>
<p><b>ÉLÉMENTS A ABORDER EXPLICITEMENT AVEC LES ELEVES :</b></p>	<p><b><u>Les stratégies de victoire les plus efficaces :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤</li> </ul> <p><b><u>Les compétences et connaissances mathématiques à maîtriser ou travailler :</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Manipuler des structures multiplicatives, la table de Pythagore</li> <li>➤ Les multiplications</li> <li>➤ Les tables de multiplication</li> </ul> <p><b>ATTENTION</b> aux couleurs et symboles qui doivent être identiques quand on retourne les plaquettes.</p>