

Cycle 3 et CE2



2 joueurs



15 minutes

Jeu de cartes

MATÉRIEL

- 60 cartes réparties en deux catégories :
 - 36 cartes avec un monstre de couleur violette
 - 24 cartes avec un monstre de couleur verte



COMPÉTENCES

- **Raisonner :**
 - Anticiper le résultat d'une manipulation, d'un calcul, ou d'une mesure.
- **Calculer :**
 - 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 :**
 - Utiliser l'oral et l'écrit, le langage naturel puis quelques représentations et quelques symboles pour expliciter des démarches, argumenter des raisonnements.

OBJECTIF SPÉCIFIQUE D'APPRENTISSAGE

- Découvrir et utiliser les propriétés des opérations : **les multiplications**
- Développer des habiletés calculatoires ;

RÈGLE DU JEU

- **But du jeu :**
 - Vous incarnez un magicien dont le but est d'être le premier à capturer 5 monstres adverses. Pour cela, multipliez les nombres inscrits sur vos potions magiques pour obtenir le résultat correspondant à la valeur d'un monstre ennemi. Mais soyez vigilant...ne ratez pas une occasion d'attraper un monstre de votre adversaire et prenez garde à ne pas vous faire capturer trop facilement les vôtres.
- **Déroulement :**

Les joueurs vont jouer chacun leur tour et le plus jeune commence la partie.

Lors de son tour, un joueur doit suivre les 3 étapes suivantes :

Étape 1 – Piocher une carte et choisir une des 4 cartes de sa main pour la poser devant lui (à côté de celle déjà déposée au moment de la mise en place du jeu).

Comment bien choisir la carte à déposer ?

Le but pour un joueur est de capturer un monstre présent dans la zone de pose de l'adversaire. Pour y parvenir, il doit multiplier 2 de ses potions (présentes dans sa propre zone de pose) pour atteindre le bon résultat.

Étape 2 – Utiliser ses potions posées sur la table pour capturer un monstre de l'adversaire si cela est possible.

Avec les potions présentes dans sa zone de pose, le joueur cherche 2 potions dont la multiplication permet d'obtenir la valeur d'un monstre présent chez l'adversaire. Si une multiplication est possible, le joueur utilise ses 2 potions pour capturer le monstre.

Comment se réalise une capture ?

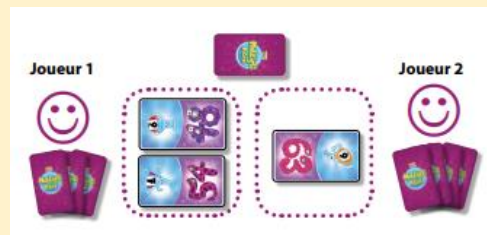
Le joueur récupère la carte monstre et la conserve à côté de lui comme un trophée (il ne peut pas l'utiliser pour jouer). 2 cartes dont les potions ont été utilisées pour la capture deviennent usagées et sont mises sous la pioche.

Étape 3 – Le joueur annonce la fin de son tour et doit avoir 3 cartes en main. C'est au tour du joueur suivant.

La partie prend fin quand l'un des joueurs a capturé 5 monstres de l'adversaire.

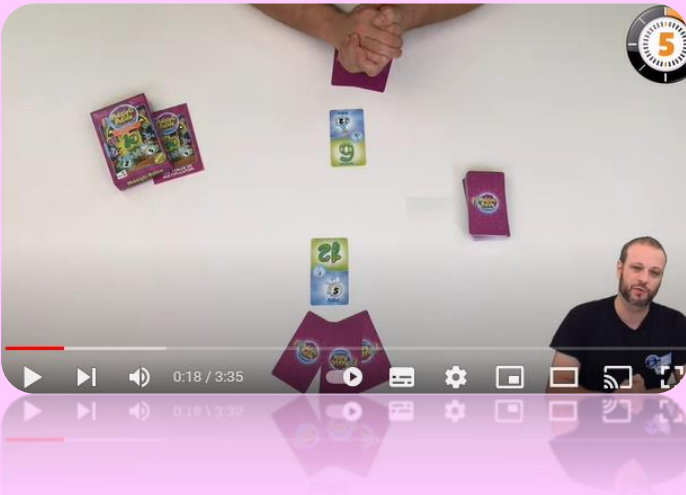
➤ Exemples :

Exemple étape 1 : ci-dessous le joueur 2 a un monstre de valeur 63. Au début de son tour, le joueur 1 a une potion 9 disponible dans sa zone de pose. Il lui manque donc une potion 7 pour faire une multiplication qui lui permette d'attraper le 63 ($9 \times 7 = 63$). Il a une carte avec une potion 7 dans la main et il la pose alors sur la table.



Exemple étape 2 : dans l'exemple précédent le joueur 1 dispose des potions 9 et 7 dans sa zone de pose. Il les utilise pour attraper le monstre 63 de l'adversaire. Les 2 cartes avec les potions 7 et 9 vont alors sous la pioche et la carte avec le monstre 63 est gardée par le joueur 1 à côté de lui. À la fin de l'action, il n'y a plus de cartes dans les zones de pose des joueurs.



<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"> ➤ Sélectionnez le niveau de difficulté de la partie : <ul style="list-style-type: none"> ○ en prenant toutes les cartes du paquet pour jouer avec les tables de 2 à 9. ○ en ne prenant que les cartes avec les monstres verts (24 cartes) pour jouer uniquement avec les tables de 2 à 5. ○ en ne prenant que les cartes avec les monstres violets (40 cartes) pour jouer uniquement avec les tables de 6 à 9. ➤ On peut faire remarquer qu'un joueur a oublié de capturer un monstre : dans ce cas, on a le droit de prendre un trophée ! ➤ Supports d'aide : les tables de multiplications ➤ Capturer plusieurs monstres ➤ Jouer à 3. ➤ Multiplier plus de 2 potins pour obtenir un monstre (ex : 3x2x4)
<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 multiplications ➤ Les tables de multiplication