



Cycle 2 & 3



De 2 à 5 joueurs



20 minutes

Jeu de calcul et de stratégie avec cartes et pions

MATÉRIEL

- 45 cartes
- 11 « pions-voitures »
- 2 dés



COMPÉTENCES

- **Raisonnement :**
 - 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 : **additions et soustractions, et combinaisons des deux opérations**
- Développer des habiletés calculatoires ;
- Décomposer des nombres
- Manipuler des structures additives et/ou soustractives

RÈGLE DU JEU

- **But du jeu :**
 - Être le premier à remporter les 3 étapes du rallye, c'est à dire obtenir 3 « pions-voitures »
- **Déroulement :**
 - Chaque joueur reçoit 6 cartes. Le reste constitue la pioche. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence et lance les dés.
Le nombre obtenu par la somme des 2 dés indique le nombre de kilomètres à parcourir (exemple : $3 + 6 = 9$ km).
Les chiffres sur les cartes représentent un nombre de kilomètres.
Le joueur qui a lancé les dés doit additionner et/ou soustraire les kilomètres de ses cartes pour obtenir le résultat demandé.
Il peut déposer 1, 2, ou 3 cartes maximum.

	<p>➤ Exemple : Un joueur lance les dés. Il obtient 2 et 3. Pour obtenir 5 (c'est à dire $2 + 3$), il peut déposer les cartes suivantes : $3 + 2$. Mais il peut aussi utiliser la combinaison à 3 cartes : $3 + 3 - 1$.</p> <p>En découvrant ses cartes, le joueur doit annoncer le calcul qui lui permet d'obtenir le bon résultat. Puis le joueur suivant annonce son propre calcul et ainsi de suite pour tous les joueurs. Si la combinaison est correcte, les cartes sont écartées du jeu. A la fin de ce tour, un autre joueur lance les dés et annonce le nouveau nombre de kilomètres à parcourir... on fait de même jusqu'à ce que l'un des joueurs n'ait plus de cartes en main. Il gagne alors une étape du rallye et obtient un « pion-voiture ». Si un joueur ne peut pas jouer, il pioche une carte et passe son tour. Le premier joueur qui obtient 3 « pions-voitures » remporte la partie.</p>
<p>PRÉSENTATION DU JEU EN VIDÉO</p>	<p>////</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"> ➤ Pour le cycle 2 : garder les opérations : additions et soustractions ➤ Pour le cycle 3 : utiliser les 4 opérations : additions, soustractions, multiplications et divisions ➤ 1 joueur chacun son tour peut imposer une opération obligatoire. ➤ Tous les joueurs peuvent jouer à partir du même lancer, le premier qui joue, gagne le tour et pose ses cartes. S'il reste une carte, on en repioche une pour poser au minimum 2 cartes et donc avoir un calcul à faire. ➤ Le nombre cible est le produit des résultats des 2 dés. ➤ Varier le nombre de faces de dés. <p>➤ D'autres activités complémentaires avec des mises en œuvre de séances « clés en main » : <u>document en annexe.</u></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"> ➤ Anticipation pou poser le plus de cartes possible <p><u>Les compétences et connaissances mathématiques à maîtriser ou travailler :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Les tables d'addition ➤ Les tables de soustraction ➤ Les tables de multiplication