

Fiche pédagogique



Retrouvez toutes les fiches
[Un jeu] dans ma classe
sur www.unjeudansmaclasse.com



COMPÉTENCES CLÉS



Vision spatiale
Calcul mental (addition)
Planification
Numération

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- o Logico-mathématique
- o Interpersonnelle
- o Intrapersonnelle



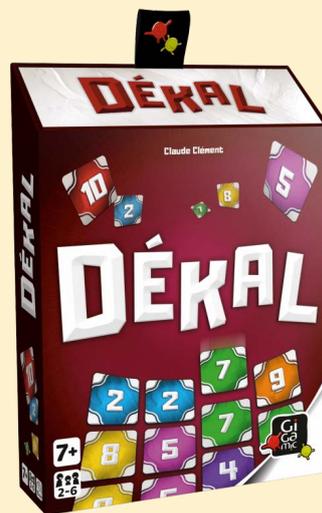
PRÉREQUIS

- o Additionner
- o Axe vertical et horizontal



OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables d'organiser les déplacements dans leur grille de nombres afin d'obtenir le moins de points possible. Pour ce faire, ils devront anticiper et pousser une ligne ou une colonne de cartes afin d'annuler un maximum de cartes adjacentes de même valeur.



Un jeu de Karine Minidré
Maison d'édition : Act in games - Prix indicatif : 25 €



De 2 à 6 élèves
30 minutes



Descriptif :

Dans ce jeu, il faut agencer au mieux une grille de nombres pour obtenir le moins de points possible.

Niveau :

- de 5 à 8 ans : découverte accompagnée
- de 8 à 10 ans : découverte accompagnée avec aide au besoin
- à partir de 10 ans : en autonomie avec aide au besoin





COMPÉTENCES/ CONTENUS D'APPRENTISSAGE

VISÉES TRANSVERSALES

- Se connaître soi-même et s'ouvrir aux autres
- Apprendre à apprendre
- Développer une pensée critique et complexe
- Développer la créativité et l'esprit d'entreprendre

MATHÉMATIQUE: SAVOIR-FAIRE

(Se) Repérer et communiquer des positionnements ou des déplacements.

- Situer, placer un objet ou soi-même.
- Situer, placer un objet dans un quadrillage.

Dégager des régularités et des propriétés géométriques pour construire, calculer et justifier.

- Réaliser des mouvements sur des figures.

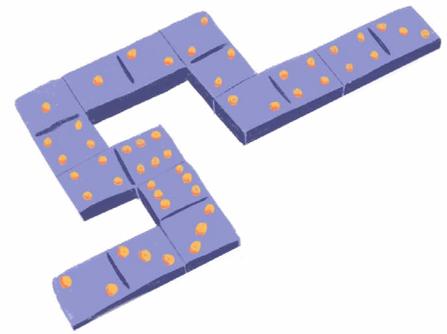
Opérer sur des nombres et des expressions algébriques.

- Construire le sens des opérations.
- Appréhender et utiliser l'égalité.
- Utiliser des procédures de calcul mental pour trouver le résultat plus facilement.

MATHÉMATIQUE : COMPÉTENCES

Opérer sur des nombres et des expressions algébriques.

- Résoudre des problèmes en mobilisant des nombres et des opérations.



ÉDUCATION MORALE ET CIVIQUE / CITOYENNETÉ

Compétences :

- Prendre position de manière argumentée.
- S'ouvrir à la pluralité des cultures et des convictions.
- S'exercer au processus démocratique.
- S'inscrire dans la vie sociale et politique.

Savoir-faire :

- Se décentrer pour comprendre le point de vue
- Reconnaître le rôle et la pluralité des normes.
- Débattre collectivement.
- Coopérer pour s'inscrire dans la vie sociale et politique.





DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

- 1. Mélangez et distribuez 16 cartes**, face cachée à chaque élève, pour qu'ils forment un carré de 4 sur 4 devant eux. Déterminez qui sera le premier joueur. Celui-ci prend le pion « premier joueur ».
- 2. A chaque tour, les élèves choisissent une carte face cachée de leur grille** et la retournent simultanément, face visible, au centre de la table.

L'élève qui possède le pion « premier joueur » choisit une des cartes dévoilées et l'insère dans sa grille par l'extérieur.
- 3. Pour ce faire, il faut que la carte pousse (décale)** une ligne ou une colonne de manière à combler l'espace vide afin de reconstituer la grille de 4x4.
- 4.** C'est ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre, à l'élève suivant de choisir une carte dévoilée et de la placer dans son jeu.
- 5. Lorsque toutes les cartes ont été choisies**, le pion « premier joueur » passe alors au voisin de gauche et un nouveau tour commence.

Il est interdit de :
Pousser une ligne en diagonale,
Poser la carte directement dans l'emplacement vide.
- 6. La partie se termine lorsque les 16 cartes ont été révélées et jouées.**

Passez alors au décompte des points :

Toutes les cartes adjacentes orthogonalement de même valeur s'annulent et sont retirées du jeu.
- 7.** La valeur totale des cartes encore présentes dans la grille représente le score obtenu.

L'élève ayant le moins de points remporte la partie



a. Pour appréhender le jeu :

→ Faire jouer en duo

→ Lors des premières parties, permettre aux élèves de manipuler les cartes afin d'anticiper le choix le plus pertinent en fonction des cartes déjà obtenues.

b. Réaliser une simulation de partie et faire choisir collectivement la carte la plus appropriée en justifiant leur choix.

c. Faire jouer une partie en inversant la règle des points : tenter d'obtenir le plus de points possibles.

d. Créer un jeu grandeur nature : le faire jouer en équipe et le faire vivre par le corps.

e. Pour complexifier le jeu :

→ Chronométrer le temps de choix de la carte,

→ Poser les cartes au centre, face cachée et piocher une carte au hasard pour l'insérer dans son jeu,

→ Jouer en mode coopératif : à chaque tour de jeu, les élèves changent de place. Les points seront comptabilisés tous ensemble.

f. Le jeu propose une variante : réaliser une partie en plusieurs manches, jusqu'à ce qu'un élève atteigne 100 points.

N'hésitez pas, dans la préparation de votre activité, à prendre en compte les obstacles potentiels. Nous avons constaté que les élèves pouvaient **rencontrer des difficultés à :**

1. Compter leurs points :

Rappel de la règle des cartes adjacentes qui s'annulent.

Proposer un support écrit pour réaliser les calculs.

2. Choisir adéquatement une carte :

Voir point « a. » dans « Pour jouer autrement.

Réaliser un débriefing afin de mettre en place une stratégie pour améliorer le score

Proposer deux grilles de jeux finies et faire estimer quelle est celle qui remporte la partie en justifiant pourquoi. Vérifier collectivement en comptant les points.

3. Choisir adéquatement la ligne/la colonne à décaler pour insérer leur carte.

Voir point « » dans « Pour jouer autrement ».

Rappeler l'importance d'anticiper sur plusieurs tours les agencements possibles.



AUTOUR DU JEU

- o **Mathématiques** : Quadrillage, alignement, translation, l'addition, résolution de problèmes, visualisation spatiale
- o **Fonctions exécutives** : L'inhibition
- o **Français/ Langue étrangère** : Vocabulaire propre au jeu (couleur, nombre, pousser, etc.)



RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Télécharger les règles du jeu](#)

[Visionnez la règle en 5 minutes](#)





GRILLE D'OBSERVATION

Vous trouverez ci-dessous une liste de compétences que vous pourrez observer et/ou évaluer auprès de vos élèves lors de l'activité. Bien sûr, sentez-vous libre de sélectionner les critères les plus pertinents dans votre pratique, ou d'en ajouter.

Nom élèves →												
Comparer des nombres.												
Choisir la carte la plus adéquate.												
Choisir la ligne ou la colonne												
Prendre la parole devant les autres.												
Réaliser des alignements de cartes de même valeur.												
Calculer correctement son												
Utiliser l'aide de jeu.												
Respecter les consignes.												
Être fair-play.												
.....												
.....												
.....												
.....												
.....												
.....												
.....												





FICHE D'AUTO-ÉVALUATION

Nom :

En jouant à ce jeu ...

Critères d'auto-évaluation

1. Je suis capable de comparer des nombres.



2. Je suis capable de choisir la carte la plus adéquate.



3. Je suis capable de choisir la ligne ou la colonne la plus adéquate à décaler.



4. Je suis capable de réaliser des alignements de cartes de même valeur.



5. Je suis capable de calculer correctement mon score.



6. Je suis capable d'utiliser l'aide de jeu quand j'en ai besoin.



7. Je suis capable de respecter les consignes.



8. Je suis fair-play.



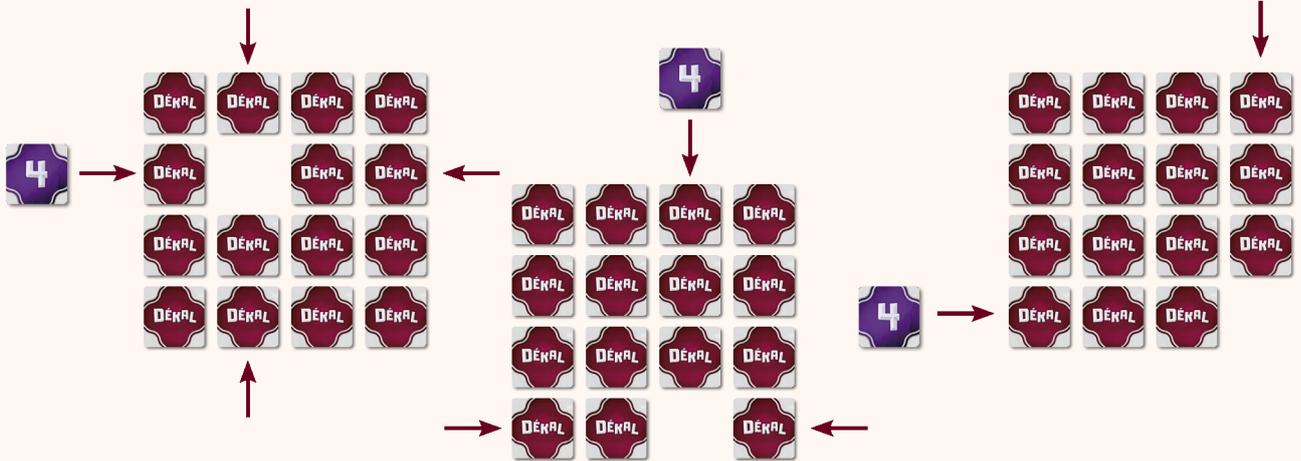


AIDE DE JEU

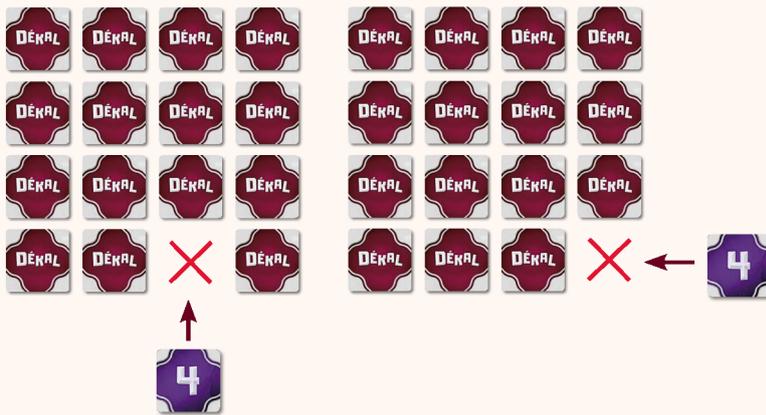
Règles d'insertion des cartes et du comptage des points.



Je peux décaler



Je ne peux pas décaler



À la fin il me reste
 $5+5+3+4+7=24$

