

Fiche pédagogique



COMPÉTENCES CLÉS

Calcul Mental
Tables de multiplication

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- o Logico-mathématiques
- o Interpersonnelle
- o Intrapersonnelle

PRÉREQUIS

- o La multiplication

OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables de **multiplier les nombres** inscrits sur leurs potions pour **obtenir le résultat correspondant à la valeur d'un monstre adverse**. Le premier qui capture 5 monstres gagne la partie.



Maison d'édition : On the Go éditions
Prix indicatif : 12,90€

 pour 2 élèves
20 minutes



Descriptif :

Dans ce jeu, il faut multiplier pour capturer des monstres.

Niveau :

- à partir de 7 ans : en découverte accompagnée
- de 8 à 10 ans : en autonomie avec aide au besoin.
- à partir de 10 ans : en autonomie

ESAR

A 409 jeu mathématique
D 301 Jeu compétitif



SCAN ME

Retrouvez d'autres fiches
[Un jeu] dans ma classe
sur www.unjeudansmaclasse.com



COMPÉTENCES

Transversales :

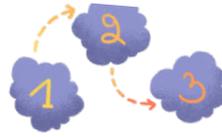
- Respecter des consignes (...).
- Mémoriser et s'approprier l'information.
- Utiliser l'information : réinvestir les savoirs et savoir-faire construits.
- Choisir l'hypothèse de travail la plus favorable.
- S'autoévaluer, ajuster ses comportements.

Mathématiques :

- Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées.
- Construire des tables d'addition et de multiplication, en comprenant leur structure, et les restituer de mémoire.
- Vérifier le résultat d'une opération.

Éducation Civique et Morale / Citoyenneté :

- Renforcer l'estime de soi, ainsi que celle des autres.
- Construire un raisonnement logique.



DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

Mise en place

- Les élèves se placent l'un en face de l'autre.
- Mélangez les cartes et posez devant chaque élève une carte face visible avec le côté potion dans sa direction.
- Distribuez ensuite 4 cartes faces cachées à chaque élève, celles-ci constituent leur main.
- Le reste des cartes est mis face cachée et forme la pioche.

Le jeu se joue à tour de rôle.

A leur tour les élèves doivent suivre 3 étapes.

1) Choisir une des 4 cartes de sa main pour la poser devant lui à côté de celle(s) déjà présente(s) dans sa zone.

2) Capturer un monstre en utilisant deux de ses potions pour obtenir la valeur d'un des monstres de l'adversaire. Si aucune multiplication n'est possible, l'élève ne capture aucun monstre.

3) Annoncer la fin de son tour et piocher une carte pour en avoir 4 cartes en main.

La partie se termine lorsqu'un élève est le premier à avoir capturé 5 monstres de l'adversaire. Il est déclaré vainqueur.

Pour plus d'informations :

La règle propose une liste de questions fréquentes sur l'utilisation du jeu (voir règle).





POUR JOUER AUTREMENT

- a. **Sélectionner le niveau de difficulté de la partie** (comme proposé dans la règle) :
 - Jouer avec les tables de 2 à 5 en prenant uniquement les monstres verts (24 cartes).
 - Jouer avec les tables de 6 à 9 en prenant uniquement les monstres violets (36 cartes).
 - Jouer avec les tables de 2 à 9 en prenant tous les monstres (60 cartes).
- b. **Pour cibler les tables à systématiser**, mettre à disposition toutes les cartes du jeu et demander aux élèves (« seul » ou « en équipe ») de reconstituer la table ciblée.
- c. **Pour appréhender le jeu** :
 - Jouer en binôme
 - Jouer en équipe avec tout le groupe classe.
- d. **Réaliser une course « relais » par équipe** afin de faire vivre le jeu avec leur corps.
- e. **Jouer le jeu en « mode coopératif ».**



EXPÉRIENCES VÉCUES EN CLASSE

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

1. Gérer toutes les tables à la fois :

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

2. Comprendre l'utilisation des cartes en fonction de la zone de jeu :

- Voir l'aide de jeu.

3. Identifier les multiples en lien avec les nombres déjà posés :

- Faire rechercher les multiples et/ou les diviseurs à partir d'un nombre.

4. Planifier/anticiper la pose des cartes de leur main :

- Faire jouer une partie « test » avec les cartes de leur main visibles. Observer et débriefer sur les combinaisons possibles à partir de leurs cartes.
- Faire observer le produit (*Monstre*) et/ou les facteurs du produit (*Potion*) pour trouver à quelle table ils appartiennent.

5. Gérer leur frustration liée à la méconnaissance des tables :

- Proposer du matériel de manipulation (bouchons, bouliers, allumettes, etc.).
- Proposer d'illustrer les calculs sur une ardoise effaçable.
- Proposer d'utiliser le tableau des tables (voir aide de jeu).



AUTOUR DU JEU

- o **Mathématiques** : les diviseurs, les multiples, les tables de multiplication, le calcul mental.



RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Télécharger les règles](#)

[Visionner les règles en 5 minutes](#)

[Télécharger le jeu à imprimer](#)





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 →										
Comprendre l'utilisation des cartes en fonction de la zone de jeu										
Planifier/anticiper la pose des cartes										
Maîtriser les tables de 2 à 5										
Maîtriser les tables de 6 à 9										
Maîtriser toutes les tables à la fois										
Utiliser les différentes aides proposées										
Utiliser à bon escient 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 comprendre l'utilisation des cartes en fonction de la zone de jeu



2. Je suis capable de planifier/d'anticiper la pose des cartes.



3. Je connais mes tables de 2 à 5



4. Je connais mes tables de 6 à 9



5. Je connais toutes les tables à la fois



6. Je suis capable de sélectionner de l'aide dont j'ai besoin



7. Je suis capable d'utiliser à bon escient l'aide de jeu.



8. Je suis capable de respecter les consignes



9. Je suis fair-play





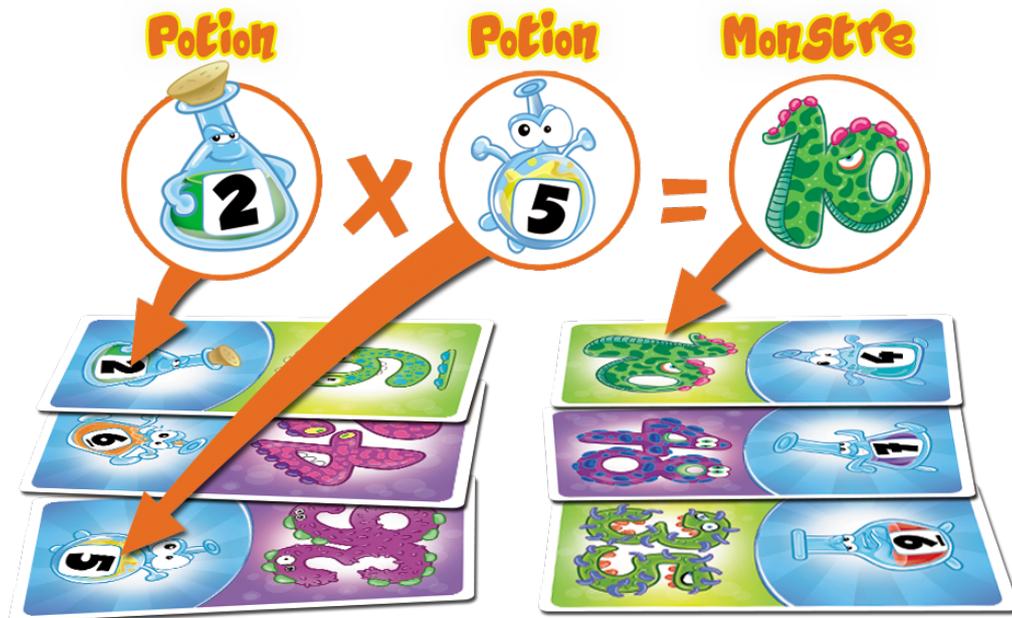
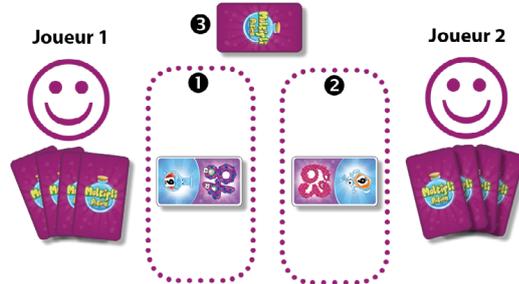
AIDE DE JEU

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à mémoriser l'installation du jeu et à observer les zones.



LES ZONES DE JEU

- ❶ Zone de pose des cartes du joueur 1
- ❷ Zone de pose des cartes du joueur 2
- ❸ Pioche





AIDE DE JEU

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à mémoriser les tables de multiplication.



X								
								
								
								
								
								
								
								
								

