

APPRENDRE PAR LE JEU

6 QUI PREND !

N° 2 - mars 2019

FICHE
PÉDAGOGIQUE

MATHÉMATIQUES

NOMBRES
ET CALCUL



Wolfgang Kramer – Wolfgang Kramer (Ill.)
édité par Amigo Spiele, Gigamic (2007)

© Gigamic

NIVEAU

NOMBRE DE JOUEURS

MISE EN PLACE

DURÉE

THÈMES

Cycle 3

2 à 10 joueurs (petits groupes)

2 minutes (très rapide)

45 minutes

Animaux

BUT DU JEU

Le jeu est composé de cartes numérotées de 1 à 104, sur lesquelles une à sept têtes de boeufs sont présentes. L'objectif est de récolter le moins de têtes de bœufs.

À chaque tour, les joueurs placent une de leurs cartes sur une des quatre séries qui se forment sur la table, en ordre croissant et avec l'écart numérique le plus petit. Celui qui doit mettre la sixième carte d'une série récolte les cinq premières. Quand les dix cartes en main sont jouées, la manche se termine et chacun compte ses têtes de bœufs...

CHANCE

HASARD

PROGRAMMATION

TEMPS DE MISE EN JEU



INTERACTIONS ENTRE LES JOUEURS



HASARD

STRATÉGIE

NIVEAU SONORE



6 qui prend !

APPRENTISSAGES VISÉS

Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer et comparer (cycle 3).
Construire le nombre pour exprimer les quantités (cycle 3).

POINTS DE VIGILANCE

Veiller au nombre de cartes.
Maîtrise de la suite numérique.
Compréhension de la règle : il s'agit bien d'obtenir le moins de têtes de bœufs possible et non l'inverse.

ADAPTATIONS DU JEU

VARIABLES DIDACTIQUES

Grandeur des nombres (un à plusieurs chiffres).
Constitution de suites en ordre décroissant.

Adaptations du matériel

Réduire le nombre de cartes en main.

Mettre à la disposition de l'élève une file numérique allant jusqu'au nombre 104 avec différentes épingles (ou jetons) pour positionner les nombres à comparer.

Installer un tapis de jeu avec les zones pour déposer les cartes au lancement de la partie afin de bien Visualiser que cela sera au maximum des suites de cinq cartes.

Adaptations de la règle

Accepter que l'élève pose la carte supérieure sur n'importe quelle ligne où c'est possible sans prendre en compte la règle de l'écart numérique minimal.

Demander à l'élève de tirer une carte au hasard dans son jeu, afin de travailler uniquement la suite numérique sans poser la question du choix de la carte.

Placer des cartes à gauche et à droite de chaque série en gardant les deux mêmes règles (suite croissante et écart minimum).

Jouer en posant les cartes dans l'ordre décroissant.

JEUX SIMILAIRES

POUR POUR TRAVAILLER SUR LA SUITE DES NOMBRES	<ul style="list-style-type: none"> - Le NAIN JAUNE [6 ans et +], - <i>Ligretto</i> [8 ans et +],
POUR TRAVAILLER SUR L'ORDRE DES NOMBRES	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Mow</i> [7 ans et +], - <i>The Game</i> [8 ans et +], - <i>The Mind</i> [8 ans et +], - <i>Cardline</i> [avec nombres décimaux et nombres entiers] [8 ans et +].