

APPRENDRE PAR LE JEU

FICHE
PÉDAGOGIQUE

MATHÉMATIQUES

NOMBRES
ET CALCULS

PICKOMINO

N° 43 - juin 2020



Reiner Knizia
édité par Gigamic
© Gigamic

NIVEAU

NOMBRE DE JOUEURS

MISE EN PLACE

DURÉE

Cycles 2, 3 et 4

2 à 7 joueurs (petits groupes)

5 minutes

30 minutes environ

BUT DU JEU

Récupérer le plus de vers indiqués sur les Pickomino, en choisissant judicieusement les valeurs des 8 dés à mettre de côté après plusieurs lancers successifs. Il faudra effectuer mentalement des calculs relevant de l'addition et de la multiplication. La prise de risque réside dans le fait de tenter de récupérer un pickomino d'une grande valeur, au risque de perdre son tour.

CHANCE

PRISE DE RISQUE

SÉRIATION

TEMPS DE MISE EN JEU



INTERACTIONS ENTRE LES JOUEURS



HASARD

STRATÉGIE

NIVEAU SONORE



Pickomino

APPRENTISSAGES VISÉS

CYCLE 2	Calcul mental / comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers / résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul.
CYCLE 3	Calcul mental ou en ligne / comparer, ranger, encadrer des grands nombres entiers / connaître les propriétés de l'addition, de la soustraction et de la multiplication.
CYCLE 4	Comparer, calculer, résoudre des problèmes / effectuer des calculs et des comparaisons pour traiter des problèmes / faire le lien entre fréquence et probabilité.

POINTS DE VIGILANCE

- Veiller à bien avoir un ver à la fin de chaque tour pour pouvoir prendre un domino.
- Bien expliquer que le ver vaut 5.
- L'attente entre 2 tours peut être longue si beaucoup de joueurs sont présents ou qu'ils prennent bien le temps de la réflexion.

ADAPTATIONS DU JEU

VARIABLES DIDACTIQUES

- Pour les plus grands, exiger l'utilisation de la multiplication à la place de l'addition répétée.
- Mettre les élèves en binôme pour inciter à la coopération.

ADAPTATIONS DES RÈGLES

- Changer la valeur du ver pour travailler d'autres tables de multiplication.
- Ne pas donner la possibilité de prendre les dominos dans le jeu des autres.
- Ne pas reposer un domino quand on perd.
- Ne pas retourner le domino le plus grand quand on perd.
- Ne pas exiger qu'il y ait un ver dans la combinaison finale.

ADAPTATION DU MATÉRIEL

- Réduire le nombre de dés.
- Prévoir des aides et outils pour calculer : tables, papier, boulier, calculatrice, etc.
- Réduire ou augmenter la chaîne numérique en fabriquant d'autres pickomino.

PROLONGEMENTS

Travail autour des combinaisons de calculs (ex : $36 = [5+5+5] + [\text{VER} + \text{VER} + \text{VER}] + [3+3]$).

JEUX SIMILAIRES

Can't Stop, Mille Sabords, Stop ou encore, Streams, Yams.