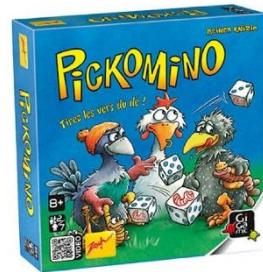


PICKOMINO



	Cycles 2 (CE2) & 3		2 à 7 joueurs
	Environ 20 – 30 minutes		Éditeur : GIGAMIC Prix approximatif : 15€

MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 16 Pickominos ➤ 8 dés
COMPÉTENCES	<ul style="list-style-type: none"> ➤ RAISONNER <ul style="list-style-type: none"> ○ Anticiper le résultat d'un calcul. ➤ CALCULER <ul style="list-style-type: none"> ○ Calculer avec des nombres entiers. ➤ COMMUNIQUER <ul style="list-style-type: none"> ○ Expliquer sa démarche ou son raisonnement.
OBJECTIF SPÉCIFIQUE D'APPRENTISSAGE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Effectuer mentalement des calculs relevant de l'addition et de la multiplication (nombres compris entre 1 à 5). ➤ Effectuer mentalement des calculs relevant de la soustraction (nombre compris entre 21 et 36). ➤ Ranger dans l'ordre croissant du 21 au 36.
RÈGLE DU JEU	<p></p> <p>➤ Les règles de base :</p> <p>On dispose d'abord tous les dominos « vers » sur la table dans l'ordre croissant (de 21 à 36). Puis chaque joueur va pouvoir tenter d'en picorer le plus possible. Pour cela il va d'abord jeter les 8 dés.</p> <p>Les faces des dés sont numérotées 1, 2, 3, 4, 5 ou représentent un vers.</p> <p>Le joueur doit garder un des symboles obtenus et garder tous les dés affichant ce symbole (par exemple tous les 1 ou tous les 2, etc.).</p> <p>Il peut s'arrêter à tout moment mais s'il décide de continuer il relance alors les dés restants. A présent il ne peut pas choisir un symbole déjà choisi avant (s'il avait gardé deux dés 5 par exemple au premier lancé, au second il ne peut plus garder de dés 5).</p> <p>Il doit obligatoirement choisir au moins un dé. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il décide d'arrêter ou qu'il soit bloqué.</p> <p>➤ Un exemple :</p> <p></p>

	<p>au premier lancé on assure 2 vers (10 points)</p> <p>au deuxième lancé on met de côté les deux 4</p> <p>et enfin troisième lancé on retient le 5</p> <p>Le joueur décide d'arrêter mais il aurait pu continuer. Il n'aurait eu en revanche que les faces 1,2,3 de disponibles. Au final le score de 23 permet peut-être de prendre un Pickomino, à voir...</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Autres dimensions de la règle : https://www.gigamic.com/files/catalog/products/rules/pickomino-rules-fr-2011-updated.pdf
PRÉSENTATION DU JEU EN VIDÉO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ https://www.youtube.com/watch?v=KQ1-6nQOJlg
EXPLICATION ORALE DE LA RÈGLE PAR LES ÉLÈVES	<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. ➤ Dans tous les cas il est souhaitable que les élèves expliquent une par une les dimensions successives du jeu : <ul style="list-style-type: none"> ○ Préparer le jeu. ○ Récupérer un pickomino. ○ « Becqueter » un pickomino et l'empiler. ○ Rater un tour de jeu. ○ Rendre un pickomino. ○ Finir la partie et compter les points. ➤ L'explication orale peut concerner la règle, mais également les stratégies gagnantes mises en œuvre par les élèves.
VARIABLE(S)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il existe une version "augmentée" du jeu : <i>PICKOMINO, LA TOTALE</i>. De nouveaux pickominos et des personnages s'en mêlent : la mère poule protège vos pickominos, la belette permet de relancer les dés... Sans compter, le ver en boîte, le corbeau ou même le dé en or ! ➤ La règle : https://www.gigamic.com/files/catalog/products/rules/gigamic_pickomino-la-totale_rules_web_01-2019.pdf
ÉLÉMENTS A ABORDER EXPLICITEMENT AVEC LES ELEVES :	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La prise de risque : tenter de récupérer un pickomino d'une grande valeur, au risque de perdre son tour. ➤ L'anticipation : anticiper les dés manquant pour récupérer un pickomino chez un adversaire ou sur le plateau de jeu. ➤ Du point de vue des élèves : <i>ce jeu me permet de progresser en calcul mental.</i>
LIENS	<ul style="list-style-type: none"> ➤ https://www.occe77.net/ressources/documents/1/1970-1908-Dossier-PICKOMINO.pdf