

Ce jeu est un jeu coopératif, ce qui veut dire que les joueurs ne gagnent jamais individuellement contre des adversaires, mais qu'ils sont solidaires pour tenter de faire gagner l'équipe entière.

OBJECTIFS :

- Apprendre à jouer en équipe et à s' entraider entre partenaires
- Savoir faire des choix
- Renforcer la connaissance des nombres (lecture et écriture en chiffres, ordre, et décompositions)
- Apprendre à calculer rapidement

MATERIEL pour une équipe de 3 :

- 1 grille de nombres à choisir en fonction de la difficulté entre les 3 séries proposées (nombres compris entre 10 et 70, entre 50 et 120, entre 100 et 800)
- 1 dé de 0 à 9,
- 1 dé avec les dizaines (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)
- 1 feutre type véléda

BUT DU JEU

Quelque soit la grille support choisie, pour gagner, une équipe doit avoir coché toutes les cases

**Cycle
2/3**

DEROULEMENT

Composer des équipes de 3 joueurs.

Le premier joueur de l'équipe 1 lance le dé des dizaines, le deuxième joueur lance le dé des chiffres de 0 à 9. Deux choix alors :

1. la somme des nombres obtenue avec les 2 dés est égale à un nombre de la grille, celle-ci est cochée
2. Si tel n'est pas le cas, les joueurs devront choisir quel dé lancera le troisième joueur pour obtenir un nombre de la grille.

Il se peut que le score obtenu ne corresponde à aucun nombre de la grille. L'équipe 2 prend alors les dés et procède de la même façon.

VARIANTES

- Les nombres de la grille peuvent être changés pour travailler une difficulté particulière. Utiliser pour cela la grille vierge que l'on remplira en fonction des besoins.
EX : Des nombres compris entre 10 et 30 ou des nombres compris entre 60 et 90.
- Pour les grilles entre 50/120 et entre 100 et 800, l'équipe a le choix entre l'addition et la multiplication pour atteindre le nombre voulu.

Autre utilisation de la grille vierge :

Elle doit être complétée avec des nombres placés dans l'ordre croissant. Les membres de l'équipe choisissent l'emplacement des nombres obtenus par l'addition des points de leurs dés.

Stratégie : les nombres inférieurs à 20 seront placés de préférence sur la 1^{ère} ligne. Les nombres compris entre 21 et 40 iront dans les cases de la 2^{ème} ligne et ceux supérieurs à 40, sur la 3^{ème} ligne

Comme pour la grille précédente, chaque joueur lancera un dé : le 1^{er} celui des chiffres de 0 à 9, le 2^{ème} celui des dizaines et le 3^{ème} l'un des deux au choix, en fonction des besoins.

Un nombre placé ne peut plus changer de place. Il est possible qu'un nombre ne puisse pas trouver de place sur la grille au cours de la partie.

AUTRE CONSEIL :

- Pour éviter que le jeu ne dure trop longtemps, on peut décider avant que la partie ne démarre, que dès que 4 ou 5 cases d'une grille sont cochées, l'équipe concernée a gagné.
- On pourra également utiliser la grille vierge, pour écrire une série de nombres, en fonction de ce que l'on veut renforcer dans la période de l'année.

Office Central de la Coopération à l'École d'Eure-et-Loir

Membre de la Fédération nationale de l'OCCE reconnue d'utilité publique

2, rue allée Maurice Carême - 28000 CHARTRES

Tél. : 02 37 33 08 00 - Mobile : 07 71 94 49 00 - ad28@occe.coop

Site Internet : www.occe.coop/ad28

