

Pickomino



<p>Notre coup de cœur</p>	<p>Jeu de fin de cycle 2 et de cycle 3 qui développe chez les élèves concentration et rapidité de calcul. En effet, il faut mobiliser toutes ses stratégies connues de calcul mental afin d'être efficace et éviter les erreurs. Ce petit jeu de dominos et de dés propose une alternative ludique aux activités de calcul mental. Il est de plus de très bonne finition et les enfants aiment y jouer et manipuler les dés et les dominos.</p> <p>Le but du jeu est récupérer des vers pour en picorer le plus. Pour cela, il faut grâce aux lancés de dés récupérer des dominos sur lesquels figurent des nombres et des dessins de vers. Plus le nombre cible est grand, plus il y a de vers dessus . . . et plus on se réglera ! Mais attention : il ne faut pas être trop gourmand ; sinon, on rend ses vers !</p>
<p>Vers quoi ?</p>	<p>Le calcul mental –domaine de l'addition – automatisation de procédures ; entraînement aux tables d'addition, stratégies d'anticipation. Les nombres mis en jeu sont inférieurs à 100.</p> <p>Le calcul mental –domaine de la multiplication – automatisation de procédures ; entraînement aux tables de multiplication (tables de 1, 2, 3, 4, 5 et 6)</p>
<p>Compétences travaillées</p>	<p>Calculer mentalement des sommes.</p> <p>Savoir multiplier mentalement.</p> <p>Savoir rester concentré afin de mémoriser les résultats successifs.</p>
<p>Quand utiliser ce jeu ?</p>	<p>Lors de l'aide personnalisée ou lors de séances de calcul mental sur l'addition et la multiplication.</p>

Pickomino



<p>Comment mettre en place ce jeu dans la classe, à la maison ?</p>	<p>Lors de l'aide personnalisée ou d'une séance cycle 3 :</p> <p>La règle du jeu est lue soit par l'enseignant soit par l'élève qui aura au préalable préparé sa lecture à voix haute. Un interlocuteur ré-expliquera alors à son tour la règle au groupe qui validera ou non son explication. En cas de litige, le lecteur retournera au passage délicat.</p> <p>On peut aussi revoir les stratégies de calcul mental qui permettent d'additionner 10, 9 et 8.</p> <p>On peut également revoir les stratégies de calcul mental qui permettent d'obtenir 10 par groupements.</p> <p>On peut même aborder des « petites notions de statistiques » avec des élèves habiles en mathématiques. Par exemple : j'ai obtenu 24 (2 vers, 1 cinq et 3 trois) : Est-ce qu'il vaut mieux prendre le domino 24 ou continuer ? Quelles faces est-ce que je peux encore ramasser ? Quelle chance ai-je de sortir un 4 ? Autre exemple : j'ai obtenu 24 (1 vers, 1 cinq, 2 quatre et 2 trois) : Quelles faces est-ce que je peux encore ramasser ? Quel nombre maximal est-ce que je peux obtenir ?</p>
<p>Tranche d'âge</p>	<p>À partir de la fin du CE1 jusqu'au CM2 et même beaucoup plus.</p>
<p>Lien Gigamic Lien Tric Trac</p>	<p>http://www.gigamic.com/pickomino-jeux-de-societe-c-28-p-100.html http://www.trictrac.net/index.php3?id=jeux&inf=detail&jeu=4343&rub=detail</p>

Pickomino



<p>Variables didactiques</p>	<p>Simplification : On peut enlever des dominos (ceux dont la valeur est la plus grande)</p> <p>Complexification : On peut enlever des dominos (ceux dont la valeur est la plus petite) et peut rajouter des dominos 37, 38, 39 et 40 ! (avec 5 vers dessus)</p> <p>Une variante du jeu : on peut faire les calculs sur une ardoise velleda (pour ceux qui ont des problèmes de mémoire ou des élèves de fin de CE1)</p>
<p>Transdisciplinarité</p>	<p>Ce jeu travaille le devenir élève : être capable d'écouter les autres.</p> <p>Ce jeu travaille aussi l'anticipation avant chaque lancé de dés.</p>
<p>Autres jeux travaillant les mêmes compétences</p>	<p>Plus faciles : Halli Galli, Les pieds dans le plat, Le clou moqueur et Un, Deux, Truie</p> <p>Plus difficiles : Lobo 77</p>