

## Witty Chronos

|                                |   |
|--------------------------------|---|
| <b>Notre coup de cœur</b>      | Jeu rapide de calcul mental et de stratégie. On distribue 2 sabliers à chacun des joueurs qui doit ramasser le plus vite possible des cartes « points » pour obtenir un total de 100 points. Le jeu se déroule en plusieurs tours ! Le gagnant étant celui qui totalisera le premier 3 victoires ! Il faut à la fois compter ses points mais aussi ceux de ses adversaires, parfois discuter stratégie ensemble, d'autres fois bluffer un peu . . . |
| <b>Vers quoi ?</b>             | Calcul mental d'additions de plusieurs chiffres (qui sont des dizaines) avec un résultat < 150.<br><br>On peut également travailler les compléments à cent (pour l'anticipation des points manquants pour atteindre 100 points).  |
| <b>Compétence travaillée</b>   | Le calcul mental  |
| <b>Quand utiliser ce jeu ?</b> | Lors de l'apprentissage des compléments à cent et lors d'activités de calcul mental.  |

## Witty Chronos

|  |   |
|--|---|
| <p><b>Comment mettre en place ce jeu dans la classe, à la maison ?</b></p> | <p>Lors de l'aide personnalisée ou en séance de calcul mental :</p> <p>Dans un premier temps, le jeu est présenté par groupe de 4 à 6 élèves. Il est laissé en manipulation libre aux élèves afin qu'ils manipulent le matériel et émettent des hypothèses quant à la règle du jeu (sans avoir cette dernière).</p> <p>L'enseignant présente un questionnaire d'anticipation.</p> <p>Puis, on fait verbaliser les élèves sur leurs hypothèses et leurs observations :</p> <p>l'enseignant lit la règle du jeu (ou la fait lire par les élèves suivant leur niveau de compétence en lecture) et les élèves répondent à questionnaire écrit (ou oral).</p> <p>Par exemple :</p> <p>« À quoi servent les sabliers ? »</p> <p>« Quand la partie s'arrête-t-elle ? »</p> <p>Après quelques parties, l'enseignant peut interroger les élèves sur leur ressenti par rapport au jeu :</p> <p>« As-tu aimé ce jeu ? Pourquoi ? »</p> |
| <p><b>Tranche d'âge</b></p>  | <p>A partir de la fin du CP jusqu'au CM2 voir plus</p>  |
| <p><b>Lien Tric Trac</b></p>   |   |

## Witty Chronos

|  |   |
|--|---|
| <b>Variables didactiques</b>                         | Simplification :<br><br>Complexification :            |
| <b>Transdisciplinarité</b>                           | Ce jeu travaille le devenir élève et le langage oral. |
| <b>Autres jeux travaillant les mêmes compétences</b> | Plus difficiles :                                     |
| <b>Tranche d'âge</b>                                 | A partir du CP jusqu'au CM2 voir plus.                |