

## ***Le six qui prend***

Vers quoi ?	Lecture des chiffres jusque 106/ anticipation/ suite numérique croissante
Compétence travaillée	C3 (premier palier) : écrire, nommer, comparer, ranger les nombres entiers naturels inférieurs à 1000.
Motivation	jeu qui tient les élèves en haleine
Place du jeu dans l'apprentissage	Découverte du déplacement sur un quadrillage, réinvestissement des sommes et des différences
Comment mettre en place ce jeu dans la classe ?/ à la maison ?	Présentation du jeu à des petits groupes de 5. Les élèves sont placés en groupe, les élèves peuvent jouer en doublettes dans un premier temps Les autres élèves pendant ce temps travaillent en autonomie ou peuvent être observateurs du jeu.
Place de l'enseignant	Laisse les élèves découvrir le jeu, lire les chiffres, les placer de façon libre par ordre de grandeur. Explique le jeu et le met en place. Propose un tableau de numération pour les plus en difficultés et apprend les élèves à utiliser ce tableau.
Tranche d'âge	A partir de 6 ans avec aide e l'adulte Les élèves peuvent être munis d'un tableau construit lors d'une séance précédente.
Histoire	Il faut absolument ne pas gagner de buffles, celui qui aura le plus petit troupeau à la fin de la partie aura gagné !
Photo du jeu + lien tric trac	<a href="http://www.trictrac.net/index.php3?id=jeux&amp;rub=detail&amp;inf=detail&amp;jeu=8096">http://www.trictrac.net/index.php3?id=jeux&amp;rub=detail&amp;inf=detail&amp;jeu=8096</a>



Transdisciplinarité possible	
Difficulté pour les élèves	anticipation, faire des choix les plus stratégiques, calculer. Lire les chiffres et les positionner par ordre croissant
Autres jeux travaillant la même compétence	+ faciles pour entraîner : <i>uno, le six qui prend junior, ligretto</i> + difficiles :
DURÉE	15 à 20 min
Compétences transversales	
Possibilité d'une progression des apprentissages au sein	

d'une même école	
------------------	--