

| | |
|---|---|
| Notre coup de cœur | Ce jeu pour cycle 2 et cycle 3 permet aux élèves de travail le calcul mental, addition et soustraction. Il développe les stratégies d'anticipation car les élèves que le résultat de leur calcul ne correspondent pas à une des cartes objectifs de leurs adversaires ! La mémoire visuelle et auditive est sollicitée dans ce jeu. |
| Vers quoi ? | le calcul mental –domaine de l'addition et de la soustraction– automatisation de procédures ; entraînement aux tables d'additions , stratégies d'anticipation. |
| Compétence travaillée | Calculer mentalement des sommes et des différences. |
| Quand utiliser ce jeu ? | En aide personnalisée, ce jeu peut permettre de revoir avec les élèves les additions et les soustractions et de renforcer leur compétence en calcul mental. En classe, l'enseignant peut choisir de présenter ce jeu pour renforcer ou réinvestir les apprentissages des élèves sur la soustraction et l'addition. Les pieds dans le plat sur le thème des marées peut être joué lors d'un projet mer ou d'une classe de mer. |
| Comment mettre en place ce jeu dans la classe, à la maison ? | <p>Il est envisageable qu'une séance de lecture précède la phase de jeu : 1 à 3 élèves préparent la lecture de la règle à voix haute. Les autres élèves écoutent et remplissent un questionnaire préalablement préparé par l'enseignant. Les lecteurs valident ou relisent les passages de la règle en cas de désaccord. Suivant les compétences des élèves, l'enseignant exigera des réponses plus ou moins explicites.</p> <p>Lors de l'aide personnalisée, la même séance pour renforcer la lecture à voix haute et la compréhension orale peut-être menée. Les réponses au questionnaires pourront être faites par manipulation, l'élève répond à la question en prenant le matériel correspondant ou en montrant la réponse sur la boîte de jeu. Une séance "jeu" suivra. L'enseignant peut scinder sa classe en deux pour faire travailler toute les élèves. Dans</p> |

| | |
|------------------------------|---|
| | <p>ce cas, 2 élèves représentants des groupes manipuleront les cartes jeux. Les calculs seront faits par tous et le résultat validé par le groupe. L'enseignant peut choisir de ne travailler ce jeu qu'avec un groupe à la fois au quel cas les autres élèves seront en autonomie sur une autre activité.</p> |
| Tranche d'âge | 6 à 10 ans voire plus |
| Lien Tric Trac | http://www.trictrac.net/index.php3?id=jeux&rub=detail&inf=detail&jeu=10085 |
| Variables didactiques | <p>Simplification : un tableau d'addition peut être mis à disposition des élèves. Ils peuvent aussi poser les additions sur une ardoise véléda. Des équipes de deux peuvent être constituées pour valider les réponses et que s'installe une entraide.</p> <p>Complexification : l'enseignant retire les aide et peut utiliser un sablier pour développer la rapidité à calculer chez les élèves.</p> |
| Transdisciplinarité | Ce jeu permet une approche sur les phénomènes de marées. |

| | |
|--|--|
| Autres jeux travaillant les mêmes compétences | Plus facile: Halli Galli Plus difficile : Lobo 77 |
|--|--|