ICI ON JOUE !
Jouer pour apprendre…

Fiche pédagogique V.1

Un Deux Truie

Notre coup de cœur	Petit jeu rapide de calcul mental et de stratégie. On distribue 7 cartes à chacun des joueurs qui doit se débarrasser le premier de toutes ses cartes. Le jeu se déroule en 4 tours ! Le gagnant étant celui qui totalisera le moins de points à la fin de ces 4 tours de jeu (ou manches) ! Il faut donc se débarrasser du maximum de cartes et surtout de celles qui valent le plus de points.
Vers quoi ?	le calcul mental –domaine de l'addition et de la soustraction – automatisation de procédures ; entraînement aux tables d'additions , entraînement aux tables de soustractions, stratégies d'anticipation. Calcul mental d'additions et de soustractions de 2 chiffres / nombres, avec un résultat < 11. On peut également travailler les compléments à dix. On peut aussi faire travailler les « petites » additions lors de l'ajout des résultats des 4 tours de jeu.
Compétence travaillée	Calculer mentalement des sommes et des différences.
Quand utiliser ce jeu ?	Lors de l'apprentissage des compléments à dix et lors d'activités de calcul mental.

Fiche pédagogique publiée par Alexandre VADET Courrier électronique : alexandre@icionjoue.fr
Site web : www.icionjoue.fr Courrier électronique : contact@icionjoue.fr
© 2011 ICI ON JOUE

ICI ON JOUE !
Jouer pour apprendre…

Fiche pédagogique V.1

Un Deux Truie

Comment mettre en place ce jeu dans la classe, à la maison ?	Lors de l'aide personnalisée ou en séance de calcul mental : 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). L'enseignant présente un questionnaire d'anticipation. Puis, on fait verbaliser les élèves sur leurs hypothèses et leurs observations : 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). Par exemple : « À quoi sert la pile de défausse ? » « Quand la partie s'arrête-t-elle ? » Après quelques parties, l'enseignant peut interroger les élèves sur leur ressenti par rapport au jeu : « As-tu aimé ce jeu ? Pourquoi ? »
Tranche d'âge	A partir de la fin du CP jusqu'au CM2 voir plus
Lien Tric Trac	http://www.trictrac.net/index.php3?id=jeux&rub=detail&inf=detail&jeu=1270

Fiche pédagogique publiée par Alexandre VADET Courrier électronique : alexandre@icionjoue.fr
Site web : www.icionjoue.fr Courrier électronique : contact@icionjoue.fr
© 2011 ICI ON JOUE

ICI ON JOUE !
Jouer pour apprendre…

Fiche pédagogique V.1

Un Deux Truie

Variables didactiques	Simplification : Il est possible de ne jouer qu'avec les cartes cochons au départ et d'introduire les cartes spéciales que progressivement : d'abord le « cochon porte bonheur », puis « Roger le fermier » et enfin le « tas de fumier » et « l'affreux porc Hector » Complexification : Calculer mentalement ses points en totalisant les valeurs des cartes restantes. Additionner les totaux des 4 manches à la fin de la partie pour connaître le gagnant en posant l'opération. On peut également limiter le nombre de tours dans chaque manche ce qui doit obliger les élèves à faire des opérations pour se défausser du plus de cartes à chaque fois (et si cela lui est possible).
Transdisciplinarité	Ce jeu travaille le devenir élève : être capable d'écouter les autres.
Autres jeux travaillant les mêmes compétences	Plus faciles : Halli Galli Plus difficiles : Les pieds dans le plat, Lobo 77
Tranche d'âge	A partir du CP jusqu'au CM2 voir plus.

Fiche pédagogique publiée par Alexandre VADET Courrier électronique : alexandre@icionjoue.fr
Site web : www.icionjoue.fr Courrier électronique : contact@icionjoue.fr
© 2011 ICI ON JOUE