

Pig Ten

Notre coup de cœur	Ce petit jeu de cartes nous emmène dans une ambiance de contes traditionnels où les élèves oublient la difficultés de compter mais se laissent emporter par la magie du jeu joliment illustré. Pig ten sera utilisé volontiers après lecture d'un conte traditionnel ou juste pour le plaisir de travailler le calcul mental.
Vers quoi ?	Mémorisation des compléments à 10. Calcul mental de sommes et de différences. Comparaison de nombres.
Compétence travaillée	Calculer mentalement. Gérer ses émotions tout en conduisant sa réflexion seul ou avec les autres.
Quand utiliser ce jeu ?	Lors d'un travail sur les contes traditionnels. Pour travailler le calcul mental en renforcement ou en évaluation. Ce jeu est facile de mise en place à l'aide personnalisée pour les élèves qui éprouvent des difficultés à calculer de tête.
Comment mettre en place le jeu à l'école, à la maison ?	<p>Dans un premier temps, il est préférable de laisser les élèves découvrir le jeu en leur donnant les cartes à manipuler. Ainsi, les élèves seront en situation de communication et s'exprimeront librement. Des descriptions des cochons seront faites et un petit atelier de langage sera mis en place. Il est envisageable d'écrire les descriptions orales des élèves pour les améliorer plus tard en expression écrite et pour travailler la description.</p> <p>Une phase de jeu prendra place. Attention, la règle fournie est claire mais une lecture attentive est nécessaire pour mettre ce jeu en place. Les cas particuliers seront introduits au fur et à mesure.</p>
Tranche d'âge	à partir du moment où les enfants savent faire de petits calculs (sommes et/ou soustractions dont le résultat se situe

Fiche pédagogique rédigée par Peggy Desbarbieux.

Site web : www.icionjoue.fr Courrier électronique : contact@icionjoue.fr

© 2011 ICI ON JOUE

	autour de 10).
Lien Tric Trac	http://www.trictrac.fr/index.php3?id=jeux&rub=ludotheque&inf=cat&nb=10&choix=Ayelet+Pnueli&ta=createur&deb=0
Variables didactiques	<p>Simplification: jouer à découvert, les cartes posées sur la table. Pour la soustraction (-5), laisser à vue les boîte de Picbille, les cartes de Dédé ou tout autre matériel utiliser pour la numération en classe et permettant une visualisation rapide du résultat. Laisser un tableau récapitulatif des compléments à 10 à disposition des élèves. Utiliser les réglettes de Cuisenaire.</p> <p>Complexification: jouer en anglais comme le suggère le nom de jeu... allemand!</p>
Transdisciplinarité	Travail sur les contes traditionnels. Justifier son résultat: en autonomie, les élèves discutent de la valeur de la pile, de leur stratégies d'anticipation. Saisir les différentes opportunités qui s'offrent à soi et choisir la meilleure. S'adapter aux retournements de situation, modifier ses choix en conséquence.

Autres jeux travaillant les mêmes compétences	Halli Galli (complément à 5), calcul mental: Pickomino, les pieds dans le plat
--	--