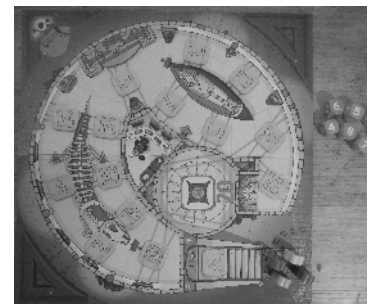
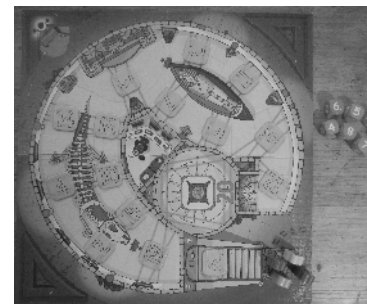


Opération Amon-Rê

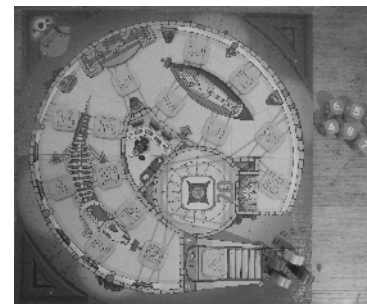


<p>Notre coup de cœur</p>	<p>Jeu pour des élèves de cycle 3 qui développe chez les élèves concentration et rapidité de calcul. En effet, il faut mobiliser toutes ses stratégies connues de calcul mental afin d'être efficace et éviter les erreurs. Ce petit jeu de plateau et de dés propose une alternative ludique aux activités de calcul mental. Il est de plus de très bonne finition et les enfants aiment y jouer et manipuler les dés et surtout les voleurs sur le magnifique plateau représentant un musée (on peut travailler le lexique au passage).</p> <p>Le but du jeu est de passer des barrières infra rouges. Pour cela, il faut grâce aux lancés de dés, réaliser le nombre (ou code) « affiché » par la barrière. Pour se faire, on peut obtenir directement le nombre ou combiner par calcul des dés afin d'obtenir ce nombre.</p>
<p>Vers quoi ?</p>	<p>Le calcul mental (domaine de l'addition, de la soustraction, de la multiplication et de la division) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les nombres mis en jeu sont inférieurs à 20. - automatisation de procédures - automatisation de procédures - entraînement aux tables - stratégies d'anticipation
<p>Compétences travaillées</p>	<p>Calculer mentalement des sommes et des différences. Savoir multiplier mentalement et diviser. Savoir rester concentré afin de mémoriser les résultats successifs.</p>



Quand utiliser ce jeu ?	Lors de l'aide personnalisée ou lors de séances de calcul mental.
Comment mettre en place ce jeu dans la classe, à la maison ?	<p>Lors de l'aide personnalisée ou d'un séance cycle 3 :</p> <p>La règle du jeu est lue soit par l'enseignant soit par l'élève qui aura au préalable préparé sa lecture à voix haute. Un interlocuteur ré-expliquera alors à son tour la règle au groupe qui validera ou non son explication. En cas de litige, le lecteur retournera au passage délicat.</p> <p>On peut aussi revoir les stratégies de calcul mental qui permettent d'additionner ou soustraire 10, 9, 8 et 7.</p> <p>On peut également revoir les stratégies de calcul mental qui permettent de doubler, quadrupler ou d'obtenir la moitié ou le quart.</p> <p>On peut également lors d'une séance de lecture, aborder la règle du jeu en dévoilement progressif.</p>
Tranche d'âge	À partir du CE2 jusqu'au CM2 et même beaucoup plus.
Lien Tric Trac	pas de lien

Opération Amon-Rê



<p>Variables didactiques</p>	<p>Simplification :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour les élèves plus jeunes, on peut supprimer la division de la liste des opérations possible. • On peut aussi enlever les cartes barrières de 16 à 19 et remplacer celle de la barrière finale par la carte 15. <p>Complexification :</p> <ul style="list-style-type: none"> • A chaque fois qu'une plaquette est désactivée et que le cambrioleur saute par-dessus, elle est retournée. Le code de cette barrière photoélectrique change donc pour le cambrioleur suivant. • Celui dont c'est le tour ne lance les dés qu'une seule fois. Avec les chiffres obtenus, il essaie de désactiver le plus possible de barrières les unes après les autres. Les dés dont il se sert pour faire le calcul respectif sont passés au joueur suivant comme dans le jeu de base. • La partie se termine lorsque vous êtes de nouveau revenus au départ après avoir récupéré le masque.
<p>Transdisciplinarité</p>	<p>Ce jeu travaille le devenir élève : être capable d'écouter les autres.</p> <p>Ce jeu travaille aussi l'anticipation.</p>
<p>Autres jeux travaillant les mêmes compétences</p>	<p>Plus faciles : Halli Galli, Les pieds dans le plat, Le clou moqueur et Un, Deux, Truie</p> <p>Plus difficiles : Lobo 77, Pickomino</p>