

FAIRE 10

CP - CE1 - CE2

Compétences visées:

C2

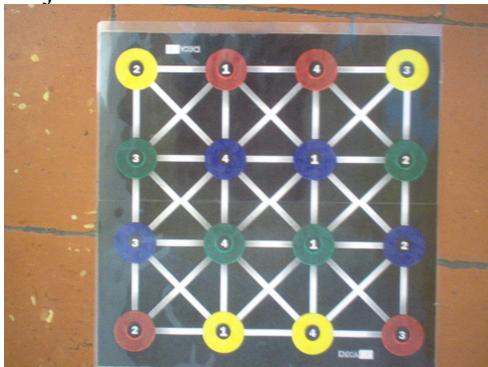
- calculer : addition
- restituer et utiliser les tables d'addition
- calculer mentalement en utilisant des additions

CE2

- utiliser les nombres entiers
- restituer les tables d'addition
- calculer mentalement en utilisant les quatre opérations

Matériel:

- plateau de jeu



Jeu DécaDEX

Plus de renseignements à cette adresse :

librairie.cddp61@crdp.ac-caen.fr

- quatre anneaux par joueur (de couleur différente pour chaque joueur)

Organisation:

- un contre un
- 2 équipes
- observateur

Règle du jeu:

But du jeu: réaliser exactement 10 en totalisant ses quatre anneaux sur quatre couleurs différentes.

Chacun son tour, les joueurs déposent un anneau sur un nombre du plateau.

Une fois les quatre anneaux déposés, s'il n'a pas gagné, le joueur doit déplacer un de ses anneaux en le faisant glisser d'une case à l'autre en suivant le chemin.

Observations:

- Il s'agit d'anticiper et d'avoir sa propre stratégie tout en cherchant à bloquer l'autre en se positionnant sur celle qui permettrait à son adversaire de remporter la partie.
- Difficulté à comprendre que gagner c'est aussi empêcher l'autre de gagner.

Variantes possibles:	Pourquoi:
<ol style="list-style-type: none"> 1) Equipe 2) Sablier 3) Tournoi: marquer les points 4) Changer le <u>plateau</u> : mélanger les nombres afin de casser la symétrie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dépasser l'égoïsme spontané pour mieux comprendre l'autre et apprendre à se concerter • Aider l'enfant à sur compter et ne plus recompter à chaque fois • Motivation • Stratégies d'évitement des calculs afin de gagner grâce à une observation géométrique (les verticales, diagonales, carrés ou rectangles font 10)
Aides possibles:	Pourquoi
Observateur	<ul style="list-style-type: none"> • Observer et analyser pour verbaliser les différentes stratégies et procédures et développer son raisonnement. Échanger avec les joueurs.