



Domaine : Numération - Grandeurs et mesures

Nombre de joueurs conseillé : 2 à 4 joueurs

Cycle 3

Temps de jeu : 15 min

Mécanismes du jeu : anticipation, estimation, comparaison, organisation

Compétences mathématiques

- Comparer, estimer des grandeurs avec des nombres entiers et des nombres décimaux : longueur, masse.
- Connaître les relations entre les unités de longueur et de masse.
- Utiliser les nombres décimaux pour rendre compte de mesures de grandeurs.
- Connaître le lien entre les unités de numération et les unités de mesure.



But du jeu

Le jeu est composé de cartes représentant des animaux : au recto, le nom de l'animal et au verso ses caractéristiques (masse, taille, durée de vie).
L'objectif est d'être le premier à ne plus avoir de carte.



Pré-requis

- Connaître les nombres décimaux.
- Connaître les relations entre les unités de mesure.



Règle du jeu

Chaque joueur reçoit 4 cartes, face « *caractéristiques* » cachée. Il ne doit en aucun cas en consulter le verso (la face « *caractéristiques* »). Il les place devant lui.

On laisse le paquet de cartes restant sur la table, faces « *caractéristiques* » cachées.

On pose au centre de la table la première carte du paquet en la retournant face « *caractéristiques* » visible. C'est à partir de cette carte que se construira la ligne dans laquelle les joueurs placeront les cartes qu'ils ont devant eux.

Les joueurs conviennent de la caractéristique retenue pour la partie (*masse, taille ou durée de vie*). Ils jouent chacun à leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur doit poser l'une de ses cartes à côté de la carte centrale : s'il estime que la caractéristique de l'animal de sa carte est inférieure à celle de l'animal de la carte centrale, il la place à gauche de cette dernière ; s'il estime qu'elle est supérieure, il la place à droite.

Une fois posée, le joueur retourne sa carte face « *caractéristiques* » visible afin de vérifier que la valeur de sa caractéristique correspond bien à la position qu'elle occupe dans la ligne. Si la carte est bien placée, on la laisse ainsi positionnée, face « *caractéristiques* » visible. Si elle est mal placée, on la range dans la boîte. Le joueur doit alors piocher la première carte du paquet et la placer devant lui face « *caractéristiques* » cachée, avec ses autres cartes. C'est ensuite au deuxième joueur de jouer.

Le gagnant est le premier joueur qui s'est débarrassé de ses 4 cartes.

La règle du jeu en vidéo



<https://ladigitale.dev/digiview/#/v/673b3fbd4fb90>

Source : Asmodée France

Variables

Adaptations du matériel

- Réduire le nombre de cartes aux animaux connus par les élèves.
- Réduire/augmenter le nombre de cartes par joueur.
- Sélectionner seulement les cartes dont les caractéristiques sont des entiers.
- Sélectionner seulement les cartes dont les caractéristiques sont des décimaux.
- Sélectionner seulement les cartes avec la même unité de mesure.

Adaptation de la règle

- Classer les cartes en fonction de l'unité de mesure : regrouper les animaux dont la caractéristique estimée s'exprime dans la même unité de mesure. Ex. mettre ensemble tous les animaux dont la masse s'exprime en gramme.

Point de vigilance

- Ne pas se fier à la représentation des animaux (ex. la différence de taille entre ces deux animaux n'est pas visible sur ces images).



Arrêt sur images

Situation 1 : Où se place la coccinelle ? (caractéristique « masse »)



Situation 2 : Range les animaux du plus léger au plus lourd.

