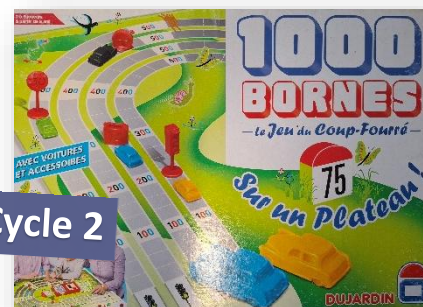


Domaine : Nombres et calculs

Nombre de joueurs conseillé : 2 à 4 joueurs

Temps de jeu : 20 min

Mécanismes du jeu : Stratégie – Observation



Compétences mathématiques

- Mémoriser des faits numériques : connaître les multiples de 25
- Utiliser ses connaissances en numération pour calculer mentalement : s'appuyer sur la numération pour effectuer rapidement et mentalement des additions avec les multiples de 25.



But du jeu

Atteindre 1 000 bornes !



Pré-requis

- Connaître les multiples de 25
- Ajouter deux nombres entiers mentalement



Règle du jeu

Six cartes sont données à chaque joueur. Le reste constitue la pioche. A son tour de jeu, le joueur commence par piocher une carte ; il se défausse ensuite d'une de ses sept cartes : soit il choisit de mettre une carte étape et avance du nombre de kilomètres indiqué sur la carte, soit il joue une autre carte (**attaque**, **parade** ou **botte**). Pour débiter, le joueur doit poser un feu vert. Un joueur ne peut pas jouer plus de 2 cartes 200 au cours d'une partie.

Les cartes **attaques** permettent de « freiner » l'avancée de son adversaire (limiter sa vitesse, l'arrêter avec un feu rouge, un pneu crevé, une panne d'essence ou un accident).

Les cartes **parades** permettent d'annuler les cartes attaques.

Les cartes **bottes** annulent les cartes attaques correspondantes pour le reste de la partie.

Le gagnant est le joueur qui arrive exactement sur la case 1 000, sans la dépasser !

La règle du jeu en vidéo



<https://ladigitale.dev/digiview/#/v/69b3cc3ee7229>

Source :
youtube.com/@e.leclerc7318

Variables

Adaptations du matériel

Simplification

- Proposer une fiche d'aide (25 = 1 case, 50 = 2 cases, 75 = 3 cases, 100 = 4 cases, 200 = 5 cases)
- Retirer des cartes « *attaque* » et « *parade* » du jeu.

Complexification

- Jouer sans le plateau de jeu et noter les scores sur une feuille.
- Enlever les cartes étapes 100 et 200.

Adaptations de la règle

Simplification

- Ramener la distance à parcourir à 500 ou 700 bornes.

Complexification

- Augmenter la distance à parcourir à 2000 ou 3000 bornes.
- Jeu accéléré : pouvoir jouer autant de cartes que l'on veut parmi ses 6 cartes.
- Jeu coopératif : 2 équipes de 2 voitures s'affrontent. Dès que l'une des deux voitures d'une même équipe atteint les 1000 bornes, l'équipe gagne la partie.

Arrêt sur images

Situation 1

Je suis le joueur jaune, quelle carte dois-je jouer pour gagner la partie ?



Situation 2

Je suis le joueur vert, quelle carte dois-je jouer pour dépasser le joueur noir. Quelle distance aurai-je parcouru depuis le départ ?



Situation 3

Quelle distance reste-t-il à parcourir à chacune des voitures ?



Situation 4

Je suis le joueur bleu. Si je pouvais jouer plusieurs cartes à la fois quelles seraient toutes les combinaisons de cartes possibles pour gagner ?

