

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer.
- Connaître la valeur des chiffres selon leur position dans le nombre (unités, dizaines, centaines).
- Développer des stratégies de calcul mental.

Nombres de joueurs : 1 à 4

MATÉRIEL

- Deux roues : une pour le score à atteindre et une pour le nombre de flèches disponibles.
- Une planche « cible » par élève. Rouge niveau 1 / Jaune niveau 2
- 5 jetons « flèche » par élève.



COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

- Dénombrement et numération : pratiquer le comptage par dizaines et renforcer la compréhension de la valeur positionnelle des chiffres.
- Calcul mental : développer des stratégies pour additionner rapidement les dizaines.
- Résolution de problèmes : Les élèves appliquent des compétences de réflexion et de stratégie pour atteindre le score cible avec un nombre limité de flèches.
- Coopération et compétition saine : Le jeu encourage les élèves à partager des stratégies et à s'engager dans une compétition amicale

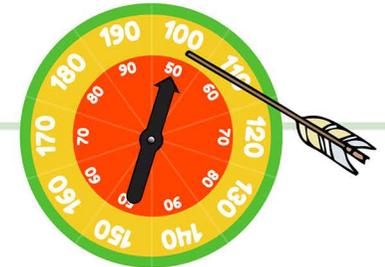
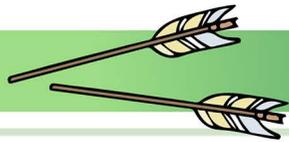


1 Installation

Chaque joueur démarre avec une planche « score » vide devant lui pour placer ses flèches.

Chaque joueur prend 5 « jetons » flèche à poser sur sa planche.

Les deux roues du hasard sont disposées au centre de la table.

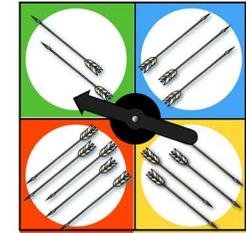


2 Déroulement d'un tour :

- ▶ Le premier joueur tourne la roue des scores pour déterminer un score cible entre 50 et 90 (niveau 1) ou entre 100 et 190 (niveau 2)
- ▶ Le même joueur tourne ensuite la roue des flèches pour savoir combien de flèches il peut utiliser pour atteindre le score cible.
- ▶ Avec le nombre de flèches déterminé, le joueur doit essayer d'atteindre exactement le score cible en les plaçant sur son tableau. Les flèches représentent des dizaines (10, 20, 30, etc.).

3 Jeu :

- ▶ Chaque joueur, à son tour, tente d'atteindre le score cible en utilisant le nombre exact de flèches déterminé.
- ▶ Un joueur peut échanger des flèches pour ajuster son score si nécessaire (par exemple, échanger une flèche de 40 contre deux de 20).

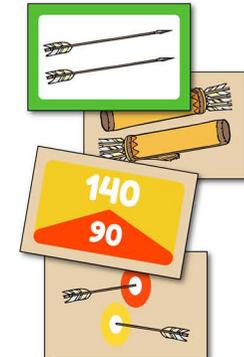


4 Fin du Tour :

- ▶ Un tour se termine lorsque le joueur atteint le score cible ou décide de passer son tour.
- ▶ Les points sont calculés en fonction de la proximité du total des flèches par rapport au score cible. Par exemple, si le score cible est 70 et que le joueur atteint 60, il gagne 60 points.
- ▶ Si un joueur atteint exactement le score cible, il reçoit un bonus supplémentaire de 10 points.



OU



5 Fin de la partie :

- ▶ La partie se termine après un nombre prédéfini de tours ou lorsque tous les joueurs ont atteint une certaine score cible.
- ▶ Le gagnant est le joueur ayant le plus de points à la fin de la partie.

Variantes



Le jeu peut être ajusté pour s'adapter à différents niveaux de compétence.

Par exemple, pour les élèves qui ont du mal avec les concepts de base, vous pouvez réduire la plage des scores cibles.

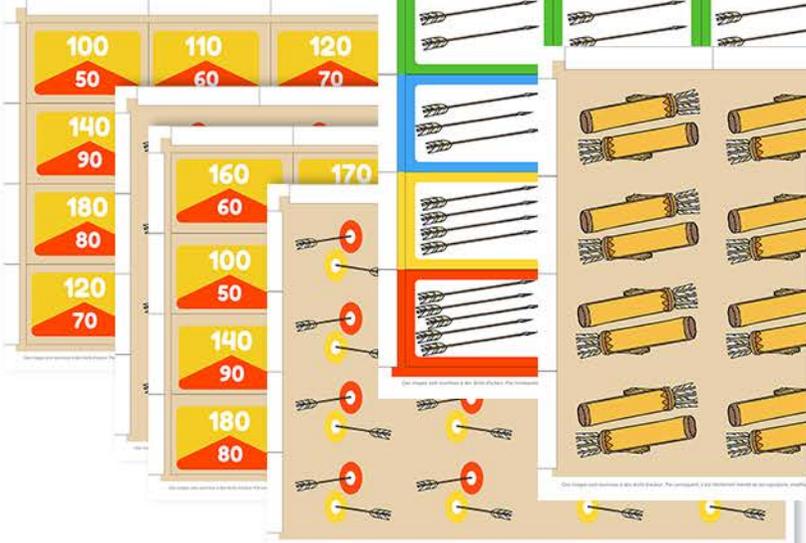
(par exemple, de 20 à 60) ou augmenter le nombre de flèches disponibles. Inversement, pour les élèves plus avancés, augmentez la difficulté en élargissant la plage des scores cibles ou en limitant le nombre de flèches qu'ils peuvent utiliser.

Différenciation



Travail en groupe : Organisez les élèves en petits groupes hétérogènes, où les compétences de chacun peuvent compléter celles des autres. Cela permet non seulement une entraide naturelle entre les élèves, mais encourage aussi le développement de compétences sociales et de communication.

Feedback personnalisé : Fournissez des retours individuels et constructifs à chaque élève après ses tentatives pour atteindre le score cible. Soulignez les progrès, identifiez les domaines à améliorer et proposez des stratégies spécifiques pour les aider à avancer.



Les dizaines indiennes

Règles du jeu

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer.
- Connaître la valeur des chiffres selon leur position dans le nombre (unités, dizaines, centaines).
- Développer des stratégies de calcul mental.

Nombres de joueurs : 1 à 4

MATÉRIEL

- Deux roules : une pour le score à atteindre et une pour le nombre de flèches disponibles.
- Une planche « cible » par élève.
- 5 jetons « flèche » par élève.

COMPÉTENCES TRAVAILÉES

- Dénombrement et numération : pratiquer le comptage par dizaines et renforcer la compréhension de la valeur positionnelle des chiffres.
- Calcul mental : développer des stratégies pour additionner rapidement les dizaines.
- Résolution de problèmes : Les élèves appliquent des compétences de réflexion et de stratégie pour atteindre le score cible avec un nombre limité de flèches.
- Coopération et compétition saine : Le jeu encourage les élèves à partager des stratégies et à s'engager dans une compétition amicale.

1) Installation

Chaque joueur débite avec une planche « score » vide devant lui pour placer ses flèches.

Chaque joueur prend 5 « jetons » flèche à poser sur sa planche.

Les deux roules de hasard sont disposées au centre de la table.

Les dizaines indiennes

Tour de jeu

Gestion du hasard

2) Déroulement d'un tour :

- Le premier joueur tourne la roue des scores pour déterminer un score cible entre 50 et 90 (niveau 1) ou entre 100 et 190 (niveau 2).
- Le même joueur tourne ensuite la roue des flèches pour savoir combien de flèches il peut utiliser pour atteindre le score cible.
- Avec le nombre de flèches déterminé, le joueur doit essayer d'atteindre exactement le score cible en plaçant sur son tableau. Les flèches représentent des dizaines (10, 20, 30, etc.).

3) Jeu :

Chaque joueur, à son tour, tente d'atteindre le score cible en utilisant le nombre exact de flèches déterminé.

- Un joueur peut échanger des flèches pour ajuster son score si nécessaire (par exemple, échanger une flèche de 40 contre deux de 20).

4) Fin du Tour :

- Un tour se termine lorsque le joueur atteint le score cible ou décide de passer son tour.
- Les points sont calculés en fonction de la journée du total des flèches par rapport au score cible. Par exemple, si le score cible est 70 et que le joueur atteint 60, il gagne 60 points.
- Si un joueur atteint exactement le score cible, il reçoit un bonus supplémentaire de 10 points.

5) Fin de la partie :

- La partie se termine après un nombre prédéfini de tours ou lorsque tous les joueurs ont atteint une certaine score cible.
- Le gagnant est le joueur ayant le plus de points à la fin de la partie.

Variantes

Le jeu peut être ajusté pour s'adapter à différents niveaux de compétence.

Par exemple, pour les élèves qui ont du mal avec les concepts de base, vous pouvez réduire la plage des scores cibles. (Par exemple, de 20 à 60) ou augmenter le nombre de flèches disponibles. Inversement, pour les élèves plus avancés, augmentez la difficulté en élargissant la plage des scores cibles ou en limitant le nombre de flèches qu'ils peuvent utiliser.

Différenciation

Travail en groupe : Organisez les élèves en petits groupes hétérogènes, où les compétences de chacun peuvent compléter celles des autres. Cela permet non seulement une entrée naturelle entre les élèves, mais encourage aussi le développement de compétences sociales et de communication.

Feedback personnalisé : Fournissez des retours individuels et constructifs à chaque élève après ses tentatives pour atteindre le score cible. Soulignez les progrès, identifiez les domaines à améliorer et proposez des stratégies spécifiques pour les aider à avancer.