

# APPRENDRE PAR LE JEU

FICHE  
PÉDAGOGIQUE

MATHÉMATIQUES

NOMBRE ET  
CALCULS

## DIAMANT

N° 29 - juin 2020



Moon Alan R. et Faidutti Bruno, illustré par Mafayon

Édité par Lello, 2016-2018

© Lello

NIVEAU

Cycles 2 et 3

NOMBRE DE JOUEURS

3 à 8 joueurs – Petits groupes

MISE EN PLACE

5 minutes

DURÉE

30 minutes

THÉMESS

Aventure, Exploration,  
Chasse au trésor

### BUT DU JEU

Les joueurs explorent une grotte de 5 galeries truffées de pierres précieuses et de dangers. Au fur et à mesure de leur progression, les joueurs se partagent équitablement les pierres précieuses, mais ne les gagneront définitivement que s'ils sortent indemnes de la grotte.

Après l'exploration des 5 galeries de la grotte, le joueur le plus riche gagne la partie.

CHANCE

HASARD

PRISE DE RISQUE

TEMPS DE MISE EN JEU



INTERACTIONS ENTRE LES JOUEURS



HASARD

STRATÉGIE

NIVEAU SONORE



# Diamant

## APPRENTISSAGES VISÉS

CYCLE 2	Mémoriser des faits numériques et des procédures /calcul mental.
CYCLE 3	Connaître les propriétés de l'addition, de la soustraction et de la multiplication / mémoriser des faits numériques et des procédures élémentaires de calcul / mobiliser les faits numériques mémorisés au cycle 2 / vérifier la vraisemblance d'un résultat.

## POINTS DE VIGILANCE

Évaluer le bon moment pour quitter la grotte, en fonction des pierres précieuses ramassées, des dangers révélés et des autres joueurs.

Moins les joueurs sont nombreux à repartir au camp, plus ils auront de rubis à se partager sur le chemin du retour.

Bien expliquer aux joueurs que chaque retour au campement est définitif jusqu'à la manche suivante. Veiller à échanger au fur et à mesure les rubis contre les diamants (5 rubis = 1 diamant) pour ne pas en manquer en fin de partie.

## ADAPTATIONS DU JEU

### VARIABLES DIDACTIQUES

Ce jeu permet une bonne approche du concept de division euclidienne (avec quotient et reste). Pour les plus jeunes, l'accompagnement d'un adulte est indispensable pour répartir de façon équitable les quantités de pierres récoltées entre tous les joueurs (recours à des procédures comme l'addition itérée puis essais multiplicatifs pour les plus jeunes).

### ADAPTATIONS DU MATÉRIEL

- Il est conseillé d'utiliser les cartes « reliques » (quantité indivisible) dans un second temps pour des joueurs déjà expérimentés. Mettre à disposition de l'élève les tables de multiplication.
- Proposer des cartes « Trésors » avec des nombres supérieurs à 17 (pour varier le dividende).
- Proposer que chaque joueur joue 2 à 3 explorateurs chacun afin de faire varier le diviseur (en l'occurrence au-delà de 8 qui correspond au nombre maximum de joueurs).

### ADAPTATIONS DES RÈGLES

On peut imaginer que le maître du jeu fasse appel à un élément sonore ou visuel (clochette, « feu vert ») qui serve de déclencheur pour retourner les cartes décision de façon simultanée afin d'éviter toute triche.

## JEUX SIMILAIRES

Sur la prise de risque et l'aventure : *le trésor des dragons*.

Pour travailler le calcul mental : *Mathador Flash*.

*Can't Stop, Pickomino*.