

The mind

APPRENTISSAGES VISÉS

	CYCLE 3	CYCLE 4 ET LYCÉE
NOMBRES & CALCUL	<ul style="list-style-type: none"> - Comparer, ranger, encadrer des grands nombres entiers. 	
ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE	<ul style="list-style-type: none"> - S'engager dans la réalisation d'un projet collectif. - Savoir participer et prendre sa place dans un groupe. - Coopérer en vue d'un objectif commun. 	<ul style="list-style-type: none"> - S'engager dans la réalisation d'un projet collectif. - Savoir participer et prendre sa place dans un groupe. - Coopérer en vue d'un objectif commun. - Développer l'esprit d'entreprendre et de coopérer avec les autres.

POINTS DE VIGILANCE

La lecture des nombres doit être bien maîtrisée.

Il est nécessaire de garder une même équipe un minimum de temps pour qu'elle apprenne à mieux se synchroniser.

Les élèves peuvent être trop impulsifs lors de la pose des cartes.

Les élèves peuvent ne pas penser à utiliser les « Shurikens » (carte bonus, qui permet, si tous les joueurs sont d'accord pour en utiliser une, que chaque élève défasse sa carte la plus petite).

ADAPTATIONS DU JEU

VARIABLES DIDACTIQUES

Faire varier le nombre de joueurs

Ne garder au départ qu'un nombre par dizaine (ex : 5, 17, 24, 58, 61, 79, 88, 92) puis introduire progressivement plusieurs nombres par dizaine.

Adaptations du matériel

Mettre à disposition une file numérique de 1 à 100 pour que les élèves arrivent à évaluer le positionnement de leurs cartes.

Ajouter sur les cartes des gommettes de couleurs différentes en fonction de la difficulté graduelle de la place du nombre entre 1 et 100 (à l'instar du jeu *Sauve Mouton* de chez Oya).

Adaptations des règles

Ajouter un joker (Shuriken ou une vie au choix).

Accepter la communication d'un indice par joueur sur chaque niveau si la synchronisation est trop difficile à mettre en place (communication du chiffre des dizaines indiqué par la carte par exemple).

Même but à atteindre : réussir à poser toutes les cartes dans l'ordre croissant ; mais les joueurs ont le droit de communiquer à minima en donnant des indices sur les nombres (pour faire travailler davantage de notions en mathématiques).

JEUX SIMILAIRES

Jeux coopératifs sur la suite des nombres : *The Game* (à partir de 8 ans) ; *Hanabi* (à partir de 8 ans).

Jeux coopératifs où il est interdit de parler : *Magic Maze* (à partir de 8 ans) ; *Kréo* (10 ans et +)