

CHASSE-NOMBRES

Cycles 2 et 3

But du jeu : Poser le plus possible de pions de sa couleur

Compétences :

Connaitre les tables d'addition, de multiplication

Calculer mentalement des sommes, différences, produits, divisions

Matériel :

Grille de nombres ; jetons de couleurs différentes pour chaque joueur ; 3 dés
(calculatrice pour validation par un pair)

Règle du jeu :

L'élève lance les dés. Il combine les nombres des dés à l'aide des opérations qu'il souhaite afin d'obtenir un résultat libre de la grille. (ex : les dés indiquent 3, 5, 6 ; l'élève peut effectuer $3+5+6=14$ et poser un pion sur la case 14. Si elle est déjà prise il pourra effectuer $3 \times 6 - 5 = 13$...) S'il ne trouve pas de résultat libre, il passe son tour. A la fin de la partie, l'élève qui a le plus de jetons de sa couleur a gagné.

Variables didactiques:

- opérations autorisées (ex : uniquement + et -)
- nombre de dés
- type de dés choisis (6, 8, 10 faces...)
- nombres de la grille (voir fichier pdf)