|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Jeu : « JE RANGE »**  issu du livre de T Dias « *Nous sommes tous des mathématiciens*. » | | **Cycle 2** |
| **Domaine :** Nombres et calculs | | |
| **Attendu :**  Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer. | | |
| **Compétence(s) :**  - Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers.  - Utiliser diverses représentations des nombres. | | |
| **Matériel :**  - un plateau de jeu    Gagné !  - des cartes avec des nombres sous différentes formes (écriture littérale, chiffrée, additive, collection organisée ou non…) | **Règles du jeu :**  Chaque joueur reçoit 4 cartes qu’il retourne une par une. Chacun leur tour, les joueurs placent une carte sur le plateau selon l’ordre croissant. Ils peuvent déplacer à volonté les cartes déjà posées. La partie est terminée lorsque toutes les cartes sont jouées et que la bande est remplie.  Le gagnant est celui qui possède la carte déposée sur la case « Gagné » (case noire sur le plateau) à la fin de la partie. | |
| **Variantes** (pour utiliser le jeu dans un autre contexte)  - les nombres sont associées à une unité de mesure.  - poser deux cartes simultanément sur la même case. On prend en compte la somme des deux cartes. | **Variables** (pour différencier)  - la taille des nombres  - la diversité des représentations  - le nombre de cartes | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Jeu :** | | **Cycle** |
| **Domaine :** | | |
| **Attendu :** | | |
| **Compétence(s) :**  -  - | | |
| **Matériel :** | **Règles du jeu :** | |
| **Variantes** (pour utiliser le jeu dans un autre contexte) | **Variables** (pour différencier) | |

Plateaux du jeu « Je range »

Gagné !

Gagné !

Gagné !

Gagné !

Gagné !

Exemples de cartes du jeu « Je range »

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 50 + 4 | 10 + 10 + 10 + 10 + 4 | 31 | 10 +10 + 9 | 60 +2 | 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 | 50 + 9 | 10 + 10 + 10 + 10 + 10 +7 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 200 + 30 +5 | 100 +100 + 100 + 4 | 300 + 40 | 100 +100 + 10 + 10 + 9 | 100 + 40 + 9 | 100 + 10 +10 + 10 + 10 + 10 | 200 + 5 | 100 + 100 + 100 + 10 + 10 + 10 +9 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 245 | 304 | 274 | 320 | 427 | deux-cent-soixante-trois | trois-cent-quatorze | deux-cent-cinquante-quatre | deux-cent-quatre-vingts | quatre cent-trente |

**Quadrominos**

**Objectif** : décompositions additives de 30

**Nombre de joueurs** : 2 à 4.

**Règle** : On distribue équitablement les quadrominos entre les joueurs.

Chaque joueur, à tour de rôle, pose un quadromino adjacent par un ou plusieurs côtés à un (des) quadromino(s) déjà posé(s).

Il marque respectivement 30, 60, 90 ou 120 points suivant que le quadromino posé touche 1, 2, 3 ou 4 quadrominos posés.

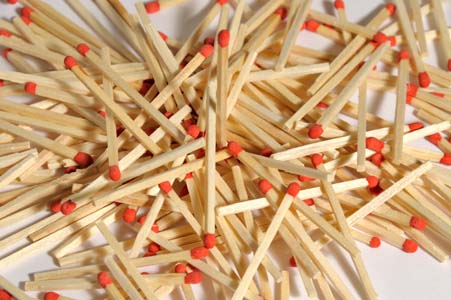
Quand personne ne peut plus jouer, on comptabilise les points. Celui qui a le plus de points est déclaré vainqueur.

**Variante** : décompositions de 40, 50, 100… Il suffit de modifier les nombres figurant sur les quadrominos en y ajoutant la moitié de la différence entre le nombre cible et 30.

Par exemple, dans le cas de 50, ajouter (50-30)/2 =10 à chaque nombre.

Si le nombre cible est 100, ajouter 35.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

****

Nous cherchons le nombre exact d’allumettes. Nos recherches :

**Le défi des allumettes** !

inspiré de la situation Ermel CE1 intitulée « Le fourmillion »

Notre groupe :

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

Nous estimons notre nombre d’allumettes à

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

Matrice pour construire une « cocotte-maths » !