

JEUX SUR LES GRANDEURS

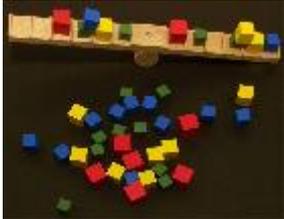
<i>JEUX SUR LES GRANDEURS</i>	<i>1</i>
Kippit et jeux d'équilibre	2
Zack & Pack	3

Ici se retrouvent quelques jeux sur les grandeurs qui nous ont semblé moins intéressants, d'un point de vue peut-être subjectif.

Kippit et jeux d'équilibre

Présentation du jeu

Nombre de joueurs : 2



Type : grandeurs

Niveau : Maternelle – Primaire

Matériel : une bascule en bois et 44 cubes colorés

Règle du jeu :

À tour de rôle, les joueurs placent les cubes sur la partie élevée de la balançoire.

Dès qu'elle bascule, l'adversaire prend les cubes qui sont tombés.

Toutefois, si un joueur fait tomber les cubes lors du placement, il doit les récupérer. Ceux qui restent sur la balançoire sont laissés en place, ajoutant ainsi un défi supplémentaire pour le tour suivant.

Le premier joueur qui réussit à se débarrasser de tout ses cubes est déclaré vainqueur et marque alors un nombre de points égal au nombre de cube qu'il reste à son adversaire.

Variante : jeux d'équilibre

Faire tenir différents objets (fourchette, crayon, équerre, ...) sur un doigt.

Prolongement : énigmes de Sam Loyd avec des objets à équilibrer

Intérêt didactique et notions abordées

- Travail sur l'équilibre
- C.T. : Résoudre, raisonner et argumenter : Agir et interagir sur des matériels divers
- C.D. : Comparer des grandeurs de même nature et concevoir la grandeur comme une propriété de l'objet, la reconnaître et la nommer.

Classement ESAR : A103, B 407, C 413, D 101

Mise en route : Début du jeu à expliciter

Source : jeu de Torsten Marold, édité par Franjos

Zack & Pack

Présentation du jeu



Nombre de joueurs : 3 à 6

Type : Grandeurs

Niveau : Primaire - Secondaire

Règle du jeu choisie (variante de la règle officielle, basée sur la rapidité)

Au début du jeu, les tuiles "camions" sont empilées face cachée.

Chaque joueur reçoit 75 points sous forme de jetons

Les marchandises à transporter sont d'abord déterminées : 3 dés, correspondant aux marchandises de taille moyenne (2, 3 et 4) que chacun devra transporter, sont jetés.

Ensuite, chacun joue 2 dés (le blanc et le bleu foncé) pour déterminer ses marchandises supplémentaires. Les joueurs prennent leurs marchandises.

Ensuite, des cartes "camion" sont retournées (une de plus que de joueurs) : les enchères commencent pour déterminer qui choisira sa carte d'abord. Le "gagnant" paie la totalité de son enchère et choisit son camion. Les suivants jouent dans l'ordre décroissant des enchères, ne paient que la moitié de celle-ci et peuvent choisir entre un camion exposé ou un camion caché de la pioche. Chacun remplit alors son camion avec ses marchandises.

Ensuite, on compte les pénalités : 1 par cube unité non rempli dans le camion, 2 par cube de marchandise non placé dans le camion.

Le gagnant reçoit 5 points et sera le premier à lancer les enchères pour le tour suivant.

Le jeu s'arrête lorsque l'un des joueurs n'a plus de jeton.

Intérêt didactique et notions abordées

- Observation, développement de la réflexion
- Anticipation sur le calcul du volume, avec contraintes
- Développement de la stratégie dans un contexte lié aux grandeurs
- C.T. : Résoudre, raisonner et argumenter : Agir et interagir sur des matériels divers ; Présenter des stratégies qui conduisent à une solution.
- C.D. : Comparer des grandeurs de même nature et concevoir la grandeur comme une propriété de l'objet, la reconnaître et la nommer ; Construire et utiliser des démarches pour calculer des périmètres, des aires et des volumes

Classement ESAR : A 302, B 408, B 505, C 315, D 301

Mise en route : présence indispensable pour la première partie

Source : jeu Kosmos