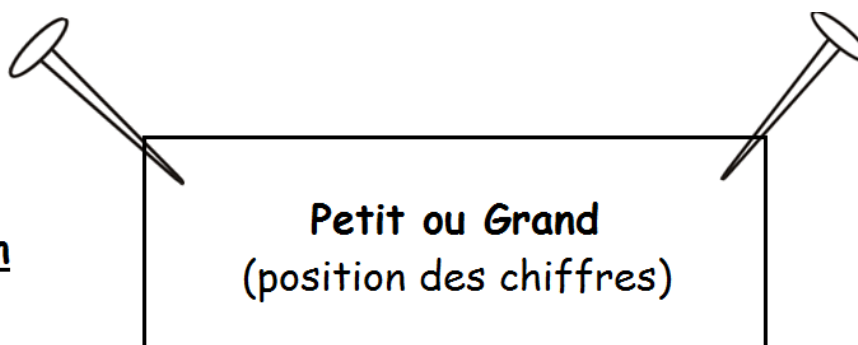


Technique d'exécution



Champ de formation	Mathématique
Classe	CE1-CE2
Utilité	-Position des chiffres dans un nombre (unité, dizaine, centaine)
Formule d'utilisation	2-4 joueurs
Matériel	-36 cartes de 0-9 chiffres (le jeu compte 4 fois chaque chiffre de 0-9) -20 cailloux
Déroulement	<ul style="list-style-type: none">- Un joueur mélange les cartes et les dépose au milieu- A la première manche le joueur le moins âgé décide : « le plus petit nombre gagne » ou « le plus grand nombre gagne »- Chaque joueur tire 2 cartes et les retourne- Chaque joueur essaie de combiner ses chiffres de façon à avoir « le plus petit » ou « le plus grand » nombre possible à partir de ses cartes- Le gagnant de la manche obtient un caillou <p>Ex: Un joueur A obtient les chiffres 0 et 5 le « plus petit » serait 05 Un joueur B obtient les chiffres 4 et 2 ; le « plus petit » serait 24. A aurait gagné</p> <p>Pour avoir le plus grand nombre les élèves doivent changer la position des chiffres dans les unités et dizaines : le « plus grand » serait 50 pour le joueur A et 42 pour le joueur B Le joueur A aurait gagné</p> <ul style="list-style-type: none">- Chaque joueur tire maintenant une troisième carte- Chaque joueur essaie de combiner ses chiffres de façon à avoir « le plus petit » ou « le plus grand » nombre possible à partir de ses cartes (prise en compte des centaines)- Le gagnant de la manche obtient 2 cailloux <p>Ex: Si le joueur A tire cette fois la carte supplémentaire avec le</p>

	<p>chiffre 1 et le joueur B avec le chiffre 6 alors : Les « plus petits » seraient 015 et 246. A aurait gagné Les « plus grands » seraient 510 et 642. B aurait gagné</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les cartes sont déposées ensemble à côtés et une nouvelle manche commence - Le joueur ayant gagné 2 cailloux commence la manche suivante - Le joueur ayant le plus de cailloux à la fin du jeu a gagné la partie
Quelques conseils	<ul style="list-style-type: none"> - Bien regarder ses propres chiffres - Bien observer les chiffres des autres joueurs
Adaptation	<ul style="list-style-type: none"> - Pendant les trois premières manches, il est permis d'aider un autre joueur pour trouver la meilleure position des chiffres - A partir de la 4^e manche chaque joueur est responsable de ses résultats