

## Cycle 2 : Le mange cases

(Version atelier jeu en binôme)

### Compétences du socle

- Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer
  - 1.3 Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques
- Domaine 3 : la formation de la personne et du citoyen
  - 3.4 Avoir le sens des responsabilités, de l'engagement et de l'initiative

### Objectifs des programmes

- Chercher
  - Tester, essayer plusieurs pistes proposées par soi-même, les autres élèves ou le professeur.
- Modéliser
  - Réaliser que certains problèmes relèvent de situations additives, d'autres de situations multiplicatives, de partages ou de groupements.
- Représenter
  - Utiliser des nombres pour représenter des quantités ou des grandeurs.
- Reasonner
  - Anticiper le résultat d'une manipulation, d'un calcul, ou d'une mesure.
- Calculer
  - Calculer avec des nombres entiers, mentalement ou à la main, de manière exacte ou approchée, en utilisant des stratégies adaptées aux nombres en jeu.
- Communiquer
  - Utiliser l'oral et l'écrit, le langage naturel puis quelques représentations et quelques symboles pour expliciter des démarches, argumenter des raisonnements.

### Matériel
















Niveau 1	Niveau 2
1 Tableau de 18 cases numérotées de 1 à 18 7 jetons de même couleur par joueur 3 dés classiques Cartes + / - Pour chercher : crayon à papier + brouillon	1 Tableau de 18 cases numérotées de 1 à 18 7 jetons de même couleur par joueur 2 dés classiques + 1 dé numéroté 25-27-28-30-33-34 Cartes + / - Pour chercher : crayon à papier + brouillon

## Règle du jeu par deux :

- Un joueur lance les trois dés et essaie d'atteindre un nombre du tableau avec les trois nombres de dés (on a le droit d'ajouter ou de soustraire ces nombres). Le brouillon peut être utilisé pour chercher. Pour donner des idées de calcul, le joueur peut utiliser les cartes + / - à positionner entre les dés.
- Il propose son calcul à son adversaire qui vérifie que ce calcul permet bien d'atteindre la case annoncée (au besoin, mettre à disposition une calculatrice).
- Si c'est gagné, le joueur place un jeton de sa couleur sur la case. L'autre joueur joue et on continue chacun son tour.
- Si un joueur ne peut pas jouer, il passe son tour. Le premier joueur qui n'a plus de jeton a gagné.







### Exemple niveau 1 :

1		3	4	5	6
7		9		11	
13	14	15	16	17	18

Joueur 1	$5 + 3 + 2 = 10$			
Joueur 2	$3 + 3 - 4 = 2$			
Joueur 1	$6 + 5 + 1 = 12$			
Joueur 2	$3 + 3 + 2 = 8$			
Joueur 1	passe son tour			

### Exemple niveau 2 :

21	22	23	24	25	26
27		29	30	31	
33	34	35		37	38

Joueur 1	$27 + 3 + 6 = 36$			
Joueur 2	$27 + 3 + 4 = 32$			
Joueur 1	$30 - 6 + 4 = 28$	