

40 défis

Joueurs



OBJECTIFS

- Calculer la somme de 2, 3 ou 4 nombres, comparer des quantités, ordonner des nombres.
- Résoudre des combinaisons en agissant sur trois variables (valeur, couleur, symbole).

Dimension coopérative : apprendre à jouer ensemble, à s'exprimer, à prendre en compte le point de vue d'autrui, partager des informations et donner des indices à ses coéquipiers, **se concerter pour élaborer collectivement des stratégies.**

MATÉRIEL ET MISE EN PLACE DU JEU



- 40 cartes "DÉFI"
- 3 cartes MÉDAILLE bronze, argent, or



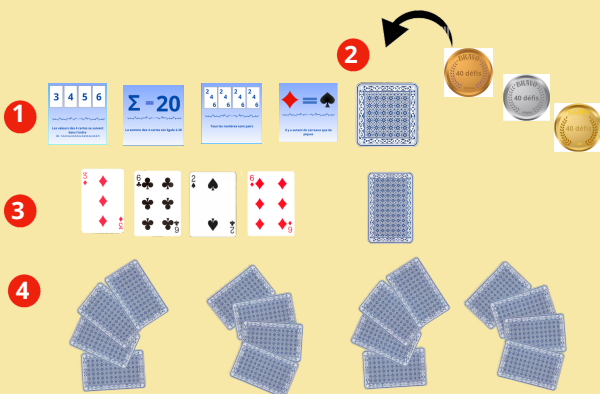
- 56 cartes SYMBOLE (2 cartes de 1 à 7 pour chaque symbole)
valeur : entre 1 et 7
symbole : trèfle, pique, carreau, coeur

Préparation du jeu :

- 1 Mélanger les cartes DÉFI. Piocher les 4 premières et les aligner face visible sur la table.
- 2 Dans le reste des cartes qui constitue la pioche DÉFI, glisser les cartes MÉDAILLE : bronze après 12 cartes DÉFI, argent après 16 et or après 20.
Cette règle pourra varier selon le niveau des élèves.

- 3 Mélanger les cartes SYMBOLE. Piocher les 4 premières et les aligner face visible sur la table. Le reste constitue la pioche SYMBOLE et est placé au bout de la ligne.

- 4 Distribuer 4 cartes à chaque joueur. Chacun cache son jeu.



BUT DU JEU

Le but du jeu est de coopérer pour réaliser 40 défis qui font appel à des connaissances en mathématiques : additionner, ordonner, comparer.

Les joueurs sans se montrer leur cartes peuvent communiquer et tout se dire pour réaliser le plus de défis possible, car on perd ou on gagne ensemble.

Règle du jeu

À son tour, chaque joueur doit **poser une des cartes de sa main sur une des 4 cartes SYMBOLE exposées sur la table.** Cette carte doit être :

- **soit de même symbole** que la carte qu'elle recouvre,
- **soit de même valeur** que la carte qu'elle recouvre.

1. Avant de jouer, le joueur examine les 4 cartes DÉFI et les 4 cartes SYMBOLE exposées sur la table pour voir quelle carte de son jeu pourrait permettre de réaliser un défi.

- S'il a une carte qui lui permet de réaliser une ou plusieurs défis, il la pose sur l'une des 4 cartes exposées. Il retire ensuite la carte DÉFI effectuée. Il la remplace par une nouvelle qu'il prend dans la pioche DÉFI.
- S'il ne peut pas réaliser de défi mais qu'il a une carte qu'il peut poser sur les 4 cartes exposées alors il la pose.

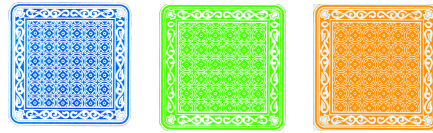
2. **Le joueur piocher une nouvelle carte SYMBOLE après avoir joué** pour avoir toujours 4 cartes en main.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur n'a plus de cartes en main ou qu'il ne peut placer aucune de ses cartes. Le niveau atteint est celui de la dernière médaille remportée.

Quelques conseils tirés des expérimentations en classe

- La fiche “**liste des DÉFIS**” peut être présentée en classe pour s’assurer que tous les défis proposés sont bien compris. Elle restera **à disposition** près des élèves durant la partie.
- On peut ajuster le jeu en fonction des compétences mathématiques qui sont mobilisées ou que l’on souhaite travailler en retirant certains défis. Le dos des cartes est bleu, vert, orange et correspond à 3 niveaux de difficulté :
 - **dos bleu** → niveau 1 : 20 défis
 - **dos vert** → niveau 2 : 15 défis
 - **dos orange** → niveau 3 : 5 défis
- Les premières parties peuvent être présentées par un élève capable de transmettre les règles de jeu à d’autres élèves. Il devient un “passeur” agréé par l’enseignant.
- Pour commencer et pour favoriser l’entraide, les joueurs peuvent jouer avec les **cartes posées faces visibles** sur la table.
- **Pour réduire la durée des parties**, on relève le score sur une **durée limitée chronométrée** ou on **fait remonter les badges médailles** dans la pioche en fixant le défi au placement 8 - 10 - 12 ou 10 - 12 - 14 avant de passer à 12 - 16 - 20 pour un mode expert.



La pause réflexive : des points à aborder durant l’échange (et des questions possibles) pour faire prendre conscience de l’aspect coopératif du jeu et de ce que l’on apprend en jouant pour gagner **ENSEMBLE**.

- **ressenti** : est-ce que c’était agréable de jouer ensemble ?
- **entraide** : est-ce que vous vous êtes aidés, est-ce que vous avez su demander de l’aide ?
- **participation** : est-ce que tout le monde a joué ? Est-ce que ça s’est bien passé ?
- **stratégie** : comment avez-vous réussi ? Que faire pour que cela se passe mieux ?

Règle du jeu - l’essentiel

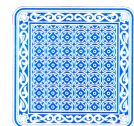
Avant de jouer, le joueur examine les 4 cartes DÉFI et les 4 cartes SYMBOLE exposées sur la table pour voir quelle carte de son jeu pourrait permettre de réaliser un défi.

À son tour, chaque joueur doit :

1. poser une des cartes de sa main sur une des 4 cartes SYMBOLE exposées sur la table. La carte jouée doit être :
 - soit de même symbole que la carte qu’elle recouvre,
 - soit de même valeur que la carte qu’elle recouvre.
2. toujours avoir 4 cartes en main.
3. ne pas oublier communiquer avec les autres joueurs car on perd ou on gagne ensemble.

Code DÉFI

Du plus simple au plus difficile



+



++
























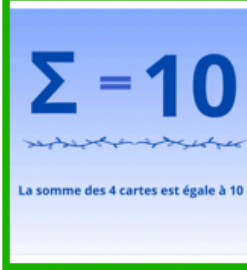
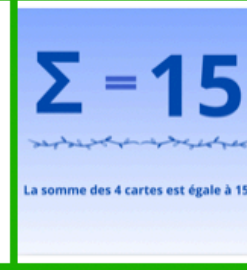









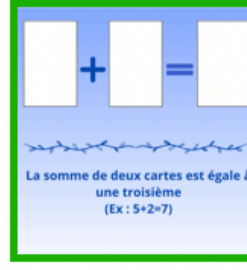




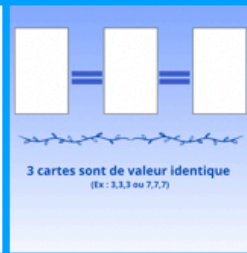

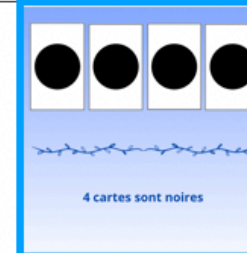
+++

extrait du jeu



LISTE DES DÉFIS

<p>Il y a autant de ... que de ...</p>	 <p>Il y a autant de cœurs que de trèfles</p>	 <p>Il y a autant de piques que de trèfles</p>	 <p>Il y a autant de carreaux que de trèfles</p>	 <p>Il y a autant de carreaux que de piques</p>
	 <p>Il y a autant de cœurs que de piques</p>	 <p>Il y a autant de cœurs que de carreaux</p>		
<p>Il y a plus de ... que de</p>	 <p>Il y a plus de carreaux que n'importe quel autre symbole</p>	 <p>Il y a plus de cœurs que n'importe quel autre symbole</p>	 <p>Il y a plus de piques que n'importe quel autre symbole</p>	 <p>Il y a plus de trèfles que n'importe quel autre symbole</p>
<p>La valeur est supérieure à / inférieure à / comprise entre ...</p>	 <p>Chaque carte a une valeur inférieure à 4</p>	 <p>Chaque carte a une valeur supérieure à 4</p>	 <p>Toutes les cartes posées ont une valeur comprise entre 2 et 6</p>	
<p>Les valeurs des cartes se suivent dans l'ordre / dans le désordre</p>	 <p>Les valeurs des 4 cartes se suivent, pas forcément dans l'ordre (il y a en range 4,7,6,5 dans l'ordre, on obtient 4,5,6,7)</p>	 <p>Les valeurs de 3 cartes, qui se touchent, se suivent forcément dans l'ordre (ex : 2,3,4)</p>	 <p>Les valeurs des 4 cartes se suivent dans l'ordre (Ex : 1,2,3,4 ou 2,3,4,5 ou 3,4,5,6 ou 4,5,6,7)</p>	
<p>Les valeurs sont toutes paires / impaires</p>	 <p>Exactement 2 cartes ont des nombres pairs</p>	 <p>Exactement 2 cartes ont des nombres impairs</p>	 <p>Tous les nombres sont pairs</p>	 <p>Tous les nombres sont impairs</p>

	 <p>La somme des cœurs est égale à 10</p>	 <p>La somme des 4 cartes est égale à 10</p>	 <p>La somme des 4 cartes est égale à 15</p>	 <p>La somme des 4 cartes est égale à 20</p>
La somme est égale à	 <p>La somme des carreaux est égale à la somme des trèfles</p>	 <p>La somme des cœurs est égale à la somme des carreaux</p>		
	 <p>La somme des trèfles est le double de celle des cœurs</p>	 <p>La somme des cœurs est le double de celle des trèfles</p>	 <p>La somme des piques est le double de celle des carreaux</p>	 <p>La somme des carreaux est le double de celle des piques</p>
	 <p>La somme de deux cartes exactement est égale à 10 (ex : 7+3=10)</p>	 <p>La somme de deux cartes est égale à la somme des deux autres (Ex : 7+2=9 et 6+3=9)</p>	 <p>La somme de deux cartes est égale à une troisième (Ex : 5+2=7)</p>	
Symboles / valeurs différentes	 <p>Les 4 cartes posées ont une valeur différente de 1, 3 et 5</p>	 <p>Toutes les cartes sont différentes en valeur et en symbole.</p>	 <p>4 cartes ne sont pas noires</p>	
Symboles / Valeurs identiques	 <p>2 cartes sont de valeur identique (Ex : 5 et 5)</p>	 <p>3 cartes sont de valeur identique (Ex : 3, 3, 3 ou 7, 7, 7)</p>	 <p>2 cartes sont de valeur identique et les 2 autres également (Ex : 5, 5 et 1, 1)</p>	 <p>4 cartes sont noires</p>