

La grande évasion

Joueurs



OBJECTIFS

- Etablir des relations entre les nombres à partir de critères donnés : pair/impair, grand/petit, identique, double.
- Découvrir un nombre caché à partir des indices fournis par ces critères.

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 pour découvrir collectivement un code mystérieux.

MATÉRIEL

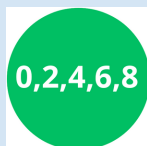
- 15 cartes "chiffre" numérotées de 0 à 9 (les chiffres pairs sont en double).
soit 5 cartes "chiffres impairs" 1 / 3 / 5 / 7 / 9 et 10 cartes "chiffres pairs" 0 / 0 / 2 / 2 / 4 / 4 / 6 / 6 / 8 / 8



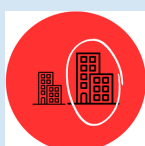
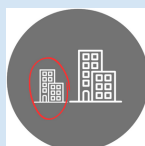
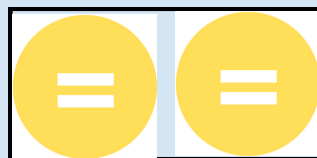
- des jetons qui établissent la relation " **Ce chiffre est ...** "



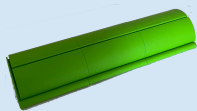
impair



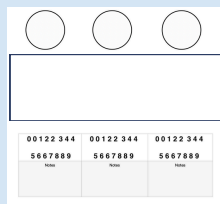
pair

le plus grand des
3 dans ton codele plus petit des
3 dans ton codeidentique à un chiffre
placé dans le code d'un
autre joueurprésent deux fois
dans ton code

- 4 chevalets
(un par joueur qui sera placé sur son tapis de jeu)



- 4 tapis de jeu individuel (dont un feuillet pour prendre les notes)



- 1 cage fermée par un cadenas
- 1 clé



- 3 jetons clés pour matérialiser les erreurs de l'équipe



BUT DU JEU

Quatre joueurs et un chien sont prisonniers dans une cellule individuelle fermée par un cadenas à 3 chiffres. **Les joueurs doivent coopérer pour s'aider à trouver le code de chaque cellule. Pour cela ils peuvent communiquer entre eux mais ils ne doivent jamais prononcer un chiffre...** sinon le geôlier sera alerté et gare à sa colère ! **Ils doivent donc ruser et coopérer en se donnant des indices grâce à des relations mathématiques (voir les jetons).** Une fois délivrés, il faut aider le chien, qui lui n'y connaît rien en mathématiques, et deviner les 3 chiffres du code de sa prison.

MISE EN PLACE DU JEU

Chaque joueur reçoit 3 cartes "chiffre" (face cachée). Il ne les regarde pas. Durant le jeu il ne pourra voir que les 3 chiffres de ses partenaires et devra découvrir le sien.

- Pour cela, **chacun va poser ses 3 cartes dans le chevalet placé devant lui**, en orientant la face portant le numéro vers les autres joueurs (le titre "*la grande évasion*" doit être visible en haut de la carte).

Ainsi chaque joueur voit seulement les chiffres de ses partenaires.

- **Les 3 dernières cartes sont posées au centre**, face cachée, ce sont les cartes du chien. Sa cage est posée à côté, fermée par un cadenas !

- **Les pions sont à disposition.**



RÈGLE DU JEU

Chacun leur tour, les joueurs vont devoir soit donner des indices, soit dévoiler les chiffres des codes

DONNER DES INDICES

- A son tour, chaque joueur va tenter d'aider un des autres joueurs à trouver les 3 chiffres de son code. Pour cela il doit choisir un jeton « relation » et le poser devant la carte d'un joueur pour lui donner un indice.

S'il choisit la relation = , il doit poser deux jetons jaunes : un premier devant la carte d'un joueur et un deuxième devant la carte d'un autre joueur pour indiquer la relation "ces deux chiffres sont identiques". (cf ci-dessous)

- Tous les autres joueurs peuvent alors prendre note de l'indice (sur leur feuillet) et se demander si cette information peut être utile pour découvrir leur propre code ou celui d'un autre joueur.
- Au tour suivant, le nouveau joueur peut choisir n'importe quel jeton "relation" même ceux qui ont été placés sous les cartes aux tours précédents.

DEVOILER DES CHIFFRES

- Quand un joueur pense avoir découvert un ou plusieurs chiffres de son code, il peut l'annoncer à haute voix et devra pour chaque carte, l'une après l'autre, procéder de la même manière : il désigne du doigt la carte concernée et énonce le chiffre qu'il pense avoir découvert. Si les partenaires confirment ce chiffre, la carte est révélée et posée à plat face visible. Sinon, il pourra retenter plus tard mais ATTENTION, l'équipe des 4 joueurs n'a droit qu'à 3 erreurs par partie.

Au-delà de 3 erreurs, la partie est perdue (les erreurs seront matérialisées par les jetons clés).

- Quand un joueur annonce le troisième chiffre de son code, et que les autres joueurs le confirment, alors il est autorisé à retourner l'une des cartes-code du chien (au centre de la table) et à la reposer face visible.

FIN DE LA PARTIE

Si la dernière carte à retourner est celle du chien, les joueurs se mettent d'accord pour énoncer le dernier chiffre et révéler la carte. Le joueur qui n'a pas retourné de carte chien prend la clé dans l'enveloppe et ouvre le cadenas pour libérer le pauvre chien prisonnier ... BRAVO tout le monde est libre.



Exemple de disposition au cours de jeu

Quelques conseils tirés des expérimentations en classe

- La phase d'installation est primordiale et il faut veiller à l'orientation des cartes.



- **Une rapide lecture** des relations indiquées par les jetons est nécessaire et pour s'assurer que chacun les utilise à bon escient. On peut demander au joueur de formuler la relation en commençant par “ce chiffre est ...” . Il peut s'aider de la liste des “relations” qui reste à **disposition** près des élèves durant toute la durée du jeu.
- **La prise de notes** se révèle souvent difficile. Chaque colonne du tableau correspond à l'un des 3 chiffres cachés. Les élèves peuvent se donner le temps et formuler ensemble ce qui est à noter, et comment le noter rapidement. On peut aussi établir après la pause réflexive la liste des notes à prendre en fonction de chaque jeton “relation”.
 - *Ex : si le premier chiffre de mon code est impair, je peux rayer sur la première colonne de mon tableau, tous les chiffres pairs.*
 - *Exemple : on sait que Untel a un 3 comme il n'y en a qu'un dans le jeu des 15 cartes, on est sûr de ne pas avoir de 3... Tout le monde raye les 3 de son set.*
- Les premières parties peuvent être présentées par un tuteur “agréé” par l'enseignant. (cf fiche “Coopérer”).

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

Voir un extrait du jeu

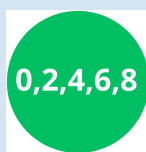


<https://dgxy.link/uVoXM>

Quand je pose un jeton devant un chiffre, c'est pour dire : "Ce chiffre est ...



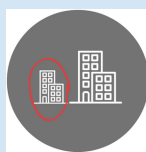
impair



pair



le plus grand des
3 dans ton code



le plus petit des
3 dans ton code



identique à un chiffre
placé dans le code d'un
autre joueur



présent deux fois
dans ton code

Règle du jeu - l'essentiel

À son tour le joueur choisit de ...

ou

DONNER DES INDICES

pour aider un joueur de son choix à trouver
les 3 chiffres de son code

1. il place un jeton "relation" devant la carte qu'il
veut faire deviner à un joueur de son choix.

*Chaque joueur prend note de l'indice sur sa feuille
de jeu.*

2. Au tour suivant, tous les jetons sont remis en
jeu.

*Le nouveau joueur choisit n'importe quel jeton
"relation".*

DÉVOILER DES CHIFFRES

Quand un joueur pense avoir découvert un ou plusieurs
chiffres de son code :

Il montre du doigt la carte choisie et prononce le chiffre
qu'il pense avoir découvert.

- Si c'est le bon chiffre, la carte est retournée
- Si ce n'est pas le bon chiffre, un jeton clé est placé à
côté de la prison du chien. Le joueur pourra retenter
plus tard.

**ATTENTION, l'équipe des 4 joueurs n'a droit qu'à 3
erreurs par partie.**

Au-delà de 3 erreurs, la partie est perdue.

LE CODE DU CHIEN

Quand un joueur a trouvé le troisième chiffre de son code :

il peut retourner l'une des cartes-code du chien et la reposer face visible.

FIN DE LA PARTIE

Quand la dernière carte à retourner est celle du chien, les joueurs se mettent d'accord pour
annoncer le dernier chiffre et révéler la carte.

C'est le joueur qui n'a pas retourné de carte chien qui prend les clés et ouvre le cadenas pour libérer le
chien BRAVO la partie est gagnée, tout le monde est libre.