

Shut the box

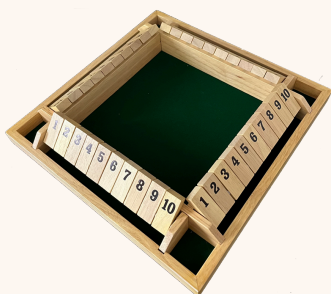
Joueurs



OBJECTIFS

- Calculer mentalement toutes les compositions et décompositions additives des nombres de 1 à 12.
- Mémoriser toutes les compositions possibles des nombres de 1 à 12.
- **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



- Un plateau de jeu en bois avec 4 rangées de 10 clapets (valeurs de 1 à 10)



• 2 dés

Au début du jeu, relever tous les clapets et prendre 2 dés.

BUT DU JEU

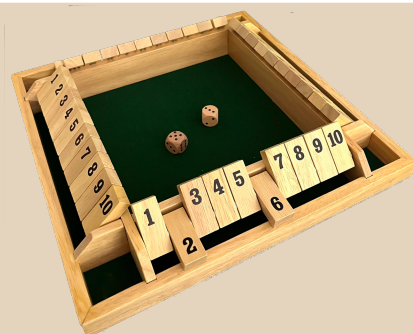
Le jeu peut se faire en plusieurs manches. Pour chaque manche, **le but est de rabattre tous les chiffres, ou le plus grand nombre de chiffres sur l'ensemble des 4 rangées**. Pour se faire, il va falloir coopérer et trouver des stratégies pour que la somme des chiffres qui restent soit la plus faible possible.

Le premier joueur jette les dés et additionne la valeur de ses 2 dés. Il choisit alors de rabattre 1, 2, ou 3 chiffres dont le total doit être égal à la valeur des 2 dés. (voir situation ci-contre)

Le joueur suivant, à son tour, lance les dés et obtient par exemple un 5 et un 6, donc 11 au total. Il a deux solutions :

- Il peut jouer seul et décider de fermer par exemple les clapets 4 et 7.
- S'il constate qu'il serait plus utile de jouer sur une autre rangée, il peut faire appel à ses coéquipiers et ensemble ils font le choix de rabattre les clapets sur d'une autre rangée que la sienne.

Exemple : le premier joueur lance les dés



Les dés indiquent un 5 et un 3, le total du lancer est de **8**, le joueur peut donc fermer le clapet **8**, les clapets **2 et 6**, ou **3 et 5**, ou **7 et 1**, ou encore les clapets **1 et 2 et 5** ou **1 et 3 et 4**. Ici le joueur a choisi la composition 6 et 2.

FIN DE LA PARTIE

- Soit tous les clapets sont fermés et alors la manche est gagnée.
- Soit il reste encore un ou des clapets relevés, et dans ce cas, on fait le total des points restants sur les 4 rangées et lors de la manche suivante on tentera d'obtenir un meilleur résultat (le moins de points possibles).

Quelques conseils tirés des expérimentations en classe

- En début de cycle 2, ce jeu permet d'introduire un caractère ludique et un enjeu coopératif dans les séances quotidiennes de calcul mental.
- *Une variante est possible en utilisant la soustraction pour trouver les combinaisons les plus favorables à la fermeture de tous les clapets.*

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

Le but est de rabattre tous les chiffres, ou le plus grand nombre de chiffres sur l'ensemble des 4 rangées.

Pour se faire, il va falloir coopérer et trouver des stratégies pour que la somme des chiffres qui restent soit la plus faible possible.

On peut jouer seulement sur la rangée qui est en face de soi, ou alors sur n'importe quelle rangée si cela est plus utile pour gagner tous ensemble.

Les dés indiquent un 5 et un 3, le total du lancer est de **8**, le joueur peut donc fermer le clapet **8**, les clapets **2 et 6**, ou **3 et 5**, ou **7 et 1**, ou encore les clapets **1 et 2 et 5** ou **1 et 3 et 4**. Ici le joueur a choisi la composition 6 et 2.



voir un extrait du jeu



<https://dgxy.link/v45rj>