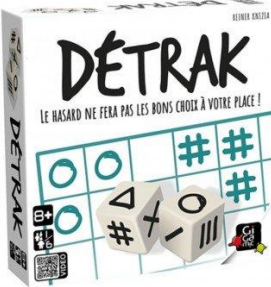


CYCLE	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée	Mathématiques	
	1	2	3
Domaine : Nombres et calculs – Situation de problèmes			
Objectif : Mobiliser des procédures de calcul mental Prélever et organiser les informations nécessaires à la résolution de problèmes à partir de supports : dessins, schémas, symboles			
Compétence(s) spécifique(s) : - Développer des procédures de calculs additifs des nombres < 100 - Entrée progressivement dans l'abstraction (utilisation de symboles pour scorer)			
Nom du jeu de référence : <p style="text-align: center;">DETRAK</p> Lancez les dés et notez les symboles obtenus dans votre grille pour marquer le plus possible de points. Pour gagner, il faudra garder un œil sur toutes les lignes et toutes les colonnes, et tenter de créer des suites de 2, 3, 4 ou même 5 symboles identiques. Tous les joueurs jouent en même temps !		Visuel du jeu : 	
Vidéorègles : https://youtu.be/AfFUh1TQn2k			
Durée de la partie : 10-15 minutes		Nombre de joueurs : 1 à 6	
Astuces : Maître du jeu, arbitrage, positionnement, zone de jeu, etc. Vérifier que les joueurs mettent bien les 2 symboles côte à côte			
Simplification : - jouer uniquement avec les 5 lignes - jouer avec les 5 lignes et 5 colonnes		Complexification : Version expert, on ajoute la diagonale et on enlève 5 points pour les lignes/colonnes/diagonale à 0 pt.	
Aller plus loin :			