


CYCLE	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée	Mathématiques	
	1	2	3
Domaine : NOMBRE ET CALCUL			
Objectif : Mobiliser des procédures de calcul mental			
Compétence(s) spécifique(s) : - utiliser les propriétés des opérations - Développer des procédures de calculs additifs et multiplicatifs			
Nom du jeu de référence : <h2 style="text-align: center;">FOGGLE</h2> <p>(même principe que le jeu Boggle mais avec des chiffres) : Plusieurs possibilités de jeu. Du plus simple où, après avoir tiré aux dés un nombre à 2 chiffres, vous devez réaliser ce total avec une combinaison de 3 chiffres (ou de 4 chiffres dans une autre variante). Vous avez 3 minutes pour utiliser les chiffres donnés par le Shaker, chiffres qui doivent se toucher ou se jouxter pour les combiner.</p>		Visuel du jeu : 	
Vidéo règles : non disponible			
Durée de la partie : 20 min		Nombre de joueurs : 2 à 5	
Astuces (maître du jeu, arbitrage, positionnement, zone de jeu, etc.) → rechercher les réponses en mode coopératif (dans un premier temps) → un maître du jeu vérifie les calculs			
Simplification : - utiliser des chiffres qui ne se touchent pas - nombre à trouver < 20 pour commencer (puis on augmente)		Complexification : - augmenter le nombre à trouver - augmenter le nombre d'opérations - passer à l'écrit : amener parenthèses et priorité des opérations - challenge (trouver des réponses utilisant les 4 opérations)	
Aller plus loin :			