


CYCLE	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée	Mathématiques	
	1	2	3
Domaine : Numération : Nombres et calculs			
Objectif : Mobiliser des procédures de calcul mental			
Compétence(s) spécifique(s) : Développer des procédures de calculs additifs des nombres < 100			
Nom du jeu de référence : <h2 style="text-align: center;">QWIXX</h2> <p>Chacun son tour, chaque élève lance les dés et tout le monde peut utiliser le résultat pour cocher un chiffre d'une de ses rangées. Plus vous cochez de cases, plus vous marquez de points. Mais attention, les chiffres sont classés dans un certain ordre et une fois que vous en avez passé, impossible de revenir en arrière.</p>		Visuel du jeu : 	
Vidéorègles : https://www.youtube.com/watch?v=l2fKx-3JM9Y			
Durée de la partie : 15 à 20 minutes		Nombre de joueurs : 3 + 1 maître du jeu	
Astuces (maître du jeu, arbitrage, positionnement, zone de jeu, etc.)			
Simplification : <ul style="list-style-type: none"> - Commencer avec deux lignes - Ne pas verrouiller (se contenter de cocher 5 croix dans une couleur) 		Complexification : Ajouter des règles supplémentaires : interdire les multiples de 5 ou de 10 par exemple.	
Aller plus loin : PIKOMINO CALCULODINGO LOBO 77			