

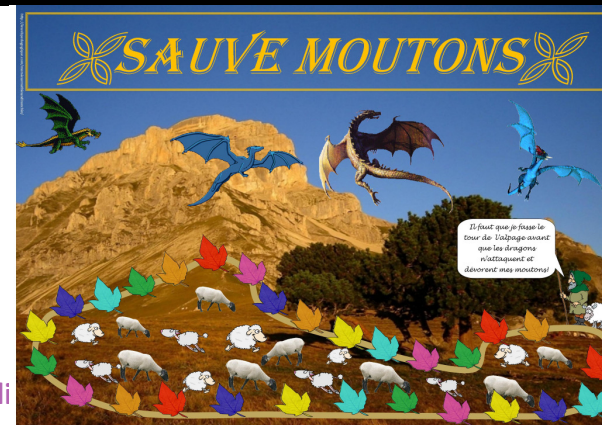
Nom du jeu : Sauve Moutons! (Jeu coopératif)

Public visé: CE1/CE2

Domaine (s) abordé(s): Calcul: La multiplication

Intérêt pédagogiques:

- Amener les élèves à la coopération (on gagne tous ensemble, on perd tous ensemble)
- Travailler sur la mémorisation des tables de multiplication de manière ludique
- Donner du sens à la multiplication et renforcer la compréhension de l'algorithme opératoire de la multipli



Nombre de joueurs	De 2 à 6 joueurs						
Matériel	Plateau de jeu– cartes– moutons en 3D –dé spécifique au jeu						
But du jeu	Les participants forment une équipe de bergers. Ils doivent faire avancer le plus vite possible le berger du plateau de jeu pour qu'il fasse le tour de l'alpage. Le berger doit réaliser ce tour avant que les dragons n'aient dévoré les moutons.						
Début du jeu	L'équipe choisit un ordre de passage pour chaque berger. Ils jettent chacun leur tour le dé spécifique. (Dé avec faces moutons ou dragons) cf annexe Si le dé s'arrête sur une face dragon , il faut retirer un mouton (silhouette 3D) du plateau de jeu. Si le dé s'arrête sur une face mouton on fait avancer le berger 3D sur la première feuille de couleur du plateau de jeu. Il faudra faire passer le berger sur toutes les feuilles de l'alpage avant que les dragons n'aient dévoré les moutons. Si les élèves répondent bien ils peuvent avancer sur la feuille suivante sans rejeter le dé donc sans prendre le risque de tomber sur une face dragon. S'ils répondent mal ils rejettent le dé sans avancer.						
Format des cartes							
Objectif de Chaque carte	Observer une situation de groupements d'objets et proposer une écriture multiplicative. Donner du sens.	Calculer mentalement une multiplication posée avec un multiplicateur à un chiffre sans retenue Fixer l'algorithme	Lire une phrase et choisir entre trois propositions d'écriture multiplicative Donner du sens	Réciter les tables de multiplications et ne favoriser la mémorisation. Mémoriser	Démarche cognitive inversée. Partir d'un résultat et proposer des multiplications cohérentes. Mémoriser	Compléter des écritures multiplicatives incomplètes. Mémoriser	Démarche cognitive inversée. Multiplication posée où il manque le multiplicateur à trouver en fonction du résultat qui est donné.
Fin du jeu	Le jeu prend fin par la disparition de tous les moutons (Défaite collective) ou par le tour de l'alpage terminé avec des moutons restants (Victoire collective)						