



Grille d'analyse des jeux mathématiques

Jeu	« Chiffroscope »	
Cycle 2	Domaine(s) mathématique(s)	Nombres et calculs
<p>Compétences mathématiques</p>	<p>Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération • Utiliser des écritures en unités de numération 	
<p>Dispositifs Humain (gpe/indiv.) Social (arbitre...) Matériel (plateaux, jetons...)</p>	<p>Groupe classe ou par 2 Plateau du jeu - tableau de numération en 2 ou 3 exemplaires Les cartes unités de numération Les cartes nombres Enseignant arbitre ou fiche de restitution des résultats</p>	
<p>But du jeu Critère(s) de réussite : Ce que je dois faire pour gagner.</p>	<p>Trouver le nombre formé sur le tableau</p>	
<p>Règles du jeu Comment dois-je jouer pour gagner ?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le premier joueur tire au hasard une carte unité de numération. Il la place en haut de l'une des colonnes du tableau qu'il choisit librement. 2. Le deuxième joueur tire au hasard une carte nombre et la place dans la colonne de l'unité de numération choisie par le 1er joueur. 3. Le 1er joueur tire une nouvelle carte unité de numération. Il la place en haut de l'une des colonnes du tableau en fonction de l'emplacement de la 1ère unité de numération tirée. 4. Le 2e joueur tire une nouvelle carte nombre et la place dans la colonne de l'unité de numération tirée précédemment. 5. On procède ainsi pour 3 à 5 tirages de chaque type de cartes (3 à 5 cartes-unités de numération associées à une cartes-nombres) par partie. 6. Le tirage étant terminé, les joueurs doivent déterminer ensemble quel est le nombre désigné par l'ensemble des cartes déposées sur le plateau de jeu 	

Variantes

En jouant sur les variables :

- Didactiques : valeur des cartes, cible à atteindre
- Pédagogique : jouer en équipes, en binômes
- Matérielles : taille des modèles, présence des tables, calculatrices...

	Evolution Adaptation du jeu	Différenciation
★	Uniquement les cartes numération « unités » et « dizaines ». Maximum 2 tirages par session.	<ul style="list-style-type: none">- Matériel de numération- Ardoise- Leçon avec le nombre écrit en lettres pour pouvoir dire le nombre- Des cartes nombres plus ou moins difficiles en fonction du niveau- Préparer le tirage à l'avance en fonction du niveau des élèves.
★★	Jeu classique : entre 3 et 5 tirages avec des cartes.	<ul style="list-style-type: none">- Matériel de numération- Ardoise- Des cartes nombres plus ou moins difficiles en fonction du niveau- Préparer le tirage à l'avance en fonction du niveau des élèves.- Plus ou moins de tirages par jeu.
★★★	Variante du jeu : Retrouver la carte manquante pour atteindre un nombre cible. 	<ul style="list-style-type: none">- Matériel de numération- Ardoise- Des cartes nombres plus ou moins difficiles en fonction du niveau- Préparer le tirage à l'avance en fonction du niveau des élèves.- Donner la carte manquante : l'élève n'a plus qu'à la placer dans la colonne correspondante.
★★★★	Variante du jeu : trouver comment fabriquer un nombre cible avec des cartes de numérations choisies à l'avance par l'enseignant. 	<ul style="list-style-type: none">- Matériel de numération- Ardoise- Des cartes nombres plus ou moins difficiles en fonction du niveau- Plus ou moins de cartes nombre pour atteindre une cible donnée.

Les variantes du Chiffroscope

Le Décal'tout

Le Décal'tout est une variante du Chiffroscope qui se joue à 2 joueurs de manière collaborative.

Le but du jeu est d'écrire le nombre représenté par un tirage de plusieurs cartes Unité de numération et cartes Nombre associées, dont certaines ont été décalées d'une colonne sur le plateau.

La durée moyenne d'une partie varie de 5 à 15 minutes.

Le Coup de vent

Le Coup de vent est une variante du Chiffroscope qui se joue à 2 joueurs de manière collaborative.

Une fois le tirage initial réalisé, le Coup de vent consiste à supprimer une carte, ou à la déplacer sur le plateau, à l'échanger avec une autre, selon l'indication de la carte Coup de vent, et à chercher la conséquence sur le nombre final.

La durée moyenne d'une partie varie de 5 à 15 minutes.

Le multiplitout

Le Multiplitout est une variante du Chiffroscope qui se joue à 2 joueurs de manière collaborative.

Le Multiplitout consiste à multiplier le nombre obtenu initialement puis à trouver comment déplacer certaines cartes Nombre ou Unité de numération, disposées sur le plateau, pour faire correspondre le tableau avec le nouveau nombre réponse.

La durée moyenne d'une partie varie de 5 à 15 minutes.

Faire apparaître un zéro

Faire apparaître un zéro est une variante du Chiffroscope qui se joue à 2 joueurs de manière collaborative.

Inutile d'être magicien ! Le but du jeu est d'inventer une carte nombre supplémentaire et de la placer sur le plateau, sans changer ou déplacer les cartes qui sont déjà posées, de façon à obtenir un zéro dans une unité de numération de l'écriture du nombre.

La durée moyenne d'une partie varie de 5 à 15 minutes.

Quel est le tirage ?

Quel est le tirage ? est une variante du Chiffroscope qui se joue à 2 joueurs de manière collaborative. Elle consiste à faire le jeu inverse du Chiffroscope. Un nombre "cible" est donné, puis les joueurs cherchent à partir d'une sélection de cartes Unité de numération et une sélection de carte Nombre, lesquelles choisir et comment les positionner sur le plateau de façon à obtenir le nombre tiré initialement.

Le but du jeu est de déterminer le tirage, c'est-à-dire les cartes Unité de numération, les cartes Nombre et leur position, de façon à obtenir un nombre donné.

La durée moyenne d'une partie varie de 5 à 15 minutes.