

Fiche pédagogique



COMPÉTENCES CLÉS

Traitement de données (raisonnement logique)
Savoir calculer : addition, soustraction et multiplication
La notion d'équivalence
Les équations

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- o Logico-mathématique
- o Interpersonnelle
- o Intrapersonnelle



PRÉREQUIS

- o Concept d'addition et de soustraction
- o Savoir lire



OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables de **résoudre des défis** en utilisant chaque face de dé en fonction de son pouvoir et de sa valeur **afin d'obtenir deux groupes de dés de valeur équivalente**.



Un jeu d'Antonin Boccara
Maison d'édition : OldChap Games - Prix indicatif : 15€



pour 1 élève et +
2 minute 30



Descriptif :

Dans ce jeu, il faut réaliser des défis pour séparer les dés en deux armées de valeur identique.

Niveau :

- de 5 à 8 ans : /
- de 8 à 10 ans : découverte accompagnée
- à partir de 10 ans : en autonomie avec aide au besoin

ESAR

A 409 Jeu mathématique
D 104 Jeu individuel et coopératif



SCAN ME

Retrouvez d'autres fiches
[Un jeu] dans ma classe



COMPÉTENCES

Transversales :

- Respecter des consignes (...).
- Communiquer l'information, sa démarche, ses résultats et argumenter.
- Saisir l'information.
- Traiter l'information
- Mémoriser et s'approprier l'information.
- Utiliser l'information : réinvestir les savoirs et savoir-faire construits.
- Vérifier.
- Persévérer dans l'effort.
- Choisir l'hypothèse de travail la plus favorable.
- Chercher de l'aide.
- S'autoévaluer, ajuster ses comportements.

Mathématiques :

- Dénombrer.
- Classer (situer, ordonner, comparer).
- Décomposer et recomposer.
- Créer des familles de nombres à partir d'une propriété donnée (pair, impair, multiple de, diviseur de...).
- Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées.
- Vérifier le résultat d'une opération.
- Utiliser l'égalité en terme de résultat et en terme d'équivalence.
- Respecter la priorité des opérations.
- Résoudre et vérifier une équation du 1er degré à une inconnue issue d'un problème simple.
- Organiser selon un critère.

Français :

- Orienter sa lecture en fonction de la situation de communication :
 - Adapter sa stratégie de lecture en fonction du projet, du document et du temps accordé: lecture intégrale ou sélective.
- Élaborer des significations :
 - Gérer la compréhension du document pour dégager les informations explicites.
 - Gérer la compréhension du document pour percevoir le sens global afin de pouvoir reformuler et utiliser des informations.

Éducation Morale et Civique / Citoyenneté :

- Renforcer l'estime de soi, ainsi que celle des autres.
- Construire un raisonnement logique.





DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

Dans ce jeu l'élève évoluera progressivement en suivant les défis dans les règles. Chaque défi correspond à une bataille. Les armées s'affrontent.

Il y a 6 types de guerriers (dés blancs) : le héros, la capitaine, le soldat, le maudit, le traître et le mage. Certains dés ont une valeur fixe positive ou négative et d'autres dés ont une valeur variable :

- **le héros** a une valeur de 3 ;
- **le capitaine** a une valeur 2 ;
- **le soldat** a une valeur 1 ;
- **le Maudit** a une valeur -1 ;
- **le traître** a une valeur de 1 mais il a la capacité de neutraliser un héros s'il est dans la même armée ;
- **le mage** a une valeur variable et dépend du nombre de dés blancs qui l'accompagnent dans son armée .

Les dés noirs viennent s'ajouter au 16ème défi, il y a 6 animaux :

- **le loup Fenrir** : multiplie par 2 le dé blanc le plus fort de son armée ;
- **e serpent Jörmungand** : inverse la force du dé blanc le plus fort de son armée ;
- Le cheval Sleipnir : augmente de 1 chaque dé blanc de son armée ;
- **le dragon Fáfnir** : réduit de 1 chaque dé blanc de son armée ;
- **le sanglier Gullinbursti** : agit sur les deux armées, augmente de 1 chaque dé blanc identique d'une même armée ;
- **Laigle Hraesvelg** : agit sur les deux armées, réduit de 1 chaque dé blanc identique d'une même armée.

Le jeu se compose de 5 chapitres :

Chapitre 1 : découverte progressive des 6 guerriers présents sur les dés blancs.

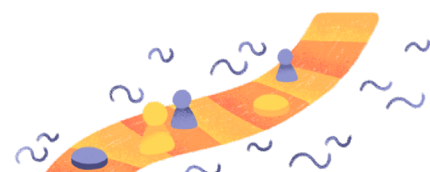
Chapitre 2 : divers défis avec les 6 guerriers.

Chapitre 3 : découverte progressive des 6 animaux présents sur les dés noirs.

Chapitre 4 : divers défis qui contiennent 2 dés noirs.

Chapitre 5 : création de ses propres défis.

1. **Prenez les dés blancs, le carnet du jeu et l'aide de jeu** (Les dés noirs seront introduits à partir du 16ème défi.).
Lisez progressivement les explications.
2. **Réalisez les défis au fur et à mesure qu'ils vous sont proposés.**
3. **Au début de chaque défi, on installe les 7 dés blancs devant soi**, en suivant le modèle indiqué sur le livret de jeu. (Quand les dés noirs interviennent, leur effet est toujours pris en compte après le calcul de la force de tous les dés blancs.)
4. **On répartit les dés en 2 armées. La somme des dés de chaque armée doit être identique afin que l'égalité entre les deux armées soit parfaite.**



- a. **Proposez de jouer par deux**, dans un premier temps, pour découvrir le jeu.
- b. **Faire lire étape par étape** avec vérification de l'adulte pour garantir la bonne compréhension des enfants.
- c. **Possibilité de faire jouer en groupe classe** (voir matériel dans le dossier d'accompagnement) pour :
 - Une découverte du jeu tous ensemble,
 - Réaliser de petits défis au quotidien du type « drill » de 5 minutes,
 - Faire un concours individuel ou par équipe de deux avec le défi annoncé au tableau.
- d. **Créer de nouveaux défis**. Le site propose une page pour corriger les défis. Il existe une infinité de défis à réaliser en lançant les dés comme proposé dans le livret de règles.
- e. **Créer de nouveaux dés pour utiliser d'autres opérations mathématiques**.

N'hésitez pas, dans la préparation de votre activité, à prendre en compte les obstacles potentiels. Nous avons constaté que les élèves pouvaient avoir des **difficultés à** :

- o **Comprendre le pouvoir des dés** :
 - voir le point **b** dans « Pour jouer autrement »,
 - réaliser des défis avec l'adulte pour s'entraîner et faire oraliser ce qui se passe
- o **Retenir les personnages et leur nom** :
 - rappel de l'aide de jeu fournie.
- o **Retenir le pouvoir des personnages** :
 - faire relire et oraliser grâce au carnet de règles.
 - voir l'aide de jeu.
- o **Persévérer dans l'effort** :
 - l'adulte propose de donner un indice en fonction de la solution aux enfants qui le souhaitent.



AUTOUR DU JEU

- o **Mathématiques** : découverte des équations, les nombres négatifs, traitement de données .
- o **Éveil historique** : la mythologie nordique.
- o **Éveil musical** : le site de la maison d'édition propose une chanson en lien avec le jeu.
- o **Fonctions exécutives** : le raisonnement (autodétermination).



RESSOURCES

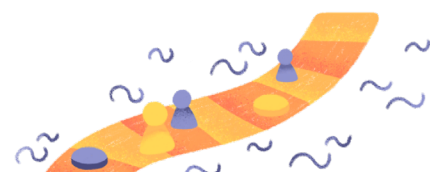
Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Télécharger la version démo](#)

[Visionner les règles en 5 minutes](#)

[La démo en ligne](#)

[La chanson](#)





GRILLE D'OBSERVATION

Vous trouverez ci-dessous une liste de compétences que vous pourrez observer et/ou évaluer auprès de vos élèves lors de l'activité. Bien sûr, sentez-vous libre de sélectionner les critères les plus pertinents dans votre pratique, ou d'en ajouter.

Nom élèves →												
Lire et comprendre le fonctionnement du jeu												
Retenir les noms des personnages												
Retenir le pouvoir des personnages												
Identifier les opérations												
Effectuer des opérations												
Séparer en deux armées de force identique												
Faire preuve d'autodétermination												
Respecter les consignes												
.....												
.....												
.....												
.....												
.....												
.....												
.....												
.....												





FICHE D'AUTO-ÉVALUATION

Nom :

En jouant à ce jeu ...

Critères d'auto-évaluation

1. Je suis capable de lire et comprendre le fonctionnement du jeu.



2. Je suis capable de retenir les noms des personnages.



3. Je suis capable de retenir les pouvoirs des personnages.



4. Je suis capable de trouver les calculs.



5. Je suis capable de trouver la réponse aux calculs.



6. Je suis capable de séparer en deux armées de force identique.



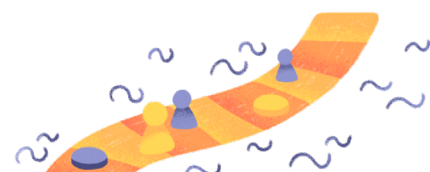
7. Je suis capable d'être patient même si je ne trouve pas tout de suite la réponse.



8. Je suis capable de respecter les consignes.



9. Je suis capable d'être fair-play.





AIDE DE JEU

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à mémoriser les différents personnages du jeu et leur pouvoir :



PAR ODIN

 **Le Héros**
Il a une force de **3**.

 **Le capitaine**
Il a une force de **2**.

 **Le soldat**
Il a une force de **1**.

 **Le traître**
Il a une force de **1**.
Il réduit à **0** un **Héros** de son armée.

 **Le maudit**
Il a une force de **-1**.

 **Le mage**
Sa valeur est égale **au nombre de guerriers**, qui ne sont **pas des mages**, dans son armée.

PAR ODIN

 **Fenrir**
Il **double** la valeur du guerrier **le plus fort** de son armée.

 **Jörmungand**
Il **inverse** la valeur du guerrier **le plus fort** de son armée.

 **Sleipnir**
Il **donne 1** à chaque guerrier de son armée.

 **Fáfnir**
Il **enlève 1** à chaque guerrier de son armée.

 **Gullinbursti**
Il **donne 1** à chaque guerrier identique dans une même armée. Il intervient sur les deux armées.

 **Hræsvelg**
Il **enlève 1** à chaque guerrier identique dans une même armée. Il intervient sur les deux armées.

Des faces à imprimer du jeu sont disponibles sur le site dans « **les Jeux à Imprimer** », et permettent de jouer sans dés :

- o Ainsi vous pouvez les distribuer à toute la classe pour jouer tous en même temps.
- o Cela permet également d'éviter les erreurs de manipulation dues à l'utilisation des dés.

Des livrets surdimensionnés sont commandables auprès de **l'éditeur** :

- o Contact : antonin.boccaro@laposte.net.

