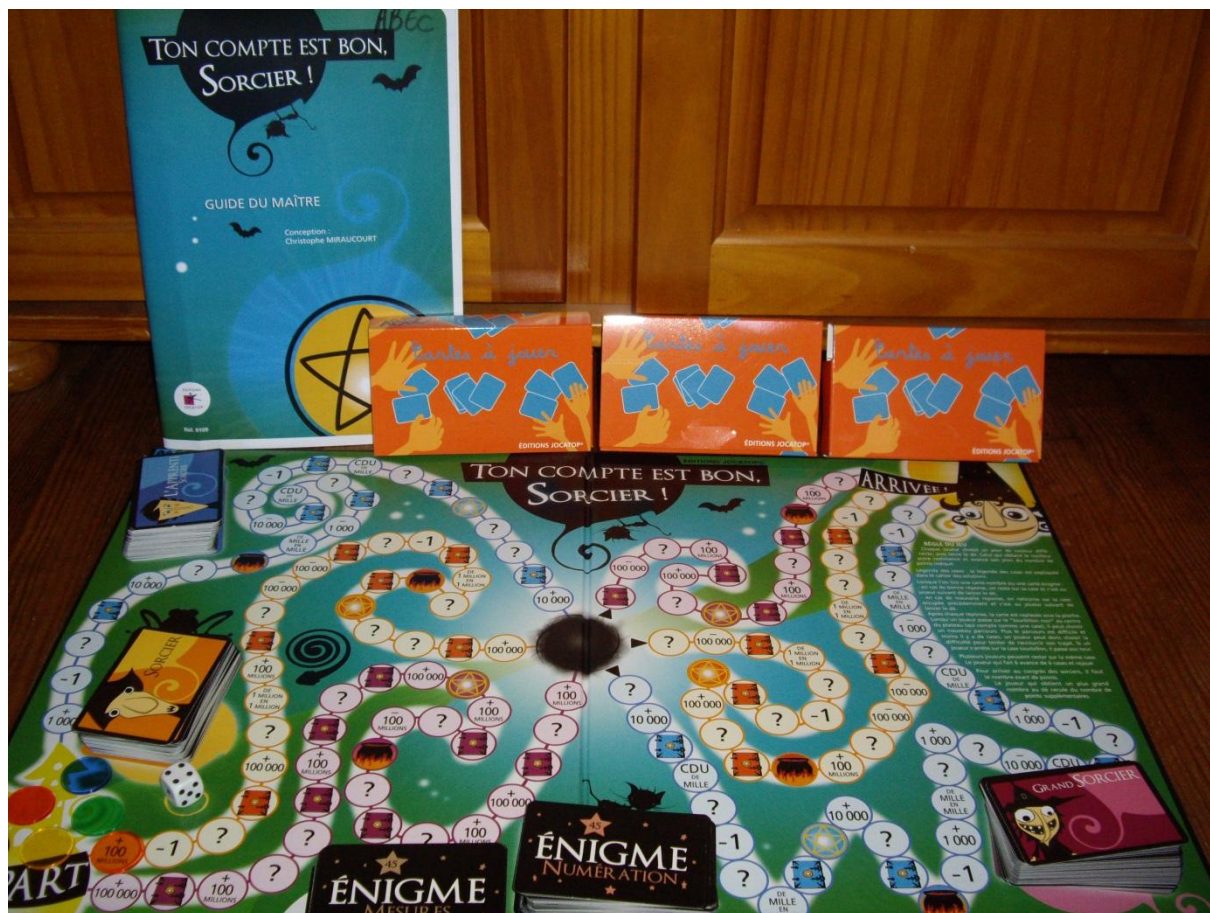


Ton compte est bon sorcier !

Cycle 3

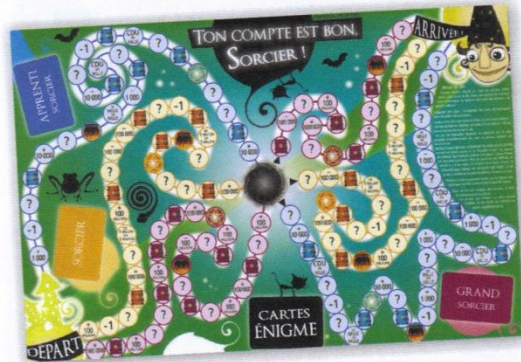


Principes pédagogiques

Ce jeu s'adresse à des élèves de cycle 3. Il peut être utilisé dans le cadre de l'aide personnalisée ou introduit dans la pratique de classe quotidienne. Il aborde les nombres jusqu'aux milliards, comme le demandent les dernières instructions officielles (en CE2 grands nombres jusqu'aux millions et à partir du CM1 grands nombres jusqu'aux milliards).

Il contient :

- un plateau de jeu
- 6 pions + 1 dé
- 174 cartes nombres (3 niveaux de difficulté)
- 45 cartes énigmes Numération
- 45 cartes énigmes Mesures
- un cahier des solutions avec guide du maître



But du jeu : arriver le premier au congrès des sorciers pour devenir Grand-Maître de la sorcellerie. Sur le plateau, trois parcours sont dessinés. À chaque parcours est associée une série de cartes spécifique au niveau.



| Parcours « Apprenti Sorcier »

Travail sur les nombres allant jusqu'aux centaines de mille.



| Parcours « Sorcier »

Travail sur les nombres allant jusqu'aux millions.



| Parcours « Grand Sorcier »

Travail sur les nombres allant jusqu'aux milliards.



| Cartes « énigmes » : numération ou mesures

Deux paquets distincts, permettant de cibler plus particulièrement la numération ou les mesures. Sur chaque carte, 3 énigmes sont proposées : 1 par niveau de difficulté.



Sur les parcours apparaissent des symboles qui indiquent au joueur la tâche à accomplir (cf. page 23, fiche légendes à photocopier).

Lorsqu'un joueur tombe sur les cases « compter de 1 000 en 1 000, ou de 1 million en 1 million », il doit donner cinq réponses.

Règle du jeu

Chaque joueur choisit un pion de couleur différente, puis lance le dé. Celui qui obtient le meilleur score commence et avance son pion du nombre de points indiqué.

Lorsque l'on tire une carte nombre ou une carte énigme :

- en cas de bonne réponse, on reste sur sa case et c'est au joueur suivant de lancer le dé,
- en cas de mauvaise réponse, on retourne sur la case occupée précédemment et c'est au joueur suivant de lancer le dé.

Après chaque réponse, la carte est replacée sous la pioche.

Lorsqu'un joueur passe sur le « tourbillon noir » au centre du plateau (qui compte comme une case), il peut choisir un nouveau parcours. Plus le parcours est difficile et moins il y a de cases, un joueur peut donc choisir la difficulté pour tenter de raccourcir son trajet. Si un joueur s'arrête sur la case tourbillon, il passe son tour.

Plusieurs joueurs peuvent rester sur la même case. Le joueur qui fait 6 avance de 6 cases et rejoue.

Pour arriver au congrès des sorciers, il faut le nombre exact de points. Le joueur qui obtient un plus grand nombre au dé recule du nombre de points supplémentaires.