

Ton compte est bon, pirate !

CE1 - CE2 et cycle 3 pour remédiation



Jeu de numération : nombres à deux et trois chiffres.

Principes pédagogiques

Ce jeu s'adresse aux classes de CE1 et au premier trimestre des classes de CE2. Dans le cadre de l'aide personnalisée et du RASED ou de la classe, il aidera les élèves du CE1 au CM2.

Il contient :

- un plateau de jeu
- 6 pions à découper (en 2 exemplaires)
- 3 cartes légendes (en 4 exemplaires)
- 1 dé
- 180 cartes-nombres (4 niveaux de difficulté)
- 60 cartes énigmes
- un cahier des solutions avec guide du maître



But du jeu : arriver le premier sur l'île du Crâne pour récupérer le trésor du féroce capitaine Croquemoutard.

Sur le plateau, quatre parcours sont dessinés. À chaque parcours est associée une série de cartes spécifique au niveau.



| Parcours « Mousse »

Travail sur les nombres à 2 chiffres (pour les élèves en difficulté, possibilité d'enlever les 9 cartes ayant 0 unité, celles-ci se retrouvant dans le parcours « pirate »).



| Parcours « Apprenti-pirate »

Travail sur les nombres à 3 chiffres.



| Parcours « Pirate »

Travail sur les nombres à 2 et 3 chiffres ayant 0 dans les unités.



| Parcours « capitaine »

Travail sur nombres à 3 chiffres ayant 0 dans les unités et les dizaines.

Sur les parcours apparaissent des symboles qui indiquent au joueur la tâche à accomplir (les cartes légendes rappellent aux élèves les tâches à effectuer).



CARTE LÉGENDE

- Tirer une carte énigme et répondre à la question de son parcours.
- Avancer de 3 cases et passer le dé à son voisin.
- Reculer de 2 cases et passer le dé à son voisin.
- Tirer une carte-nombre et la lire.

CARTE LÉGENDE

Tirer une carte-nombre, lire le nombre et répondre à la consigne.

- Donner le nombre qui précède.
- Donner le nombre qui suit.
- Indiquer le chiffre des dizaines et celui des unités.
- Indiquer le chiffre des centaines, des dizaines et celui des unités.

CARTE LÉGENDE

Tirer une carte-nombre, lire le nombre et répondre à la consigne en donnant 5 réponses.

- Compter à l'envers.
- Compter de 2 en 2.
- Compter de 10 en 10.
- Compter de 100 en 100.

Lorsqu'un joueur tombe sur les cases « compter de 2 en 2, de 10 en 10 ou de 100 en 100, compter à l'envers », il doit donner cinq réponses.

Ainsi, si un joueur tombe sur une case « 10 en 10 » et tire la carte-nombre 50, il devra dire « 60, 70, 80, 90, 100 » pour que sa réponse soit validée.

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.

Légende des cases : la légende des cases est expliquée dans les cartes légende.

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.

À chaque bifurcation, il est possible d'emprunter un parcours plus difficile. Plus le parcours est difficile, moins il y a de cases pour atteindre l'île du crâne.

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



Fin de partie : pour accoster sur l'île du crâne, il faut le nombre exact de points. Le joueur qui obtient avec son dé un nombre supérieur, recule du nombre de cases nécessaire.

LES DIFFÉRENTES COMPÉTENCES ABORDÉES	MOUSSE	APPRENTI-PIRATE	PIRATE	CAPITAINE
Consolider la comptine numérique	x			
Nombre qui précède	x	x	x	x
Nombre qui suit	x	x	x	x
Indiquer la valeur d'un chiffre en fonction de sa position	x	x	x	
Compter à l'envers	x	x	x	x
Compter de 2 en 2	x	x		
Compter de 10 en 10		x	x	
Compter de 100 en 100				x
Lire un nombre à 2 chiffres	x			
Lire un nombre à 3 chiffres		x	x	
Ranger les nombres en ordre croissant	x	x	x	x
Ranger les nombres en ordre décroissant	x	x	x	x
Comparer des nombres		x	x	x
Trouver un nombre pair		x	x	x
Trouver un nombre impair				x
Indiquer le résultat d'une addition	x		x	
Donner le double d'un nombre		x		
Donner la moitié d'un nombre				x
Compléter une addition à trou		x	x	
Placer un nombre sur une droite numérique	x	x		