

LABORATOIRE DE MATHÉMATIQUES

FICHE DE JEU

NOM DU JEU : OPERATION PHARAON

Descriptif : Un défi de calcul mental

PRIX / FABRICATION POSSIBLE ?

- Prix :
- Fabrication : Des cartes numérotées de 1 à 90
3 dés (1 dés à 8 faces, 1 dé à 10 faces et un dé à 12 faces)
Un sablier de 30 secondes



THEMATIQUE

- Calcul mental

CYCLE /NIVEAU

MISE EN PRATIQUE

Les cartes sont réparties en 4 niveaux

Niv 1 : cartes de 1 à 25

Niv 2 : Cartes de 26 à 50

Niv 3 : Cartes de 51 à 70

Niv 4 : Cartes de 71 à 90

Mélanger chaque paquet et préparer une "pyramide" de carte

Niv 4 : 1 carte

Niv 3 : 2 cartes

Niv 2 : 3 cartes

Niv 1 : 4 cartes

Un joueur lance les dés, tous les joueurs en même temps tentent d'atteindre un des résultats indiqués sur les tuiles en utilisant deux ou trois des nombres obtenus avec les dés. Ces nombres peuvent être additionnés, soustraits, multipliés ou divisés mais chacun ne peut être utilisé qu'une seule fois dans une même opération.

Dès qu'un joueur pense avoir trouvé une solution, il prend la carte correspondante et retourne le sablier. Il reste alors quelques secondes aux autres joueurs pour prendre une carte.

Vérification: Chaque joueur explique l'opération qu'il a réalisé pour obtenir le résultat. Si la solution est correcte il garde sa carte face visible. Si le résultat est faux, il garde sa carte face cachée.

Chaque carte fait gagner ou perdre des points en fonction de sa valeur.

Une carte donne autant de point que : **valeur de la carte : 10**, arrondi au supérieur
(exemple la carte 35 vaut 4 points)

RESSOURCE

RECOMMANDATION / AMELIORATION

Possibilité de changer les dés (prendre 4-5 dès à 6 faces)

Faire écrire les calculs en une ligne aux élèves en respectant les priorités opératoires

Ajouter des cartes bonus (Multiplication obligatoire – Division obligatoire – obtenir un multiple de 3 - ...)

Amélioration niveau 5eme:

Prendre des cartes de valeur négative, et des dés avec des faces de valeur négatives.