Jeu « Shut The Box »

Objectif : - Décomposer des nombres inférieurs ou égaux à 12	**Matériel :** Jeu « shut the box »
Compétences : - développement de la réflexion - mobilisation de stratégies de calcul - dénombrement - mémorisation - respect des règles d'un jeu 	**Organisation :** ➢ Seul, à 2 ou à 4 **Pré-requis :** - connaissance de la suite orale et écrite. - reconnaissance des constellations du dé. - association du nom des nombres à leur écriture chiffrée. - mémoriser les décompositions additives et certains résultats additifs (petites quantités).

DÉROULEMENT

Ce jeu permet de travailler les décompositions, il est indispensable de travailler cette notion en amont. C'est un jeu qui permettra d'utiliser voire d'évaluer cette compétence.

1. **Appropriation du matériel et de la tâche**

Une boîte de jeu de trac comportant neuf clapets numérotés de 1 à 9 à retourner ainsi que deux dés à 6 faces. Pour remplacer la boîte, on peut fabriquer des cartes notées de 1 à 9 qu'il faudra retourner ou utiliser un support sur lequel est dessiné différentes boites représentant les nombres. On utilise alors des jetons pour couvrir les nombres obtenus.

2. **Mise en activité**

Règle du jeu à 1 joueur

Le joueur lance les dés tant qu'il peut retourner des nombres.

Règle du jeu à 2 joueurs

Le but du jeu est de fermer (un maximum de) tous les clapets en bois grâce au nombre de points indiqués par les dés. La partie se termine lorsque qu'il n'est plus possible de jouer c'est à dire lorsque les combinaisons ne permettent plus de baisser les clapets ou lorsque l'un des deux joueurs est parvenu à abaisser tous ses clapets. Si les deux joueurs ne peuvent plus fermer de boîte, on compte la somme des chiffres restants et le joueur ayant le moins de points remporte la partie.

En début de manche, tous les clapets sont relevés afin de permettre la lecture des chiffres. Chaque joueur joue l'un après l'autre. Le premier joueur lance les deux dés et additionne les points. Il annonce à l'autre joueur la somme des deux quantités. Le joueur doit alors « fermer » les clapets de son choix correspondants à son tirage (de telle sorte que le nombre total corresponde au nombre de points du dé) :

- soit en additionnant les points de chaque dé,

- soit en décomposant les points des deux dés.

On ne peut ni soustraire, ni diviser. À chaque lancer de dés, l'intégralité des points obtenus doit être utilisé.

Exemples de décompositions :
Pour un tirage de 3 et 5, soit au total 8 points : le joueur peut retourner le clapet 8, mais aussi le 3 et le 5, le 4 et le 4, le 6 et le 2, ou encore le 7 et le 1. Pour un tirage de 2 et 4, soit au total 6 points : le joueur peut retourner le clapet 6, mais aussi le 2 et le 4, le 1 et le 5 ou encore le 3 et le 3.

Pour un tirage de 1 et 6, soit au total 7 points : le joueur peut retourner le clapet 7, mais aussi le 1 et le 6, le 2 et le 5, ou encore le 3 et le 4.

VARIANTES

- nombre de joueurs : de 1 à 4, selon l'organisation de la classe.

- nombre de dés utilisés.

- pour simplifier les décompositions, on peut commencer par deux dés de constellations de 1 à 3.

- pour complexifier les décompositions, on peut utiliser différentes sortes de représentation de dés : plus de 6 faces, 1 dé chiffré, 2 dés chiffrés, représentation des doigts, 1 dé chiffré + 1 dé constellations…

- si la somme des nombres encore ouverts est 6 ou moins de 6, on ne joue qu'avec un seul dé

- le jeu s'arrête quand le joueur (ou un des deux joueurs pour la partie à 2) a réussi à fermer la totalité des boites.

Aides possibles pendant la partie

- bande numérique ;

- feuille avec les écritures chiffrées et les constellations correspondantes ;

- fiche de décompositions de nombres (la maison du 6 par exemple).

Après le jeu

- réaliser un affichage synthétisant les décompositions rencontrées ;

- prendre des photos de jeux pour analyser les erreurs, ou des photos simulant des erreurs ;

- lecture flash des décompositions et des constellations des dés.