

Jeu de l'Hippodrome

(création originale : J. Dulompont, L. Philibert, M Tavera)

Type de jeu : dé, piste, collaboratif

Nombre de joueurs : 1 à 4 joueurs

Durée approximative d'une partie : à partir de 10 minutes

Dominante (domaine du programme) : calcul mental (automatisation)

Compétences des programmes : calculer avec des nombres entiers ; calculer mentalement pour obtenir un résultat exact

Contenu

- Une piste de 26 cases dessinant un hippodrome
- Un seul pion pour l'ensemble des joueurs
- 26 tuiles cartonnées permettant de recouvrir la surface de chaque case
- un dé (D6)
- Une tuile règle qui fixera la règle du jeu : ...X3 (par exemple)
- Table de Pythagore cachée pour vérifier ou chercher un résultat

But du jeu

Passer par toutes les cases de l'hippodrome afin de les recouvrir toutes.

Mise en place

L'enseignant remplira les cases de la piste extérieure selon l'objectif travaillé (dans le cas donné en exemple, ...X3, on choisira pour des CE2 les nombres de 0 à 10 disposés dans l'ordre ou au hasard (voir quelques propositions pédagogiques en fin de document)).

Le premier joueur est tiré au hasard. La tuile règle est placée au centre de l'hippodrome, elle rappellera la règle choisie à tous les joueurs.

Le pion est placé sur la case « départ ».

Déroulement du jeu

Les joueurs jouent l'un après l'autre.

À son tour, le joueur actif lance le dé et déplace le pion de la valeur du dé.

- Le pion se retrouve sur une case visible, le joueur joue : il doit appliquer la règle choisie avec le nombre de la case (ex : le joueur tombe sur la case 7, il doit calculer 7×3).

- S'il trouve la solution, il masque la case avec une tuile et son tour est terminé.

- S'il ne trouve pas, le joueur en appelle aux autres joueurs qui vont proposer d'autres résultats, voire le chercher sur la table de Pythagore ; dans ce cas, le résultat n'ayant pas été trouvé dès le départ, la case ne sera pas masquée (*ainsi les joueurs devront mémoriser le résultat pour une prochaine tentative*) mais son tour sera terminé.

- Le pion se retrouve sur une case masquée, le joueur avance le pion jusqu'à la prochaine case libre et joue.

Fin de la partie :

Lorsque toutes les cases de l'hippodrome sont recouvertes la partie est terminée, tous les joueurs ont gagné.

Exemples de « tuiles règles » possibles :

- de ... X2 à ...X 10

- ... X10, ... X 100, ... X 1000

- double et moitié

- ...X 0,5 ou : 2 ou ... X 1/2

- trouver un produit qui donne le résultat indiqué sur la case (prévoir la tuile règle : ... X ... =)

- ...

