

Combinaisons multiplicatives

Bataille multiplications

Caractéristiques		
Notion travaillée	Identifier des multiplications à partir d'un ensemble de nombres (combinaisons multiplicatives)	
Difficulté	Stratégie	Aucune / Simple / Elaborée
	Calcul	Modérée / Moyenne / Elevée
Nombre de joueurs	2 à 4	
Progression	A partir du CE1 : niveau fonction des tables de multiplications choisies (3 tables ou plus).	
Intérêt du jeu	Chacun a autant de chance de gagner. Le suspense est apporté par le Caméléon, qui fait gagner celui qui le détient à la fin.	
Durée d'une partie	8 minutes	

Commentaires pédagogiques

La bataille traditionnelle (fermée, i.e. on ne voit pas ses cartes) peut durer longtemps pour départager les deux derniers joueurs. Cette variante de la bataille est conçue au contraire pour :

Se jouer à deux joueurs ou plus.

Ne pas durer longtemps quand elle est jouée avec plus de deux joueurs, et donc permettre de jouer plusieurs parties pendant la période allouée au jeu. Pour cela, la partie s'arrête quand un des joueurs est éliminé, et le gagnant est celui qui a le Caméléon à la fin.

Objectif pédagogique

Travailler les combinaisons multiplicatives des tables de multiplication que l'on peut trouver dans un ensemble de nombres donnés, ce qui mène à connaître toutes les combinaisons des tables de multiplication pour être efficace.

Le jeu permet aux joueurs plus forts d'aider les autres : on le constate souvent dans ce jeu, puisqu'on joue « cartes sur table » (on pose des cartes au fur et à mesure sur la table jusqu'à trouver une combinaison multiplicative). Le jeu promeut plutôt un esprit de coopération que de compétition.

Intérêt pour les joueurs

La bataille est un jeu très apprécié car c'est un pur jeu de hasard où chacun a sa chance, et car le mécanisme de jeu est très simple.

Variantes

N°1 : Jouer avec toutes les cartes noires, donc utiliser toutes les tables en même temps : le plus simple pour les révisions.

N°2 : Autoriser toutes les combinaisons multiplicatives, indépendamment de la couleur des cartes (par exemple : $2 \times 25 = 50$). On utilise alors des multiplications qui ne se trouvent pas dans les tables.

N°3 : Ne pas utiliser le Caméléon. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes à la fin de la partie.

N°4 : Chaque joueur marque autant de points qu'il a de cartes en fin de partie (variante permettant de faire également travailler les additions).

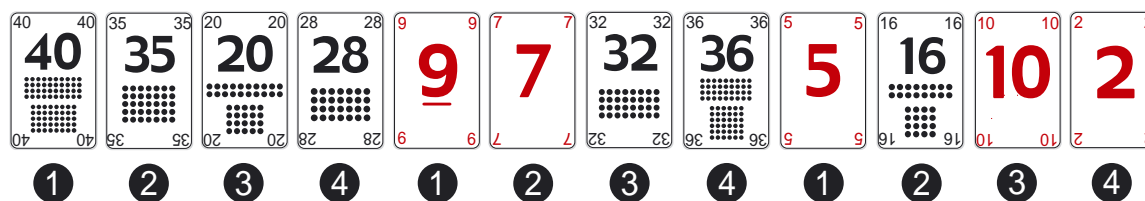
Règle

Nombre de joueurs : 2 à 4	Durée moyenne : 8 minutes
But du jeu	Avoir le plus de cartes possible à la fin du jeu.
Préparation	<p>L'enseignant choisit 3 tables de multiplication ou plus à travailler.</p> <p>Gardez le Caméléon, toutes les cartes rouges et les cartes noires ayant au dos au moins une des tables choisies.</p> <p>Le Caméléon ne représente pas de nombre. Celui qui le joue ne peut donc pas à ce moment identifier de nouvelle multiplication.</p>
Déroulement	<p>Le meneur de jeu distribue les cartes aux joueurs sans les montrer. Chacun doit avoir à la fin un tas de cartes devant lui.</p> <p>Chacun prend son tas de cartes dans une main sans les regarder.</p> <p>Le meneur de jeu commence. Le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. À ton tour :</p> <p>Prends la première carte sur ton jeu. Pose-la devant toi sur la table face visible <u>à côté des autres cartes (pas sur une autre carte)</u>.</p> <p>Si tu trouves <u>une carte noire qui est la multiplication de deux cartes rouges</u> :</p> <p>Prends toutes les cartes sur la table, et mets-les sous ton jeu.</p> <p>Rejoue (celui qui a emporté la mise relance le jeu).</p> <p>Le jeu s'arrête dès qu'un joueur n'a plus de cartes. Celui qui a le Caméléon à la fin a gagné (si le Caméléon est sur la table, les joueurs sont ex-aequo).</p>

Exemple de partie

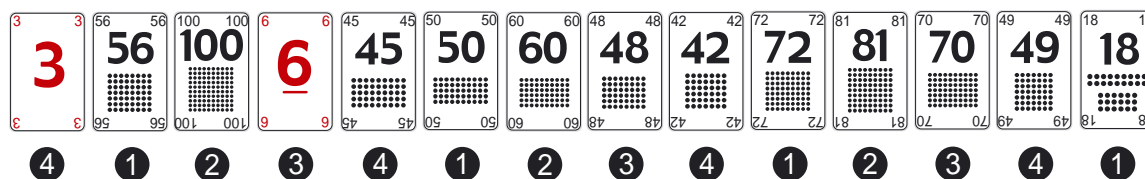
L'enseignant choisit de jouer avec les tables 7, 8, 9 et 10.

Une fois la distribution faite, les quatre joueurs jouent un par un les cartes suivantes :



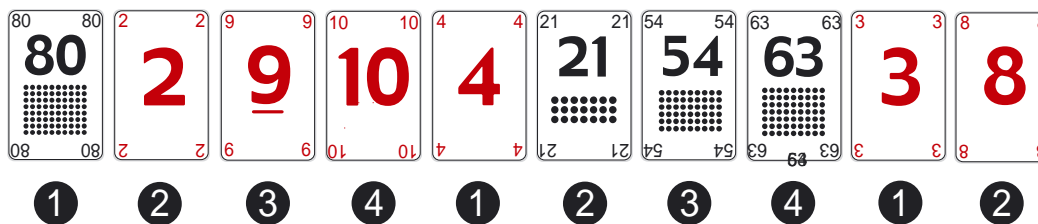
Le joueur N°4 emporte toutes les cartes et les met sous son tas car il a trouvé la combinaison suivante : 20 Noir = 10 Rouge × 2 Rouge.

Le joueur N°4 commence et les joueurs jouent un par un les cartes suivantes :



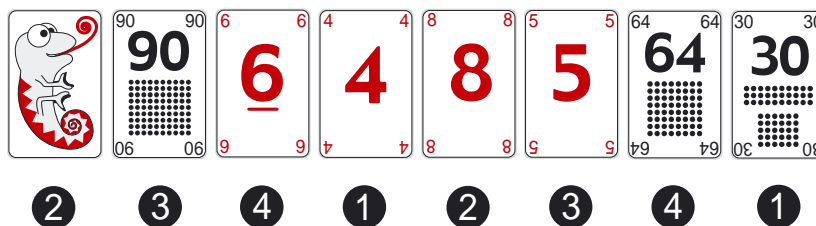
Le joueur N°1 emporte toutes les cartes et les met sous son tas car il a trouvé la combinaison suivante : 18 Noir = 3 Rouge × 6 Rouge.

Le joueur N°1 commence et les joueurs jouent un par un les cartes suivantes :



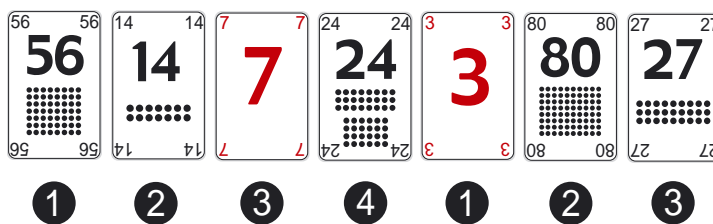
Le joueur N°2 emporte toutes les cartes et les met sous son tas car il a trouvé la combinaison suivante : 80 Noir = 8 Rouge × 10 Rouge.

Le joueur N°2 commence et les joueurs jouent un par un les cartes suivantes :



Le joueur N°1 emporte toutes les cartes (y compris le Caméléon) et les met sous son tas car il a trouvé la combinaison suivante : 30 Noir = 6 Rouge × 5 Rouge.

Le joueur N°1 commence et les joueurs jouent un par un les cartes suivantes :



Le jeu s'arrête car le joueur N°3 n'a plus de cartes.

Le joueur N°1 a le Caméléon. C'est lui qui a gagné.