

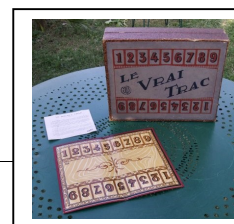
SHUT THE BOX !



Niveau concerné	Cycle 2 (CP/CE1)
Auteur(s)	Date du 18 ^{ème} siècle, originaire de Grande-Bretagne
Editeur	
Thème	Jeu dit de hasard raisonné
Présentation / résumé	<p>Un jeu pour tous qui se joue très rapidement. Jeu qui combine le hasard et une tactique simple.</p> <p>Principe du jeu : Celui qui a le moins de points gagne ! Le joueur doit rabattre le maximum de clapets. Il lance les 2 dés et selon le résultat obtenu, il abaisse les clapets de son choix (le résultat d'un dé, des 2 dés ou de leur somme). Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que le joueur ne puisse plus retourner de clapets.</p> <p>Bonne sensibilisation au calcul, à l'addition.</p>

JEU ET APPRENTISSAGE

Type de jeu (plateau, dés, cartes...)	<p>Différents types de fabrication :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Boite en bois avec 9 boites à fermer et une piste pour lancer les dés -Simple feuille cartonnée avec nombres de 1 à 9 à recouvrir -Boite avec double rangée de boites à fermer <p>-2 dés (numérotés de 1 à 6)</p>
---	---



Compétence(s) développées	-Compétences mathématiques : Reconnaissance visuelle des constellations du dé Dénombrement Additions et compositions additives -Compétences sociales et civiques : Respect d'une règle du jeu Mener une réflexion individuelle -Compétences langagières : Echanger et réfléchir avec les autres		
But du jeu :	Après un jet de deux dés, le joueur ferme les chiffres correspondants à son tirage, soit en décomposant les points de chaque dé, soit en les additionnant. Il lance les dés tant qu'il peut fermer une alvéole. Quand il ne peut plus fermer de boîtes, la somme des chiffres restant visibles lui est comptée. Le gagnant est celui qui a le moins de points.		
Connaissances/compétences à apporter en complément	<u>Avant le jeu :</u>		
	-revoir les décompositions additives jusqu'à 12 -revoir la reconnaissance visuelle des constellations de dés		
Le niveau de stratégie	<u>Après le jeu :</u>		
	Niveau 1 (Hasard)	Niveau 2 (Entraide)	Niveau 3 (Stratégie)
	x		x
Le matériel	-1 boîte contenant 9 clapets numérotés de 1 à 9 -2 dés numérotés de 1 à 6		
La règle	Cf but du jeu		
Séquence	Séance 1	Objectif : découvrir le jeu (matériel) et prendre connaissance collectivement de la règle du jeu (ce qu'il est possible de faire, le but du jeu)	
	Séance 2	Objectif : élaborer collectivement des stratégies pour fermer toutes les boîtes (est-ce possible à chaque fois ?) ou le cas échéant obtenir le moins de points possibles à la fin de la partie.	
	Séance 3	Objectif : jouer par équipes de 2 en réinvestissant les stratégies précédemment définies	
	Séance 4	Objectif : jouer 1 contre 1 (une seule partie et changer d'adversaires à chaque partie)	
	Séance 5	Objectif : jouer 1 contre 1, en plusieurs manches (le vainqueur sera celui qui aura obtenu le moins de points sur l'ensemble des parties de la manche)	

<p>Les variables : <i>elles peuvent être amenées pour faire évoluer le jeu, le complexifier, débloquer une situation ...</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> -prendre 3 dés -au lieu d'additionner les faces obtenues sur les deux dés, possibilité de soustraire les valeurs obtenues -jouer en anglais -quand 1 joueur ne peut plus fermer de boites, il doit en ouvrir une : les parties durent plus longtemps.
<p>Compétence(s) langagière(s)</p>	<ul style="list-style-type: none"> -échanger et réfléchir avec les autres -utiliser un langage mathématique correct et précis
<p>Avantages/inconvénients à utiliser ce jeu en classe</p>	<p>Avantages :</p> <ul style="list-style-type: none"> -parties rapides pouvant être jouées en autonomie une fois la règle du jeu assimilée -aide à la mémorisation des tables d'additions -favorise la réflexion individuelle et l'échange entre pairs -jeu ne nécessitant pas de matériel spécifique : peut être joué avec 2 dés et des cartes numérotées de 1 à 9