

Compétence travaillée : n°6 critères de divisibilité

Matériel : Cartes des chiffres : plusieurs cartes de 0 à 9 présentées en paquets ordonnés
Cartes Cibles divisibilité ; 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 12...

But du jeu : Rendre un nombre donné divisible par un objectif donné par l'adversaire.

Prérequis : certaines règles de divisibilité ont déjà été travaillées en classe

Les cartes des chiffres sont à disposition en 9 tas ordonnés
Les cartes Cibles de divisibilité sont étalées devant les joueurs

Déroulement :

- Chaque joueur compose un nombre de 3 chiffres devant lui qu'il doit lire (allez, un petit passage par la numération)
- On institue un tour de jeu ; le premier à jouer choisit une carte cible divisibilité pour le suivant en essayant de le mettre en échec sur ce critère exemple : 744 -> divise-le par 5
- Le deuxième joueur doit alors choisir une carte dans les pioches et la remplacer dans son nombre pour que le nombre devienne divisible exemple : je change le 4 des unités et je le remplace par 5
- Le chiffre remplacé rejoint la pioche
- Le joueur doit alors expliquer pour quelle raison le nombre modifié répond aux critères de divisibilité.
- Si les autres sont d'accord, le joueur marque un point.

On peut varier les paramètres en ne choisissant que quelques critères de divisibilité au départ (nombre des cartes cible), en augmentant le nombre de chiffres du nombre initial, ou en combinant deux critères de divisibilité

On peut également donner un point supplémentaire à l'adversaire s'il peut répondre sans piocher de cartes ou en autorisant le déplacement des chiffres pour que le nouveau nombre composé réponde aux critères demandés.

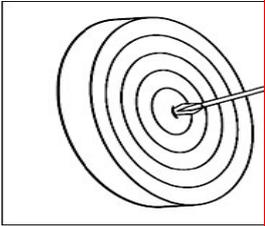
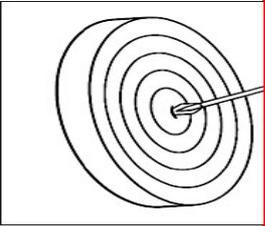
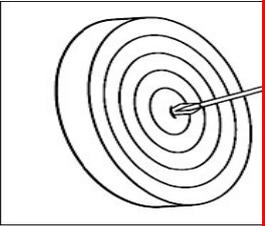
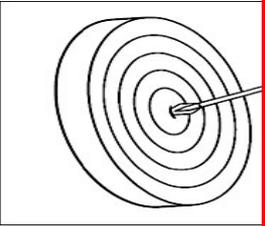
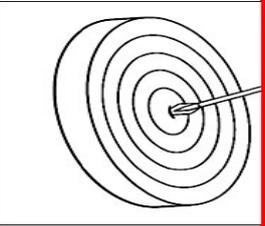
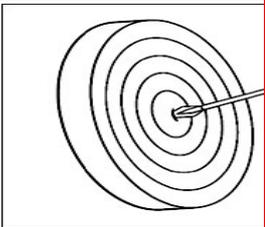
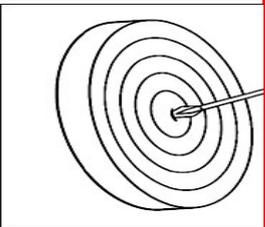
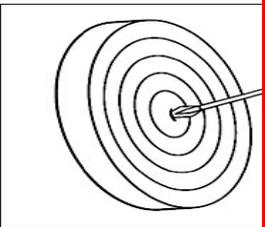
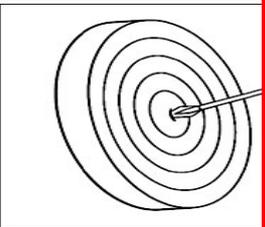
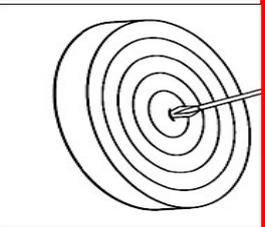
Signification des symboles :

Nombre de joueurs : 

Besoin de matériel : 

Nécessité d'imprimer :  ou non 

0	1	2	3	4
5	6	7	8	9

				
2	3	4	5	6
				
8	9	10	25	50