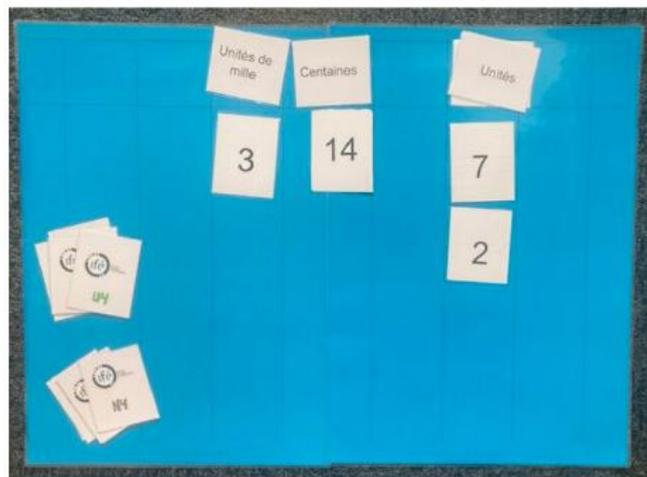


Le chiffroscope

<https://chiffroscope.blogs.laclassse.com/>



Le jeu consiste à :

- tirer des cartes Nombre et des cartes Unité de numération,
- les poser sur un plateau qui amorce un tableau de numération
- déterminer le nombre obtenu au final.

Par **exemple**, lorsque l'on tire un 6 avec unités de mille, puis un 15 avec centaines, il faut alors trouver le nombre mystère correspondant, c'est-à-dire 7 500.

L'aspect ludique résulte de la dimension aléatoire du tirage et de l'usage de cartes. Enfin, il faut noter qu'il s'agit d'un **jeu collaboratif**. Il n'y a pas un élève gagnant au détriment des autres, les élèves se répartissent les tirages et trouvent ensemble la solution.

Règle du jeu

Nombre de joueurs : 2

But du jeu : écrire ensemble le nombre mystère représenté par un tirage de plusieurs cartes Unité de numération et cartes Nombre associées, déposées sur le plateau.

Durée : 5 à 15 min

Déroulement

1. Le premier joueur tire au hasard une carte Unité de numération. Il la place en haut de l'une des colonnes du tableau qu'il choisit librement.
2. Le deuxième joueur tire au hasard une carte Nombre et la place dans la colonne de l'unité de numération choisie par le 1^{er} joueur.
3. Le 1^{er} joueur tire une nouvelle carte Unité de numération. Il la place en haut de l'une des colonnes du tableau en fonction de l'emplacement de la 1^{ère} unité de numération tirée.
4. Le 2^e joueur tire une nouvelle carte Nombre et la place dans la colonne de l'unité de numération tirée précédemment.
5. On procède ainsi de 3 à 5 tirages de chaque type de cartes (3 à 5 cartes Unité de numération associées chacune à une carte Nombre).
6. Le tirage étant terminé, les joueurs doivent déterminer ensemble quel est le nombre désigné par l'ensemble des cartes déposées sur le plateau de jeu.
7. Les joueurs peuvent vérifier le nombre trouvé à l'aide du Calculoscope, une application de vérification des réponses.