



Le panache des nombres



OBJECTIFS DU VOYAGE



Lire et écrire les nombres naturels de 0 à 100.



Utiliser le vocabulaire mathématique pour décrire les nombres (nombre pair, nombre impair, plus petit que, plus grand que).

Description du jeu :

À tour de rôle, chaque joueur doit trouver le nombre qu'il a sur son front à partir des indices fournis par les autres joueurs. Le premier joueur qui réussit à compléter son bagage en ayant trouvé dix nombres remporte la partie.

MISE EN SITUATION

C'est bientôt le grand jour du départ! Tao et ses amis préparent le matériel qu'ils apporteront lors de leur long voyage. Puisque Tao a beaucoup de bagages à faire, il a décidé de numéroter ce qu'il apporte afin de ne rien oublier et de savoir ce qui se trouve dans chacun d'eux. Peux-tu l'aider à trouver les bons nombres afin qu'il termine rapidement ses bagages ?



Ce jeu comprend :

- 4 planches de jeu
- 101 cartes-nombres
- 1 bandeau à carte
- 1 tableau des nombres de 0 à 100
- 1 fiche de questions
- les règles du jeu

L'ÉQUIPE

CHICS ET RUSTIQUES

Collaboration au contenu :

Meggie Lamontagne

Révision linguistique et correction :

Caroline Laflamme et
Catherine Baron

Direction pédagogique :

Lucie Barriault et Mélissa Bélanger

Direction éditoriale :

Simon Tobin

Direction artistique :

Vanessa Dionne et
Anne-Marie Lévesque



Ce produit est conforme à la nouvelle orthographe.



Les règles du jeu



CARTE D'EMBARQUEMENT



PASSAGER:

Tao

CLIENTÈLE VISÉE:

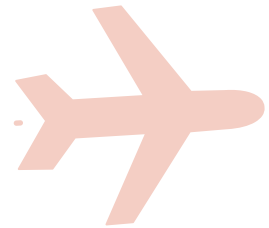
1^{re} année

DESTINATION:

Le monde entier

NOMBRE DE JOUEURS:

2 à 4



PRÉPARATION

Chaque joueur choisit une planche de jeu et la met devant lui.

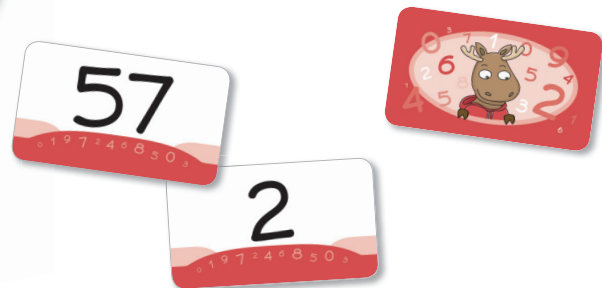
L'intervenant mélange les cartes-nombres¹ et place la pile au centre de la table, face cachée. Il place le tableau des nombres de 0 à 100, la fiche de questions et un marqueur effaçable à sec (non inclus) sur la table. Il lit la mise en situation aux joueurs et leur explique le déroulement de la partie.

Le joueur le plus jeune prend le bandeau à carte et le place sur sa tête.



DÉROULEMENT

1. Le joueur qui a le bandeau à carte commence la partie. Il ferme les yeux pendant que le joueur à sa gauche prend la carte-nombre sur le dessus de la pile et l'insère, face visible, dans le bandeau.
2. Le joueur ouvre les yeux. Il doit identifier le nombre qui se trouve sur la carte qu'il a sur le front en posant des questions aux autres joueurs. Ceux-ci peuvent seulement **répondre par oui ou par non**. Le joueur peut consulter les exemples de questions sur la fiche de questions et barrer sur le tableau les nombres qui ne correspondent pas aux réponses données par les autres joueurs à l'aide du marqueur effaçable à sec.



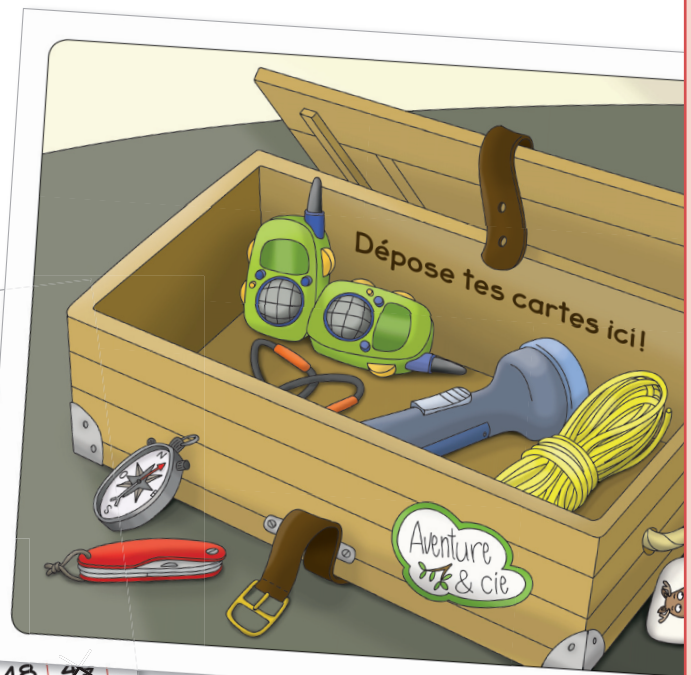
1. L'intervenant peut faire une première partie ou un premier tour de jeu avec les cartes-nombres de 0 à 30 seulement.

DÉROULEMENT (SUITE)

- Chaque fois que le joueur pose une question, l'intervenant ou un autre joueur coche une case sur la fiche de questions à l'aide du marqueur effaçable à sec. Le joueur a droit à 10 questions pour découvrir le nombre mystère.
 - S'il découvre le nombre en 10 questions ou moins, il dépose sa carte-nombre dans son bagage.
 - S'il ne le trouve pas après 10 questions, le joueur remet la carte-nombre sous la pile.
- Le joueur qui a le bandeau à carte sur la tête l'enlève et le remet au joueur suivant, dans le sens horaire. Il joue à son tour en suivant les étapes ci-dessus. Un joueur s'occupe d'effacer les marques sur la fiche de questions et le tableau des nombres entre chaque joueur.
- Le premier joueur qui a placé quatre cartes-nombres sur sa planche gagne la partie.

VARIANTE

Deux équipes de deux: Chaque équipe tente de deviner le plus de nombres possible en un temps donné par l'intervenant. Les rôles sont inversés après chaque nombre deviné. Les joueurs n'ont pas besoin de compter le nombre de questions posées en cochant sur la fiche de questions. Ils posent autant de questions qu'ils le souhaitent. L'équipe qui a deviné le plus de cartes-nombres remporte la partie.



123 TABLEAU DES NOMBRES

0	X	2	X	4	X	6	X	8
10	X	12	X	14	X	16	X	18

? FICHE DE QUESTIONS 63 26
2 37 98 8 14

Découvre le nombre mystère!
Coche une case à chaque question posée.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
X	X								

Pour remporter une carte-nombre, tu as le droit de poser un maximum de 10 questions.

37 22 11 59 42 5

Est-ce que ce nombre est plus grand/plus petit que ___?
Exemple: Est-ce que ce nombre est plus grand que 50?

Est-ce que ce nombre est pair/impair?
Exemple: Est-ce que ce nombre est pair?

Est-ce que ce nombre est composé de ___ chiffre(s)?
Exemple: Est-ce que ce nombre est composé de deux chiffres?

27	37	47	48	49
57	58	59	67	68
77	78	79	87	88
97	98	99		

