

Jeu des cubes

Le nombre de joueurs n'est pas limité.

Des cubes de couleurs différentes sont placés dans un sac opaque (on ne voit pas ce qu'il y a dedans).

Chaque joueur pioche 6 cubes.

Les cubes rouges valent 100 points, les cubes bleus valent 10 points et les cubes jaunes valent 1 point.

Le gagnant est celui qui a le plus grand nombre de points.

Si un joueur a pioché le cube blanc alors la règle change et le gagnant est celui qui a le plus petit nombre de points.

Pour les parents :

➤ **Comment aborder ce jeu avec mon enfant ?**

i/ Si mon enfant, connaît le jeu car il y a déjà joué à l'école, je lui demande de m'expliquer les règles.

ii/ Si mon enfant ne connaît pas le jeu, je lui demande de lire la règle du jeu puis de m'expliquer la règle.

Comment va-t-on jouer ? de quel matériel allons-nous avoir besoin ? Quel est le but du jeu ?...

Ainsi, en plus du travail purement mathématiques, votre enfant aura travaillé la lecture et la compréhension d'un court texte.

➤ **Pourquoi ce jeu ? qu'est ce que je travaille avec mon enfant ?**

Ce jeu a pour objectif :

- 1- d'aider votre enfant à construire la signification des différents chiffres dans l'écriture des nombres de 0 à 999 en fonction de sa position.

Exemple : Dans 325, le « 3 » représente **3** cubes rouges qui valent **100** points on dit « trois cent », le « 2 » représente 2 cubes bleus qui valent 10 points donc « 2 dix » logiquement mais dans notre langage nous disons « vingt » et le 5 représente 5 cubes jaunes qui valent 1 point donc « 5 un » mais on dit 5.

Pour les dizaines, vous pouvez entraîner votre enfant à dire : vingt = 2 dix, trente = 3 dix , quarante = 4 dix ...

L'idée est d'amener votre enfant à comprendre que les mots utilisés pour lire le nombre nous renseignent sur sa valeur.

A ce stade, il n'est pas nécessaire d'utiliser les termes unités, dizaines et centaines. Il est même préférable de garder uniquement les valeurs 1, 10 et 100.

- 2- De lui apprendre à comparer les nombres de 0 à 999.

Dans un 1^{er} temps, il doit distinguer que le cube rouge vaut plus que le bleu qui vaut plus que le jaune. Si cela pose problème, on peut utiliser des objets pour construire chaque quantité : 1 cube jaune = 1 objet ; 1 cube bleu = 10 objets et 1 cube rouge = 100 objets.

Les objets peuvent être des allumettes, petits cailloux, coquillettes ...

Ensuite, on commence par comparer le nombre de cubes rouges car plus j'ai de cubes rouges plus j'ai de points. Si j'ai le même nombre de cubes rouges qu'un adversaire, je compare les cubes bleus et enfin je compare les cubes jaunes.

➤ **Nombre de cubes de chaque couleur :**

Le nombre de cubes de chaque couleur n'est pas important dans cette phase. Il en faut cependant un nombre conséquent.

Exemple pour 3 joueurs : 20 jaunes, 15 bleus, 10 rouges et toujours 1 seul blanc.

➤ **Comment faire si je n'ai pas de cubes ?**

Les cubes et les couleurs ne sont pas importants dans ce jeu. On peut prendre n'importe quels objets. Il suffit de se mettre d'accord ou d'écrire la valeur qu'on donne à chaque objet avant de jouer.

Cependant, il est important que tous les objets soient identiques afin de ne pas pouvoir les distinguer au toucher dans le sac.

Vous pouvez utiliser :

- * des jetons de jeu de dame sur lesquels vous collez une gommette de couleurs différentes.
- * Des petits cailloux ronds, des pâtes ou des haricots secs qu'on peindra de la couleur choisie.
- * des jetons qu'on fabrique en pâte à sel ou en pâte qui durcit à l'air (si ça vous intéresse j'ai une recette rapide à base de bicarbonate alimentaire et de sel) => vous avez ainsi l'occasion de mener un travail en lecture (lire une recette) puis en mathématiques avec les jetons fabriqués.

➤ **Comment faire le lien avec le travail en mathématiques en classe ?**

Dans un 1^{er} temps, à chaque tour de jeu, chacun dit son score et l'écrit sur une ardoise ou un papier.

Ensuite, on classe les ardoises ou papier pour déterminer le classement en fonction de la pioche ou non du cube blanc.

Dans un 2^{ème} temps, je vous proposerai de compléter une feuille de récolte des scores.

Dans un 3^{ème} temps, je vous enverrai des exercices sur fiche créés à partir de ce jeu.