

## Grille d'analyse du jeu : Fermez la boîte

**GS**

**But du jeu :** Le premier joueur ayant abaissé la dernière plaque a gagné.

**Distribution :** 2 dés - 2 joueurs - Un plateau comportant neuf plaques numérotées de 1 à 9

**Mise en œuvre du jeu :**

Chaque joueur joue l'un après l'autre. Après un lancé de dés, le joueur abaisse les plaques dont les chiffres correspondent au tirage, soit en décomposant les points des deux dés, soit en les additionnant. Supposons qu'il fasse 3 et 5 : il peut abaisser la plaque 3 et 5 (parce que les dés sont 3 et 5). Il peut abaisser 8 car en additionnant on obtient 8. Il peut abaisser 7 et 1, 6 et 2, 5 et 3, 4 et 4. La règle doit être définie au départ.. Un joueur continue à jouer tant qu'il peut abaisser les plaques. Si la somme des nombres encore ouverts est 6 ou moins de 6, on ne joue qu'avec un seul dé.

Le premier joueur ayant abaissé la dernière plaque a gagné.

Connaissances mathématiques	Capacités mises en jeu	Ce qu'il y a à faire pour jouer	Adaptation au niveau
<p><b>Approche des quantités et des nombres :</b></p> <p><u>Approche cardinale du nombre</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Reconnaissance des constellations du dé</li> <li>Association du nom des nombres à leur écriture chiffrée jusqu'à 12</li> <li>Mémorisation les décompositions additives de façon ludique</li> <li>Additionner des nombres</li> <li>Surcompter</li> <li>Décomposer des nombres</li> <li>Rechercher des compléments à ...</li> <li>Comparer des nombres</li> </ul> <p><u>Approche ordinale</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ordre des plaques</li> </ul>	<p>Être capable de</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comprendre la règle du jeu et</li> <li>Connaître de la suite orale et écrite jusqu'à 12 au moins</li> <li>Mémoriser certains résultats additifs (petites quantités)</li> <li>Surcompter</li> <li>Accepter que le gagnant est celui qui possède le moins de points</li> <li>Repérer qu'on ne peut plus abaisser de plaques</li> <li>Jouer chacun son tour</li> </ul>	<p><b>Avant le jeu :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>En amont du jeu, travailler les décompositions.</li> <li>Utilisation de l'ouvrage <i>J'apprends les maths : l'album à calculer 1 et 2</i> de Rémi Brissiaud Retz.</li> <li>Jeu du gobelet, Greli-grelo</li> <li>Constituer des groupes (maximum 4)</li> <li>Expliquer les règles.</li> <li>Construire une fiche aide des décompositions.</li> </ul> <p><b>Pendant le jeu :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Aide : feuille des décompositions connues</li> </ul> <p><b>Après le jeu :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Synthèse des décompositions (affichage)</li> <li>Prendre des photos de jeux pour analyser les erreurs, ou photos simulant des erreurs</li> <li>Lecture flash des décompositions et des constellations des dés</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Commencer par deux dés de constellations de 1 à 3 pour aller vers la règle classique avec dés de 1 à 6 en fonction des possibilités de chaque élève</li> </ul>

**Culture :** Fermez la boîte ou Jeu de Trac ou Shut The Box est un jeu de hasard raisonné du XVIII<sup>e</sup> Siècle apparu en Grande Bretagne

