

Pickomino

But du jeu :

Gagner le plus de vers possible !

[Pickomino](#) est un jeu du type "stop ou encore". Lorsqu'on lance les dés, on peut accepter une récompense modeste ou jouer au flambeur pour espérer un Pickomino élevé, ou même subtiliser un Pickomino à un adversaire. Mais à force d'être gourmand, on prend le risque de tout perdre !

Objectifs : Calculer avec des nombres entiers (automatisation)

- Calculer mentalement des sommes avec des nombres à 2 chiffres, avec ou sans retenue.
- Calculer mentalement des produits (table de 1 à 5)
- Rechercher un complément pour atteindre un nombre cible.
- Evaluer l'ordre de grandeur d'un résultat

Pré-requis pour jouer :

- Table de multiplication jusqu'à 5
- Table d'addition jusqu'à 10
- Anticiper un calcul pour trouver un nombre cible
- Mémoriser/noter le résultat du calcul intermédiaire

Adaptations/variantes possibles :

- Une aide au calcul peut être proposée.
- La règle « Becquetage de vers » peut être remplacée par « retourner le Pickomino le plus grand » sur la piste.

Dimension coopérative du jeu :

- Ce jeu n'est pas coopératif néanmoins, une aide au calcul entre joueur est à encourager.
- Pour le rendre plus coopératif vous pouvez faire jouer les enfants par équipe de 2 ou 3.

Cycle 3

Niveau : à partir de 8 ans

Durée du jeu : de 20 à 30 minutes

Nombre de joueurs : 2 à 7

Règles de base :



Remarques /Conseils :

- Les règles à prendre en compte sont simples mais nombreuses. Une animation par l'enseignant.e est indispensable au démarrage.
- Les règles du jeu peuvent être présentées progressivement de manière collective.