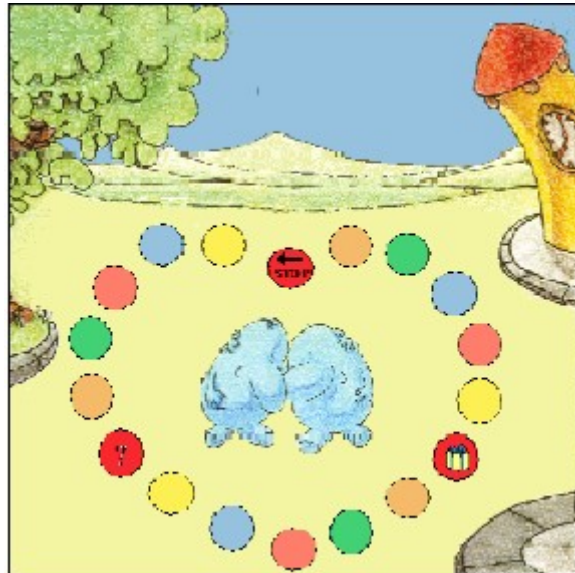


OHÉ ! LES AMIS ...

JEU DE COMPÉTITION

*Renforcement de la mise en mémoire
des décompositions des nombres 6, 7, 8, 9 et 10*



Rose-Marie Ninove-Decerf
Graduée et licenciée en logopédie

MISE EN SCÈNE

Au PAYS DES PASDIX, le Roi, soucieux de garder son autorité, a décrété une loi qui limite les rassemblements à 9 personnes.

Satisfait du calme qui règne à nouveau dans son pays, il décide d'aller à la rencontre de ses sujets pour les féliciter.

Tout au long du chemin, il croise des Pasdix qui travaillent ou bavardent entre amis. Pour ne pas les brusquer, il se montre bienveillant et leur fait des compliments.

Les plus confiants répondent à ses questions sans la moindre hésitation.

Les émotifs s'emmêlent les pinceaux ou se retrouvent la tête vide. Face à lui, certains en oublient même leur nom !

Les distraits qui ne le voient pas arriver, se font joyeusement interpeller: Ohé, les amis ... Surpris par sa présence, ils en restent bouche bée.

Les impulsifs parlent tous à la fois, ne l'écoutent pas, disent n'importe quoi en croisant les doigts pour avoir de la chance.

De retour au château, le Roi tente de se souvenir de tous les groupes d'amis qu'il a rencontré aujourd'hui, malheureusement, dans sa tête tout se mélange. Il lui faudra les revoir plusieurs fois pour les reconnaître et se les rappeler en mémoire!

MATÉRIEL

Planche jeu

Pions de couleur

Dé à points

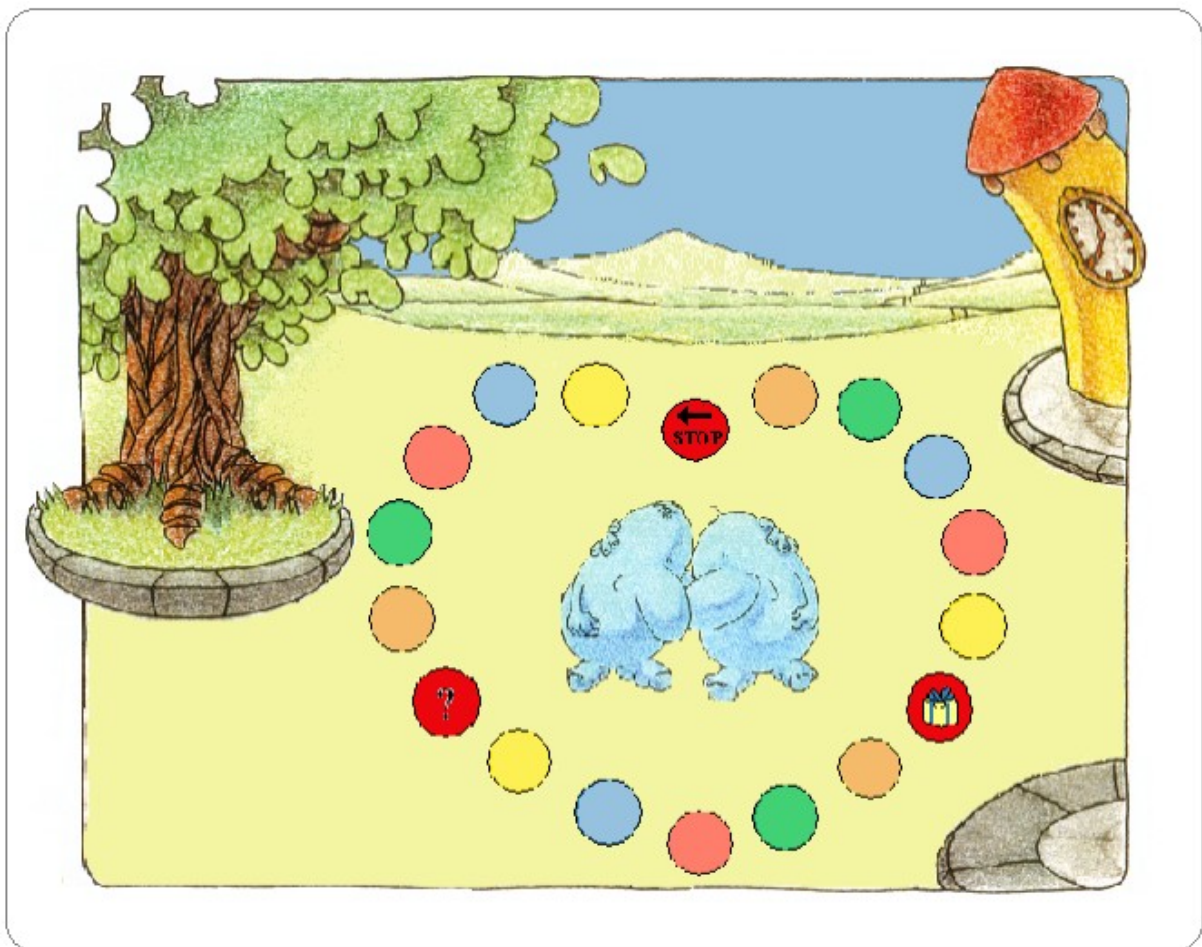
Dé chiffré à 10 faces

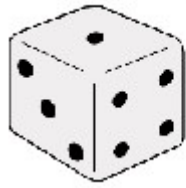
Cartes familles (chiffrées ou imagées et/ou indicées)

Cartes amis uni-faces

Cartes amis double-faces (versos chiffrés).

Cartes couleur





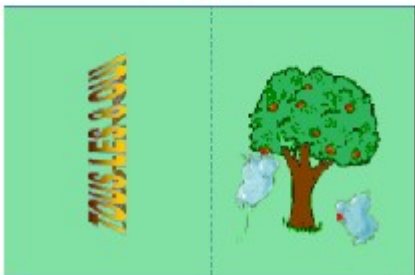
Dé à points et pions



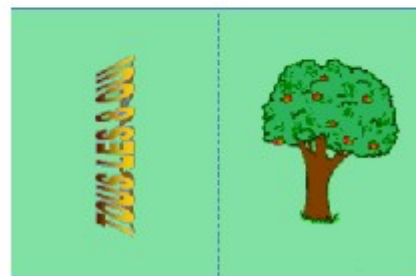
ou



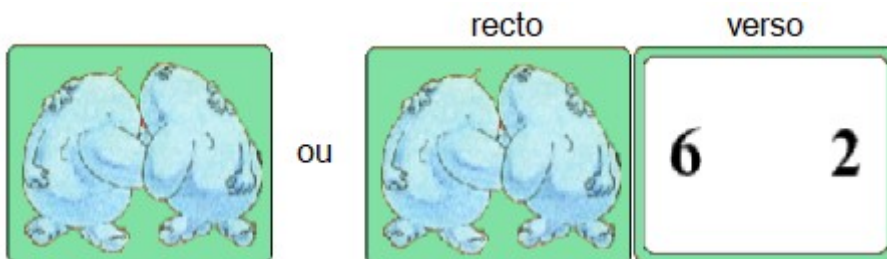
Au besoin:



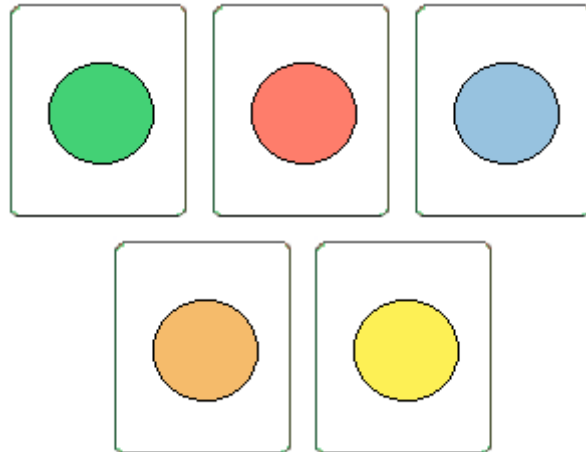
ou



Cartes de la famille 8 (Complémentaire de 6) ou dé chiffré (6, 8, 9 ou 10 faces)



Cartes Amis uni-face ou double-face



Cartes couleur (familles)

MODE D'EMPLOI

1. BUT DU JEU

Se promener dans le village pour rencontrer et rappeler en mémoire le plus grand nombre d'amis possible.

2. PRÉPARATIFS

Présenter les nombres (ou familles) à exercer et préciser le nombre de groupes d'amis à gagner (voir plus loin).

Prévoir le dé chiffré ou les cartes familles chiffrées ou, **au besoin**, les cartes imagées et/ou indicées, en fonction des familles choisies.

Prévoir les cartes amis uni-face ou à double face de couleur équivalente, en fonction du nombre de groupes d'amis à gagner et du nombre de joueurs, .

3. CONSIGNES

« Avec ce plateau de jeu, vous allez vous promener dans le village des Pasdix et rassembler le plus grand nombre d'amis possible.

Vous allez piocher et placer votre pion sur la case départ puis jeter ce dé à points et avancer en suivant le sens de la flèche. La case d'arrêt va préciser la famille des amis que vous allez devoir rassembler. Regardez, voici le bleu du ciel des Pasdix assis à 6, le rose du sol des Pasdix qui fonçaient à 7, le fond vert des 8, le fond beige des 9 et le fond jaune des 10. (Passer sous silence les familles non exercées). Vous allez piocher une carte chiffrée de cette famille (ou jeter le dé chiffré à 10 faces ou au besoin, une carte imagée et/ou indicée) et appeler son complémentaire. En cas d'appel réussi, vous recevrez une carte amis, comme celle-ci (uni-face ou à double face) en souvenir.

Le premier qui aura x cartes amis (voir plus loin) aura gagné.

Allez-y, jetez le dé. Celui qui aura le plus grand nombre pourra commencer...

Bonne chance à tous ! »

4. RÈGLES DU JEU

Chaque joueur jette le dé et avance son pion du nombre de cases indiqué par le dé à points, en suivant le sens anti-horlogique.

Sil s'arrête sur une :

CASE COULEUR correspondant à une famille exercée : il jette le dé chiffré ou pioche une carte imagée et/ou indicée ou chiffrée (de couleur équivalente) parmi les cartes mélangées que lui tend le meneur du jeu. Il décode le nombre imagé ou chiffré puis appelle son complémentaire :

- **Carte chiffrée** : (Ex: case bleue → En cas de cartes chiffrées, si le chiffre 4 de la famille 6 est pioché, le joueur doit appeler le 2 ou/puis verbaliser le fait arithmétique 4 et 2 font 6).
- **Dé chiffré** : Si le dé jeté présente un :
 - **chiffre supérieur au nombre résultat** : le joueur passe la main au joueur suivant ;
 - **chiffre égal ou inférieur au nombre résultat** : le joueur doit rappeler le complémentaire en mémoire (Ex: case bleue de la famille 6 → si le dé présente le 4, il doit appeler le 2 ou/puis verbaliser le fait arithmétique entier 4 et 2 font 6).
- **Carte imagée** si ce soutien est encore nécessaire (Ex: case bleue → si la carte avec 4 Pasdix assis dans la mer est piochée → le joueur appelle 2 Pasdix dans la mer puis verbalise, avec aide ou non, l'ensemble du fait arithmétique 4 et 2 font 6 pour le renforcer)
- **Carte indiquée** si ce soutien est encore nécessaire (Ex : case bleue → si un ballon dans la mer est pioché → le joueur doit rappeler 4 Pasdix en mémoire puis son complémentaire c'est-à-dire les jumelles dans la mer. Il appelle le 2 puis verbalise, avec aide ou non, l'ensemble du fait arithmétique 4 et 2 font 6 pour le renforcer)

En cas d'appel réussi, le joueur reçoit une **carte amis en souvenir**. En cas de jeu avec les :

- **cartes amis uni-faces** : Il peut appeler plusieurs fois les mêmes amis. Le nombre de groupes d'amis à gagner varie en fonction des familles à exercer et du temps consacré au jeu :
 - 1 famille ≧ 10 groupes d'amis.
 - 2 familles ≧ 5 groupes d'amis de chaque famille.
 - 3 familles ≧ 3 ou 4 groupes d'amis de chaque famille.
 - 4 familles ≧ 3 ou 4 groupes d'amis de chaque famille.
 - 5 familles ≧ 3 ou 4 groupes d'amis de chaque famille.

Le joueur empile devant lui, les cartes amis par tas de couleur (Ex: jeu avec familles 6 et 7 → 1 tas bleu et 1 tas rose) avec un léger décalage pour pouvoir les dénombrer (il en faudra 5 différentes de chaque couleur).

- **cartes amis à double-faces**: Un joueur peut piocher et appeler plusieurs fois les mêmes amis mais ne peut recevoir qu'une seule fois la carte souvenir correspondant à son appel. Le nombre de groupes d'amis à gagner varie en fonction des familles à exercer et du temps consacré au jeu:
 - 1 famille ≧ 4, 5 ou 6 groupes d'amis selon la famille exercée.
 - 2 familles ≧ 8, 9,10 ou 11 groupes d'amis selon les familles exercées.
 - 3 familles ≧ 3 ou 4 groupes d'amis de chaque famille.
 - 4 familles ≧ 3 ou 4 groupes d'amis de chaque famille.
 - 5 familles ≧ 3 ou 4 groupes d'amis de chaque famille.

Prévoir autant de séries de cartes amis à double faces que de joueurs.

Le joueur empile devant lui, les cartes amis par tas de couleur et avec un léger décalage pour pouvoir les dénombrer.

Il les positionne face chiffrée cachée pour éviter le copiage des amis par les autres joueurs et encourager le maintien en mémoire des amis gagnés. Une vérification rapide peut se faire en retournant les cartes.

Si le joueur possède déjà la carte double-face chiffrée, il ne reçoit pas son double et passe son tour au suivant..

Le meneur renforce le fait arithmétique (Ex : « Bravo, *deux et quatre égalent six* »). Au besoin, il encourage le rappel du fait imagé ou rectifie.

CASE COULEUR correspondant à une famille non exercée : rejeter le dé autant de fois que nécessaire pour obtenir une case correspondant à une famille exercée ou une case rouge).

CASE CADEAU

Le joueur appelle un **groupe d'amis au choix**.

En cas de jeu avec *une seule famille*, il a le choix de la décomposition mais celle-ci doit être différente de celle qui a été trouvée par le joueur précédent (Ex: « *J'appelle 4 et 3 !* »).

En cas de jeu avec *plusieurs familles*, choix de la famille et de la décomposition mais celle-ci doit être différente de celle qui a été trouvée par le joueur précédent (Ex: « *Dans la famille 7, j'appelle 4 et 3 !* »).

Il reçoit une carte amis uni-face de la couleur de la famille. Ou la carte double-face présentant la décomposition appelée.

Le meneur renforce le fait arithmétique (Ex : « *Oui, quatre et 3 font sept* »). Au besoin, il encourage le rappel du fait imagé ou rectifie.

CASE INTERROGATION

Le joueur pioche une **carte couleur** parmi les familles exercées et le meneur pioche une **carte amis à double face chiffrée** de la même couleur. Le joueur a 1 chance voire 2 de deviner la décomposition piochée.

En cas de réussite, il reçoit une carte amis uni-face de la même couleur ou la carte amis à double face piochée s'il ne la possède pas encore.

Le meneur renforce le fait arithmétique en le répétant. Au besoin, il encourage le rappel du fait imagé ou rectifie.

CASE STOP

Le joueur ne peut rien appeler. Il passe le dé à point au joueur suivant.

5. FIN DU JEU

Après un nombre équitable de tours, le GAGNANT est le premier à rassembler le nombre de groupes d'amis selon les conditions préétablies.

6. CONCLUSION

OHÉ ! LES AMIS est un jeu de compétition qui consiste à se promener dans le village du Pays des Pasdix pour y rencontrer des Pasdix et rappeler en mémoire leur complémentaire.

C'est un jeu évolutif qui permet d'exercer et d'**automatiser les faits arithmétiques issus des décompositions des nombres 6, 7, 8, 9, et 10**, au fur et à mesure de leur apprentissage (voir Livrets imagés) ou de choisir les familles ou le nombre de familles à exercer en fonction des besoins.

Il vise à **traiter les faits arithmétiques au départ des représentations chiffrées** (cartes ou dé chiffrés) mais en cas de besoin du soutien imagé, il peut se jouer avec les représentations imagées (cartes imagées et/ou indicées).

Le jeu est conçu dans le prolongement des livrets imagés et chantés pour des enfants qui, en raison de défaillances mnésiques, résistent à l'apprentissage des faits arithmétiques (voir données théoriques et pratiques relatives aux faits arithmétiques).

Il peut être proposé en soutien individuel ou en atelier de remédiation mathématique pour exercer ou renforcer les faits arithmétiques élémentaires dans des classes de l'enseignement spécialisé mais peut être proposé aux élèves du fondamental (CP, CE1).

À propos

Rose-Marie Ninove-Decerf, graduée et licenciée en logopédie en 1979, a été chargée jusqu'en 2007 de la remédiation des troubles du langage et des apprentissages en enseignement individualisé de Type 8 (École Sainte-Bernadette à Auderghem, Belgique).

Dessin de couverture : Chloé Mahy.

L'album *Le pays des Pas Dix. Une mystérieuse histoire de nombres...*, ainsi que les documents associés (les guides méthodologiques, les planches à reproduire, etc.) sont disponibles gratuitement dans le cadre d'une utilisation non commerciale sur <http://lepaysdespasdix.wordpress.com>.