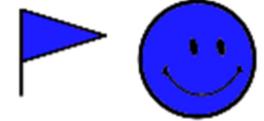


Les Alpinistes Audacieux – CE2, CM1, CM2



OBJECTIF(S) PEDAGOGIQUES

- Calculer
- Trouver des stratégies

COMPETENCES DISCIPLINAIRES

- Calculer avec des nombres entiers, mentalement de manière exacte
- Composer - décomposer
- CPS : S'engager dans la tâche, prendre des risques de façon réfléchie (en lien avec la probabilité)

OBJECTIFS LANGAGIERS

- Dire pour être entendu et compris
- S'exprimer clairement pour argumenter une proposition
- Participer à des échanges

Jeu mathématique

« Arrive le premier au sommet de 2 voies ! »

Lance 4 dés et additionne le résultat de deux dés parmi les 4 dés lancés.

Le nombre obtenu fait avancer tes alpinistes sur les voies d'escalade.

Attention, tu peux perdre ton tour, il faut savoir t'arrêter à temps !

DEMARCHE

Le joueur doit faire des choix stratégiques pour progresser sans être bloqué ni perdre un tour :

- choisir parmi plusieurs calculs possibles celui qui permettra de faire progresser ses alpinistes.
- développer des stratégies, anticiper et interagir avec les autres joueurs.

MODALITES D'ORGANISATION

Jeu à 2 ou par équipe (2 contre 2)

MATERIEL

- un plateau de jeu représentant la montagne à gravir
- 4 dés 6 faces (de 1 à 6 ou de 1 à 3)
- 9 jetons d'une couleur par joueur (pour marquer les hauteurs atteintes à la fin du tour, les campements)
- 3 grands pions d'une couleur par joueur pour représenter les alpinistes

DEROULEMENT

1. Le joueur lance les 4 dés.
 2. Il additionne les dés par paires de manière à obtenir deux valeurs.
 3. Ces valeurs correspondent à des voies.
 4. Le joueur positionne ses alpinistes sur la case la plus basse des voies en question
 - ➔ Il peut s'arrêter là. Dans ce cas il remplace chaque alpiniste par un jeton qui symbolise son campement. La prochaine fois qu'il gravira cette voie, il partira de ce jeton.
 - ➔ Ou il peut choisir de relancer les 4 dés, Il additionne de nouveau les dés par paires. S'il obtient une voie sur laquelle il a déjà positionné un alpiniste, il l'avance d'une case, s'il obtient une nouvelle voie, il positionne son 3^e et dernier alpiniste.
- Si le joueur ne peut pas faire avancer un alpiniste ou s'il ne peut plus placer un nouvel alpiniste alors le tour est fini et les jetons ne remplacent pas les positions atteintes par les alpinistes à ce tour. Ils restent à leur place.

Voir vidéo explicative

Points de règle :

- Si les résultats des dés ne permettent pas de déplacer ou placer un alpiniste vous perdez votre tour : **il faut savoir s'arrêter à temps et positionner son campement pour la prochaine fois.**
- Si la case que l'on doit atteindre est déjà prise par un adversaire : l'alpiniste fait un « saute-mouton » (c'est une stratégie possible de choisir une voie avec un campement).
- Dès que le sommet d'une voie est atteint par une équipe : les adversaires ne peuvent plus la gagner.

POUR ALLER PLUS LOIN - Variantes

Jouer avec des dés avec des faces allant de 1 à 3, sur un plateau plus petit

Autoriser d'autres opérations : *soustraction, multiplications* pour le cycle 3

9 jetons pour marquer les hauteurs à la fin du tour, les campements.	3 alpinistes qui marquent les positions au cours du tour

D'après le jeu Can't Stop édité chez Oya

Les alpinistes

7

audacieux

6

7

8

5

6

7

8

9

4

5

6

7

8

9

10

3

4

5

6

7

8

9

10

11

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

2

3

4

5

6

7

8

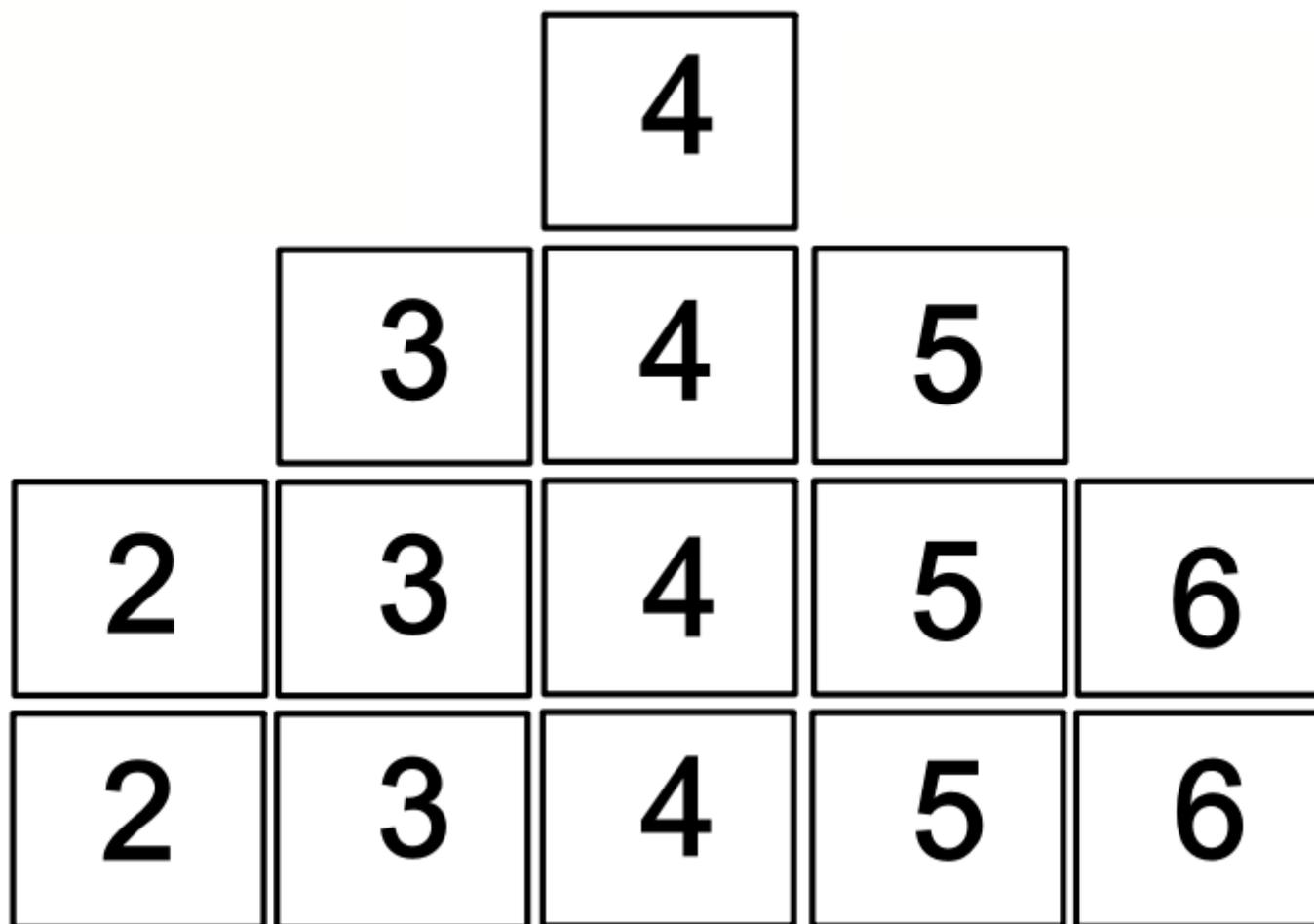
9

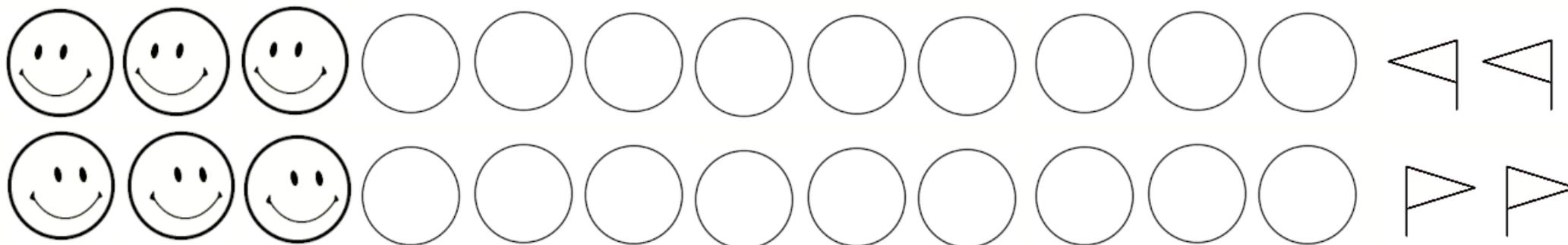
10

11

12

Les alpinistes audacieux

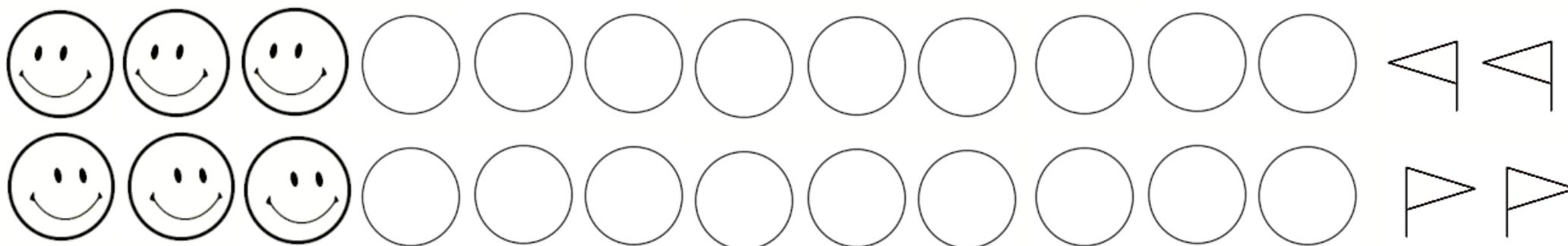




Colorier les alpinistes, les jetons et les drapeaux de deux couleurs différentes.

Les alpinistes peuvent être remplacés par des pions ou des pièces d'échec, les disques par des jetons.

Les drapeaux servent à marquer les voies d'escalade gagnées.



Les alpinistes

7

audacieux

6

7

8

5

6

7

8

9

4

5

6

7

8

9

10

3

4

5

6

7

8

9

10

11

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

2

3

4

5

6

7

8

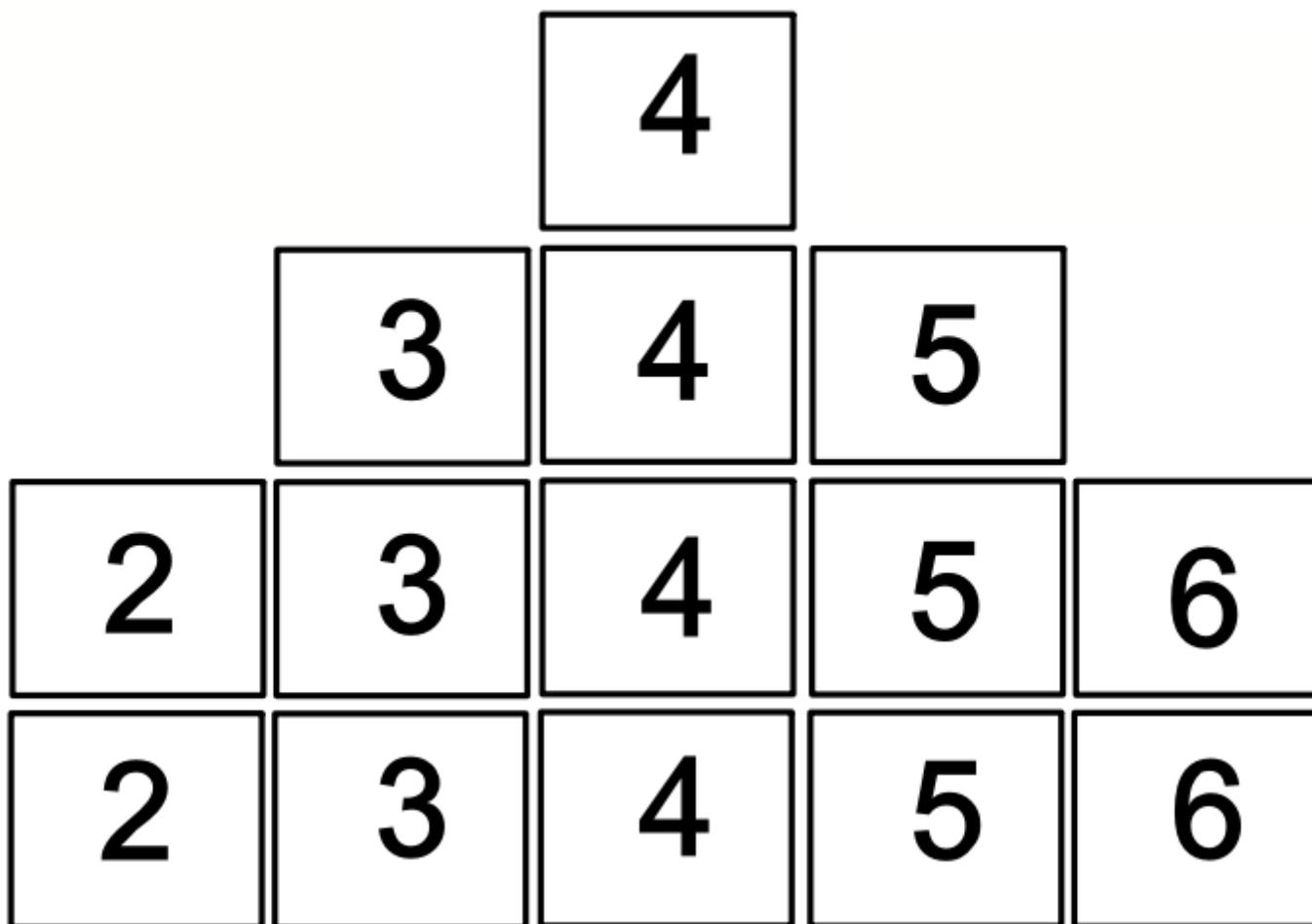
9

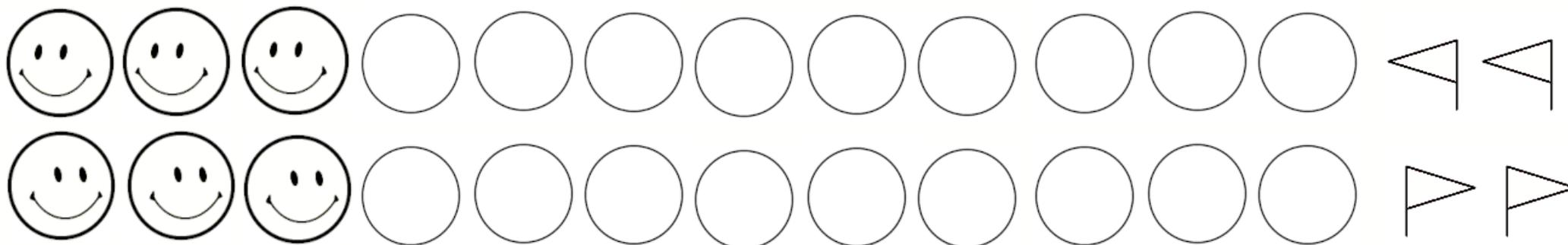
10

11

12

Les alpinistes audacieux

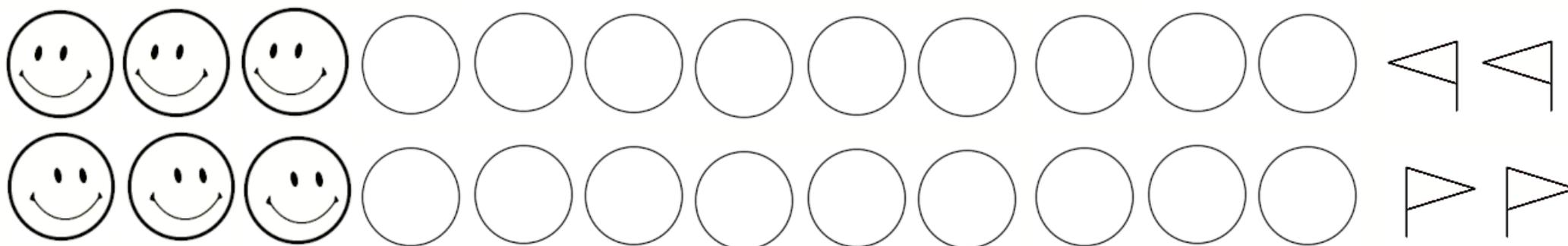




Colorier les alpinistes, les jetons et les drapeaux de deux couleurs différentes.

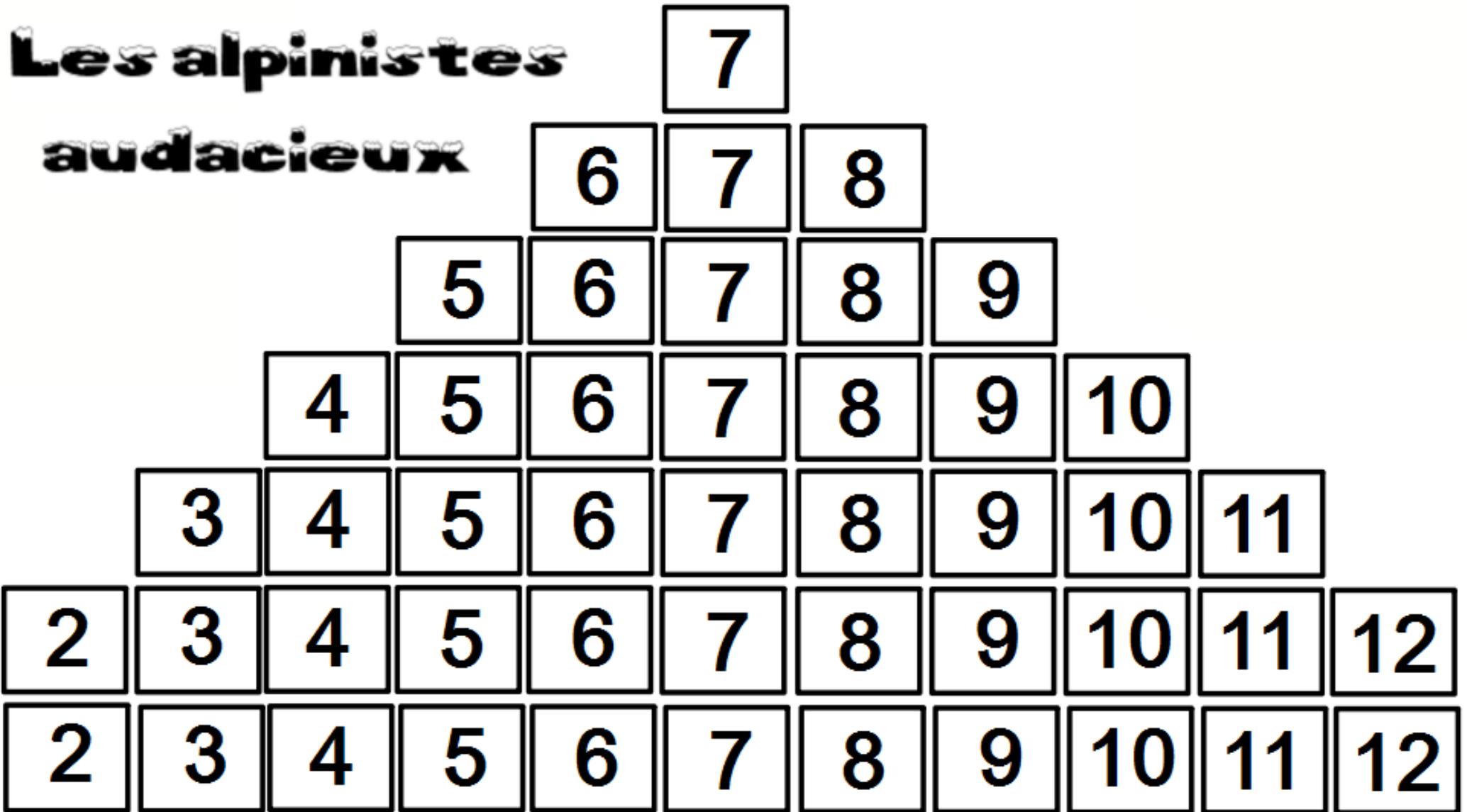
Les alpinistes peuvent être remplacés par des pions ou des pièces d'échec, les disques par des jetons.

Les drapeaux servent à marquer les voies d'escalade gagnées.

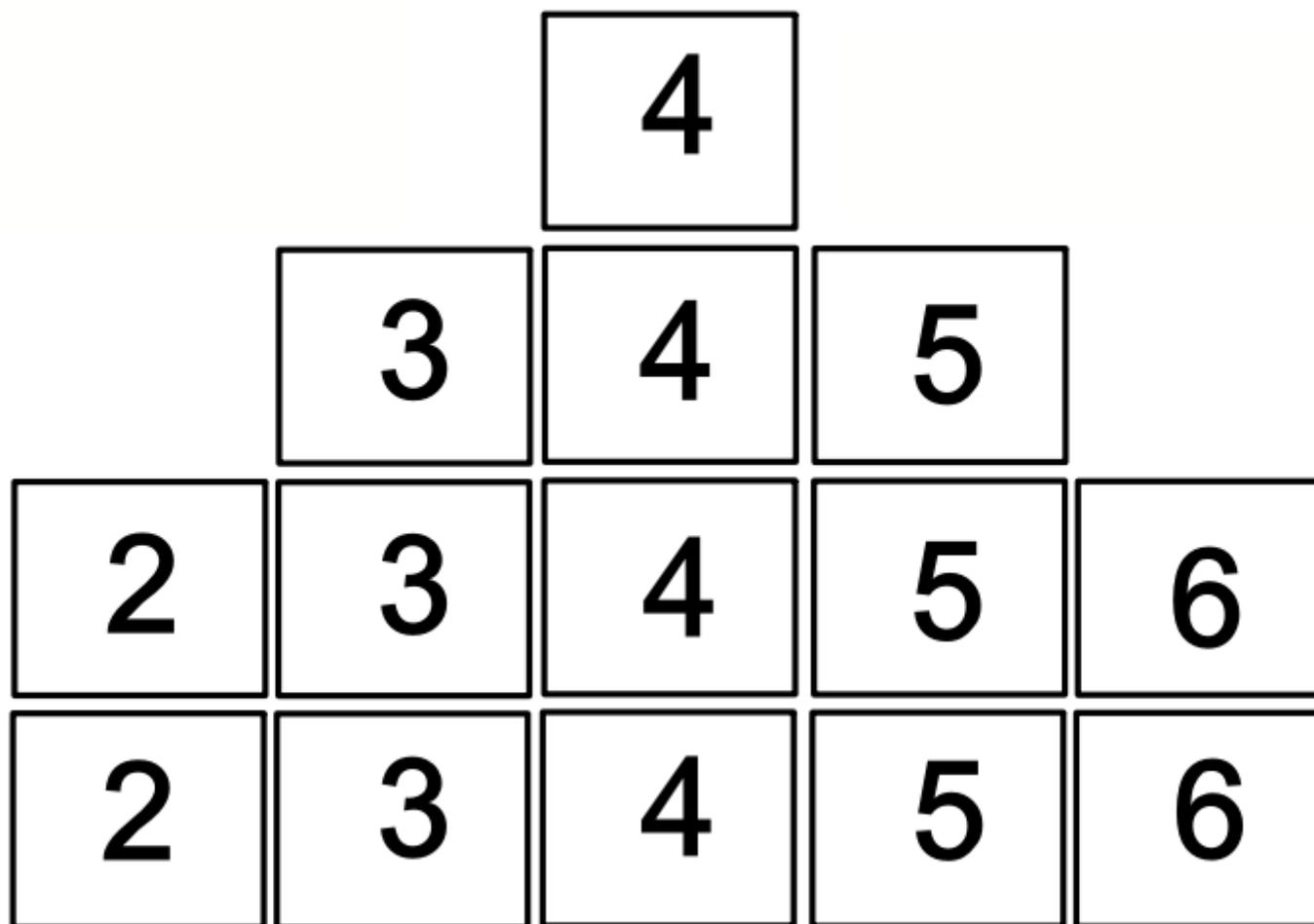


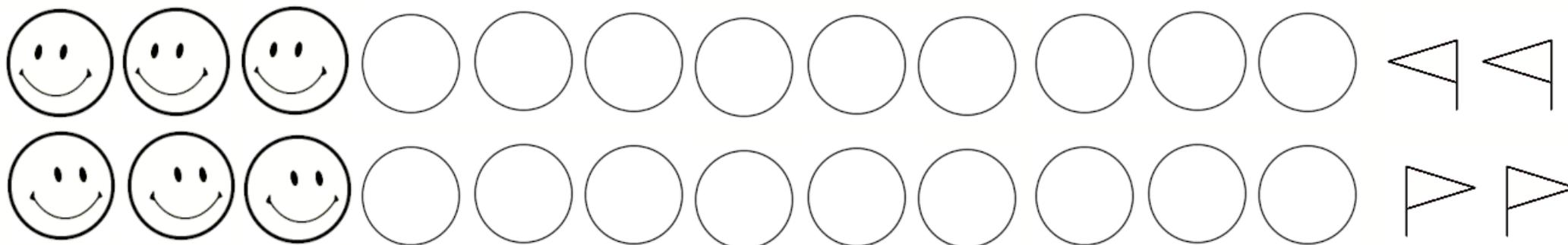
Les alpinistes

audacieux



Les alpinistes audacieux





Colorier les alpinistes, les jetons et les drapeaux de deux couleurs différentes.

Les alpinistes peuvent être remplacés par des pions ou des pièces d'échec, les disques par des jetons.

Les drapeaux servent à marquer les voies d'escalade gagnées.

