

# Fermez la boîte

**Objectif** : savoir additionner et connaître la décomposition additive d'un nombre.

**Niveau** : Cycle 2

**Compétence visée** : connaître les tables d'addition

**Pré-requis** : lire un dé



**Matériel** : une boîte, des languettes à disposer tout autour de la boîte numérotées de 1 à 12, deux dés chiffrés de 1 à 6

**Modalité de travail** : de 2 à 4 joueurs ( au départ en atelier dirigé, puis en autonomie )  
**\*\* Pour l'atelier autonome \*\***, on peut inclure un arbitre qui notera sur une feuille les décompositions trouvées par les joueurs. Cela permet une évaluation postérieure du maître.

## Déroulement de l'activité

1. Le 1er joueur lance les 2 dés. Il calcule la somme des nombres. Il a la possibilité de rabattre 1 ou 2 languettes pour réaliser cette somme.

*Exemples* : Si les dés affichent 3 et 6, le joueur peut choisir d'abaisser la languette 9, ou les languettes 3 et 6, 4 et 5, 1 et 8 ou 2 et 7.

2. Le joueur suivant fait de même. Attention, si le joueur ne peut pas abaisser les languettes correspondantes à ses dés, il passe son tour.
3. Le maître regarde, guide et intervient en cas de désaccord. Il note également sur une fiche les décompositions et le nombre donné par les 2 dés.
4. La partie se termine au bout de 9 lancers de dés chacun ou quand on ne peut plus abaisser de languettes. On passe alors au comptage des points obtenus grâce aux languettes baissées ( *remarque* : si j'ai lancé les dés et que je n'ai pu abaisser de languettes alors je n'obtiens aucun point ).

## Prolongement :

- ✓ On peut jouer une ou plusieurs manches.
- ✓ On peut jouer en autonomie, tout en gardant une trace écrite du jeu.

## Quelques idées pour une progression possible :

- ✓ On peut commencer par les décompositions à 2 chiffres comme ici. Puis permettre les décompositions à 3 ou 4 chiffres.
- ✓ On peut augmenter le nombre de languettes ou les diminuer.
- ✓ On peut disposer les languettes dans l'ordre numérique ou dans un ordre aléatoire.

## Fermez la boîte : mes résultats

n°	TIRAGE		SOMME	LANGUETTES FERMEES												
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	impossible
2				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	impossible
3				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	impossible
4				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	impossible
5				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	impossible
6				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	impossible
7				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	impossible
8				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	impossible
9				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	impossible

- ◆ L'élève notera les chiffres des dés dans la colonne « tirage ».
- ◆ L'élève calculera la somme et l'écrira dans la colonne « somme ».
- ◆ L'élève entourera les 2 languettes qu'il a choisi dans la colonne « languettes fermées » ou entourera la case « impossible » s'il ne reste plus assez de languettes.

### Remarque :

On se limitera à 9 lancers de dés chacun maximum.

## CONSTRUCTION DU JEU

Personnellement, je trouve que le jeu du commerce n'est pas assez grand pour jouer à plusieurs. Je préfère modifier légèrement le matériel en ajoutant des languettes tout autour d'un plateau carré. On peut très bien acheter 2 jeux du commerce et mettre les élèves en duel.

Pour fabriquer ce jeu, il vous faudra une grande boîte à pizza cartonnée. Vous y collerez des morceaux de cartons pliés en deux, numérotées de 1 à 12 par exemple.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
12											1
11											2
10											3
9											4
8											5
7											6
6											7
5											8
4											9
3											10
2											11
1											12
12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

