

# L'île des pirates

## Règle du jeu

Il s'agit ici d'un jeu de plateau consistant à pratiquer des additions et soustractions successives, et surtout à choisir la bonne opération. On joue bien sûr à l'aide d'un dé.

Ce jeu me semble un excellent moyen d'entraîner à la lecture des énoncés de problèmes, parfois présentés « à l'envers ».

Introduction du jeu : Chaque joueur est pirate sur un navire parti de Madagascar il y a 10 jours pour un voyage estimé à 60 jours.

But du jeu : **Faire le voyage en un minimum de jours** pour atteindre l'île du diable.

Déroulement : Dès le début chaque élève doit effectuer un petit calcul : « Le voyage est estimé à 60 jours, je suis parti il y a 10 jours, il me reste donc 50 jours de traversée. » La base est donc le nombre 50 (ceci dit vous pouvez changer ça à votre guise !).

Sur chaque case figure une indication de voyage. Par exemple : « *Bonne pêche ! Tu gagnes 5 jours.* »

L'élève doit alors trouver l'opération à effectuer : gagner 5 jours signifie ici que la durée du voyage est réduite, il faut donc pratiquer une soustraction :  $50 - 5 = 45$  jours.

Si l'élève « perd des jours » alors la durée du voyage est rallongée, on pratique alors une addition.

Pour gagner le jeu : Le gagnant n'est pas celui qui arrive le premier sur l'île du diable, mais celui qui a fait la traversée la plus courte !

Avec quel support les élèves jouent-ils ?

Pour compter sans se perdre en route, on peut utiliser l'ardoise.

Pour les élèves les moins à l'aise, on peut aussi jouer avec des jetons (on en a 50 au départ, on en enlève ou on en ajoute).