

Jeu Mondes des Patterns - A partir du cycle 4

Objectif :

renforcer le calcul littéral et l'algorithmique, il peut aussi préparer ou accompagner le travail sur les suites.

Matériel :

3 Jeux de 6 mondes, jeux numérotés de 1 à 3 par niveau de difficulté croissant, le niveau des mondes n'est pas homogène.

Chaque jeu est composé de 6 plateaux monde -un monde correspond à un pattern- et de 6 cartes par monde soit 36 cartes.

Un plateau monde est constitué d'un tableau de 3 lignes et 3 colonnes : sur la première ligne sont représentés les 3 premiers motifs du pattern. Les 6 cases des 2^e et 3^e lignes sont à compléter avec les cartes.

But

Marquer le plus de points en posant des cartes sur les 2^e et 3^e lignes des plateaux.

Nombre de joueurs

De 3 à 6 joueurs

Mécanisme

Associer différentes représentations d'un même pattern.

Préparation

Battre les cartes

Déroulement d'une partie

Chaque joueur pioche au hasard un plateau. Le donneur distribue toutes les cartes.

Chaque joueur peut commencer immédiatement à compléter son plateau en y ajoutant **une seule** carte correspondant au pattern dont les 3 premiers motifs sont représentés sur la première ligne.

Tous les joueurs posent ensuite leur jeu de cartes à droite et récupèrent le jeu de leur voisin de gauche. Ils peuvent de nouveau compléter leur plateau s'ils possèdent une carte correspondante. Dans le cas contraire, ils se défaussent d'une carte au milieu du jeu.

Fin de partie

La partie se déroule ainsi de suite jusqu'à ce qu'au moins un joueur n'ait plus de cartes.

Score

Chaque joueur additionne les points indiqués sur les cartes ajoutées sur son plateau