

## Pikomino

### But du jeu :

Gagner le plus de vers possible !

**Pikomino** est un jeu du type "stop ou encore". Lorsqu'on lance les dés, on peut accepter une récompense modeste ou jouer au flambeur pour espérer un Pikomino élevé, ou même voler un Pikomino à un adversaire. Mais à force d'être gourmand, on prend le risque de tout perdre.

### Objectifs : Calculer avec des nombres entiers (automatisation)

- Calculer mentalement des sommes avec des nombres à 2 chiffres avec ou sans retenue.
- Calculer mentalement des produits (table de 1 à 5)
- Rechercher un complément pour atteindre un nombre cible.
- Evaluer l'ordre de grandeur d'un résultat

### Prérequis pour jouer :

- Table de multiplication jusqu'à 5
- Table d'addition jusqu'à 10
- Anticiper un calcul pour trouver un nombre cible
- Mémoriser/noter le résultat du calcul intermédiaire

### Adaptations/variantes possibles :

- Une aide au calcul peut être proposée.
- La règle « Becquetage de vers » peut être remplacée par « retourner le pikomino le plus grand » sur la piste.

### Dimension coopérative du jeu :

- Ce jeu n'est pas coopératif néanmoins, une aide au calcul entre joueur est à encourager.
- Pour le rendre plus coopératif vous pouvez faire jouer les enfants par équipe de 2 ou 3.



**Cycle 3**

**Niveau :** à partir de 8 ans

**Durée du jeu :** de 20 à 30 minutes

**Nombre de joueurs :** 2 à 7

**Règles de base :**



### Remarques /Conseils :

- Les règles à prendre en comptes sont simples mais nombreuses. Une animation par l'enseignant est indispensable au démarrage.
- Les règles du jeu peuvent être présentées progressivement de manière collective.