

## Le jeu des doubles et des moitiés

**Compétences et connaissances travaillées :** mémoriser les faits numériques et notamment les doubles et les moitiés.

**But du jeu :** remporter davantage de points que ses adversaires.

**Niveau de jeu :** le jeu proposé ici convient aux enfants du cycle 3. Néanmoins, le matériel vierge permet de l'adapter à des élèves plus jeunes.

**Matériel :**

Cartes doubles et moitiés à imprimer, pistes doubles et moitiés à imprimer, un dé, un pion pour les joueurs, de quoi noter (ou matérialiser des points), matériel vierge pour éditer d'autres cartes et d'autres plateaux.

**Nombre de joueurs :** 3 ou plus.

***Aménagement pour 2 joueurs : on supprime le rôle de meneur de jeu. Les joueurs jettent le dé et déplace le pion à tour de rôle.***

**Préparation du jeu :**

Installer la piste sur la table et placer un pion sur la case départ.

Préparer un dé et désigner un meneur pour le premier tour. Installer toutes les cartes doubles (ou moitiés) de sorte que toutes les faces visibles soient de la même couleur (vertes ou bleues).

**Déroulement :**

Le meneur lance le dé et avance le pion du nombre de cases indiquées par le dé.

Il annonce alors le défi :

« Vous devez trouver le double de... (la moitié de...). Attention allez-y. »

Le joueur le plus rapide à avoir saisi la bonne carte remporte un point. Le meneur vérifie et inscrit le point sur une fiche. Le joueur à la gauche du meneur devient meneur pour le second tour (et on continue ainsi dans le sens des aiguilles d'une montre).

La partie s'achève lorsque le pion a atteint la fin de la piste.

Le joueur qui a remporté le plus de points remporte la partie.

**Variantes et stratégies de jeu :**

- Le joueur qui donne la bonne réponse devient systématiquement le meneur de jeu pour le tour suivant (cela permet d'avoir plus souvent les meilleurs joueurs en meneurs de jeu et de donner plus de chances aux joueurs moins forts).

- On peut décider d'appliquer un barème différent : deux points en cas de réponse correcte, retrait d'un point en cas d'erreur (surtout si les joueurs ont tendance à répondre au hasard).
- On peut laisser apparaître les cartes réponses ou au contraire les retourner pour obliger les joueurs à trouver d'abord les doubles avant les moitiés. En effet, les cartes sont recto-verso ; d'un côté les doubles, de l'autre côté les moitiés. Cela permet de travailler davantage les rapports entre les nombres.
- Dans le cas de joueurs d'âges différents, on peut proposer des alternatives :
  - Les joueurs les plus jeunes ont 5 secondes pour répondre avant les autres.
  - Les joueurs les plus jeunes gagnent 2 points à la place d'1 pour chaque bonne réponse.
  - Les joueurs les plus âgés perdent 1 point en cas de mauvaise réponse et pas les autres
  - ...
- Pour les élèves de CP et CE1, la difficulté peut être ajuster en proposant d'autres cartes que celles proposées. Vous pouvez utiliser les cartes et les pistes vierges pour créer vos propres doubles et moitiés.