

Le voyageur

Matériel

- ✓ des cartes-nombres
- ✓ des cartes-événements (feu rouge, accident, joker, chance, aide)
- ✓ un sous-main par joueur
- ✓ un plateau de jeu
- ✓ un jeton de couleur par joueur
- ✓ une calculatrice si besoin

But du jeu

- ✓ Voyager le plus loin possible en posant des opérations dont le résultat est 100.

Préparation

- ✓ 2 à 5 joueurs
- ✓ Distribuer 7 cartes-nombres à chaque joueur et deux cartes-événements.
- ✓ Les cartes sont disposées faces visibles sur les sous-mains. Les cartes-événements sont posées à côté du sous-main, face visible aussi.
- ✓ Le reste des cartes-nombres forme une pioche (dans cette pioche, disposer les cartes verticalement pour une meilleure préhension)
- ✓ Le reste des cartes-événements forme une seconde pioche.
- ✓ Les jetons des joueurs sont posés sur la case *Départ* du plateau.
- ✓ Les cartes + (et – le cas échéant) sont posées à côté des pioches (facultatif).
- ✓ Un élève peut prendre le rôle d'arbitre : il vérifie les calculs à la calculatrice.

Déroulement du jeu

- ✓ Le plus jeune joueur commence.
- ✓ Avec 2, 3, 4 ou plus de ses cartes, il essaie d'atteindre 100 en additionnant et soustrayant et les pose devant lui. Une fois qu'il a joué, il pioche autant de cartes qu'il a posées.
S'il a réussi à faire 100, il avance son jeton sur le plateau.
- ✓ C'est au tour du joueur suivant qui procède de même. Etc...
- ✓ Si un joueur ne peut pas ou n'arrive pas à atteindre 100 avec ses cartes, il a deux choix possibles :
 - 1⇒ il peut utiliser une de ses cartes-événements et jouer. Une carte-événement utilisée → une carte événement piochée, pour en avoir toujours 2.
 - 2⇒ il peut changer toutes ses cartes mais passe son tour.
- ✓ Si un joueur perd une opération posée (accident), il doit reculer son pion sur le plateau.
- ✓ Le jeu s'arrête lorsqu'un joueur atteint la case *Arrivée* sur le plateau.

Événements

- **Chance** : le joueur peut échanger une carte de son choix avec un autre joueur volontaire et peut poser une opération. Il peut y avoir négociation entre joueurs.
- **Aide** : le joueur peut demander de l'aide à une personne de son choix (arbitre, adversaire, maîtresse, AESH, ...) pour poser une opération.
- **Accident** : le joueur qui reçoit cette carte doit donner une de ses opérations posées au joueur qui lui a mis cette carte. S'il n'a pas d'opération posée, il passe son tour.
- **Feu rouge** : le joueur qui reçoit cette carte passe son tour.
- **Joker** : cette carte permet de choisir la valeur qui manque pour poser une opération.
- Les **jetons** sur le plateau se déplacent en reculant ou avançant en fonction des événements.

Niveau 1 (CE1 et CE2 en difficulté) : cartes-nombres multiples de 10 uniquement

Niveau 2 (CE2 et CM1 en difficulté) : cartes-nombres multiples de 5 uniquement

Niveau 3 (CE2 forts et CM) : toutes les cartes-nombres.

Niveaux 2 et 3 : possibilité d'atteindre 100 avec des additions et des soustractions

Variantes :

- Pour éviter une surcharge de cartes, on peut mettre à disposition des élèves les cartes-nombres qui se complètent et que l'on veut faire travailler :

Exemple :

4 14 24 34 44 54 64 74 84 94 avec 6 16 26 36 46 56 66 76 86 96

- Un élève en difficulté peut avoir une calculette ou une ardoise pour l'aider.
- Le jeu peut être assoupli en permettant la coopération et l'entraide entre élève.

Remarque :

Le jeu prend beaucoup d'espace, il faut dégager au moins l'équivalent de 4 tables individuelles.

Merci à Isabelle qui nous a confié l'amélioration de son jeu.