

# Chiffroscope - Fiche professeur



## Présentation

Le jeu du Chiffroscope se joue à 2 joueurs de manière collaborative.

Le but du jeu est que les joueurs écrivent ensemble le nombre représenté par un tirage de plusieurs cartes Unité de numération et cartes Nombre associées, déposées sur le plateau.

La durée moyenne d'une partie varie de 5 à 15 minutes.

## Le rôle de l'enseignant

- **Définir les sélections de cartes Nombre et Unités de numération** à utiliser (proposition § 2.4.2 du site Chiffroscope et en rubrique téléchargement).
- **Indiquer le nombre de tirages** à effectuer pour une partie (entre 3 et 5 tirages d'une carte Unité de numération associée à une carte Nombre).
- **Valider la réponse** proposée par les joueurs, lorsqu'une version numérique n'est pas disponible.

## Les caractéristiques mathématiques

Les caractéristiques mathématiques du jeu sont décrites § 1.3 du site Chiffroscope.

- Le plateau est un tableau de numération qui n'a pas de colonnes prédéterminées. Le tableau de numération est à reconstruire à chaque partie, pour obtenir le nombre de colonnes nécessaires au dépôt des cartes lors du tirage. Les unités simples ne sont pas toujours dans la dernière colonne à droite.
- Plusieurs cartes Nombre peuvent être déposées dans une même colonne
- Des cartes Nombre affichent des nombres à 1 ou 2 chiffres
- Toutes les unités de numération ne font pas l'objet d'un tirage de carte, conduisant à l'apparition de zéros (pas automatiquement), des unités de numération hors tableau (à droite ou gauche) sont parfois à prendre en compte
- Des tirages conduisent à des nombres plus grands que 10 dans une colonne

## Déclinaisons possibles

- Imposer aux élèves la position sur le tableau de la première unité de numération tirée
- Restreindre les cartes Nombre à des nombres à 2 chiffres pour obliger les conversions
- Variantes Décal'tout, Faire apparaître un zéro !, Coup de vent, Multiplitout, Quel est le tirage ?

