

Faire apparaître un zéro - Règle du jeu élèves

Présentation

Faire apparaître un zéro est une variante du Chiffroscope qui se joue à 2 joueurs de manière collaborative.

Inutile d'être magicien ! Le but du jeu est d'inventer une carte nombre supplémentaire et de la placer sur le plateau, sans changer ou déplacer les cartes qui sont déjà posées, de façon à obtenir un zéro dans une unité de numération de l'écriture du nombre.

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

Matériel

- Plateau figurant des colonnes (en plusieurs exemplaires)
- Une sélection de cartes Nombre
- Une sélection de cartes Unité de numération
- Une sélection de cartes Faire apparaître un zéro
- Un support pour écrire (ardoise, feuille, tableau...)

Déroulement du jeu

L'enseignant indique aux joueurs les sélections de cartes à utiliser ainsi que le nombre de tirages à effectuer.

1. La partie de Faire apparaître un zéro démarre comme une partie de Chiffroscope (règle du Chiffroscope) jusqu'à l'étape 6 de la détermination du nombre.
2. Le tirage étant terminé et le nombre trouvé, les joueurs tirent une carte Faire apparaître un zéro. Sans rien changer ou déplacer de ce qui est déjà sur le plateau, ils inventent une carte Nombre supplémentaire et la placent sur le plateau de façon à faire apparaître un zéro dans l'écriture du nombre à l'unité de numération demandée par la carte.
3. Les joueurs déterminent le nombre obtenu et vérifient que son écriture contient un zéro à l'endroit voulu.

Fin de la partie

Une fois le nombre recomposé par les joueurs, la partie est terminée.

