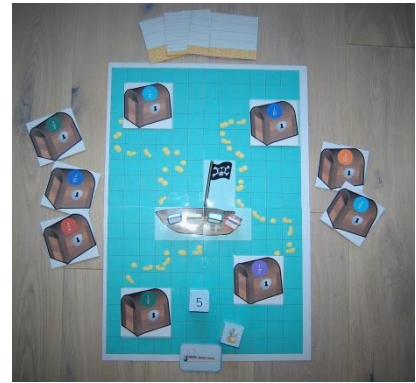


Notice de montage

L'or des pirates



Matériel nécessaire :

- papier cartonné A4 blanc 160g (type bristol)
- une paire de ciseaux
- colle en bâton

Composition

- un plateau de jeu (pages 4 à 7)
- 8 cartes « coffre au trésor » niveau 1 (pages 8 à 10)
- 5 cartes « coffre au trésor » niveau 2 (pages 11 à 12)
- 8 cartes « longue-vue » (page 14)
- 4 pions (page 14)
- 2 dés (page 13)

Réalisation :

Dans un premier temps, afin de familiariser l'enfant avec les fractions, n'utiliser que les cartes $1/2$, $1/3$, $1/4$, $1/5$, $1/6$, $1/8$, $1/10$ et $1/12$.

Il n'est donc pas obligatoire d'imprimer dès le début les cartes $2/12$, $2/10$, $2/8$, $2/6$ et $2/4$ qui ne seront introduites que dans un second temps.

Imprimer sur du papier cartonné les pages concernant le plateau, les pions, les dés ainsi que les cartes « longue-vue » et les cartes « coffre au trésor » souhaitées.

Montage :

➤ **le plateau :**

Couper sur les pointillés les marges gauches des pages 5 et 7 et les marges hautes des pages 6 et 7.

Positionner la page 5 sur la page 4 et la page 7 sur la page 6.

Positionner les pages 6 et 7 assemblées sur les pages 4 et 5 assemblées.

Si l'on souhaite avoir un **plateau pliable**, couper aussi la marge droite de la page 6. Ne pas l'assembler à la page 7 mais la coller directement sur la page 4 et coller la page 7 sur la page 5, bord à bord avec la page 6. Il suffira ensuite de plier la page 6 sur la page 4, endroit contre endroit. La page 7 sur la page 5, envers contre envers et les pages 4 et 5 envers contre envers.

➤ **les pions :**

Découper les pions à l'extérieur du trait de couleur. Les replier par le milieu, envers contre envers, puis plier, à environ 1 cm du bas, endroit contre endroit, pour former la base du pion. Coller ensemble les 2 faces du pion pour rigidifier.

➤ **les cartes « coffre au trésor » :**

Découper les cartes à l'extérieur du trait de couleur. Les replier par le milieu, envers contre envers. Coller ensemble les 2 faces.

➤ **les cartes « longue-vue » :**

Découper les cartes à l'extérieur du trait de couleur.

➤ **Les dés :**

Après découpage, replier les languettes vers l'intérieur, puis les encoller. Plier, sur les traits, envers contre envers. Reconstituer le dé en collant les languettes sur les faces opposées puis renforcer toutes les arêtes avec du ruban adhésif.

Règle du jeu

L'or des pirates



Compétences travaillées :

- Comprendre la notion de fraction
- Comparer des fractions

Nombre de joueurs : 2 à 4

Présentation et but du jeu :

Le bateau des pirates a chaviré au large de l'île *Fractions*. Les coffres contenant leur butin, des pièces d'or, se trouvent maintenant au fond de la mer. Des marins voudraient bien s'en emparer.

Pour accéder à chaque coffre, il faut suivre le chemin indiqué par les pièces d'or qui en sont tombées.

Mais, attention ! pour ne pas déséquilibrer le bateau, il faut toujours commencer par remonter le coffre le moins rempli. La contenance de chaque coffre est indiquée au recto de la carte, par une fraction ; au verso, par un schéma.

Qui arrivera à remonter le plus de coffres ? Ce n'est pas si facile : il faut d'abord s'équiper d'un scaphandre, éviter de croiser les pirates qui cherchent eux aussi à récupérer leur trésor, ne pas être délogé par un autre marin...

Matériel particulier:

• Le dé « actions »

- La face « **scaphandre** » est nécessaire au joueur pour débiter la chasse au trésor. En cours de partie, elle permet d'avancer vers le trésor comme indiqué sur le dé « chiffres » puis de rejouer en lançant les 2 dés.
- La face « **pirate** » oblige le joueur à reculer d'autant de cases qu'indiqué sur le dé « chiffres » pour éviter les pirates.
- Les faces « **pièces d'or** » permettent au joueur d'avancer vers le coffre, en suivant le trajet balisé, du nombre de cases indiqué sur le dé « chiffres ».

• Les cartes « longue-vue » :

permettent à un joueur de retourner une ou plusieurs carte(s) « coffre » afin d'en visualiser la contenance. Elles sont particulièrement utiles au niveau 2 du jeu pour aider à comparer et à trouver des fractions équivalentes.

Préparation du jeu :

Au niveau 1, afin de familiariser l'enfant avec les fractions, on ne joue qu'avec les cartes $1/2$, $1/3$, $1/4$, $1/5$, $1/6$, $1/8$, $1/10$ et $1/12$. Les autres cartes ne seront introduites que dans un 2^{ème} temps, en complément ou à la place de certaines cartes, au choix.

Un joueur mélange les cartes « pièces d'or » puis en place 4, face « coffre » visible, sur le plateau. Il laisse les autres, en tas, à côté du plateau. Il distribue 2 cartes « longue-vue » à chacun.

Chacun choisit un pion et le place sur le bateau.

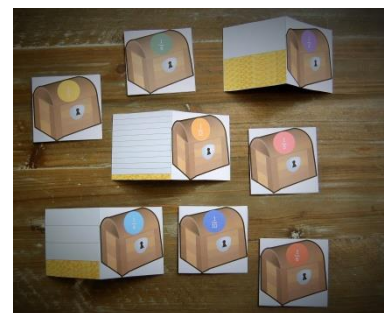
Les joueurs déterminent ensemble quel est le coffre le moins rempli. En cas de doute ou de désaccord, un joueur peut échanger une carte « longue-vue » contre le droit de retourner un ou plusieurs coffre(s) afin d'en visualiser la contenance.

Déroulement :

Pour commencer la chasse au trésor, chaque joueur doit se munir d'un scaphandre. Ceci n'est valable qu'une seule fois, en début de jeu : les joueurs qui devront, en cours de jeu, retourner sur le bateau pourront reprendre la partie sans obtenir de scaphandre.

Pour ce faire, les joueurs lancent le dé « actions » à tour de rôle. Le premier à obtenir un scaphandre lance alors le dé « chiffres » et se déplace, depuis le bateau, vers le coffre le moins rempli, sur le trajet matérialisé par les pièces d'or, du nombre de cases indiqué par le dé.

Dès qu'ils auront obtenu un scaphandre, les autres joueurs feront de même.



Au tour suivant, le joueur lance les 2 dés et en suit les consignes. Deux joueurs ne peuvent se trouver ensemble sur la même case. Le joueur qui arrive sur une case déjà occupée par un autre joueur renvoie celui-ci sur le bateau. (c'est-à-dire à la case départ).

Le premier joueur à atteindre le coffre s'en empare (un nombre exact de points n'est pas nécessaire) . Une nouvelle carte « coffre » est alors mise, à sa place, sur le plateau.

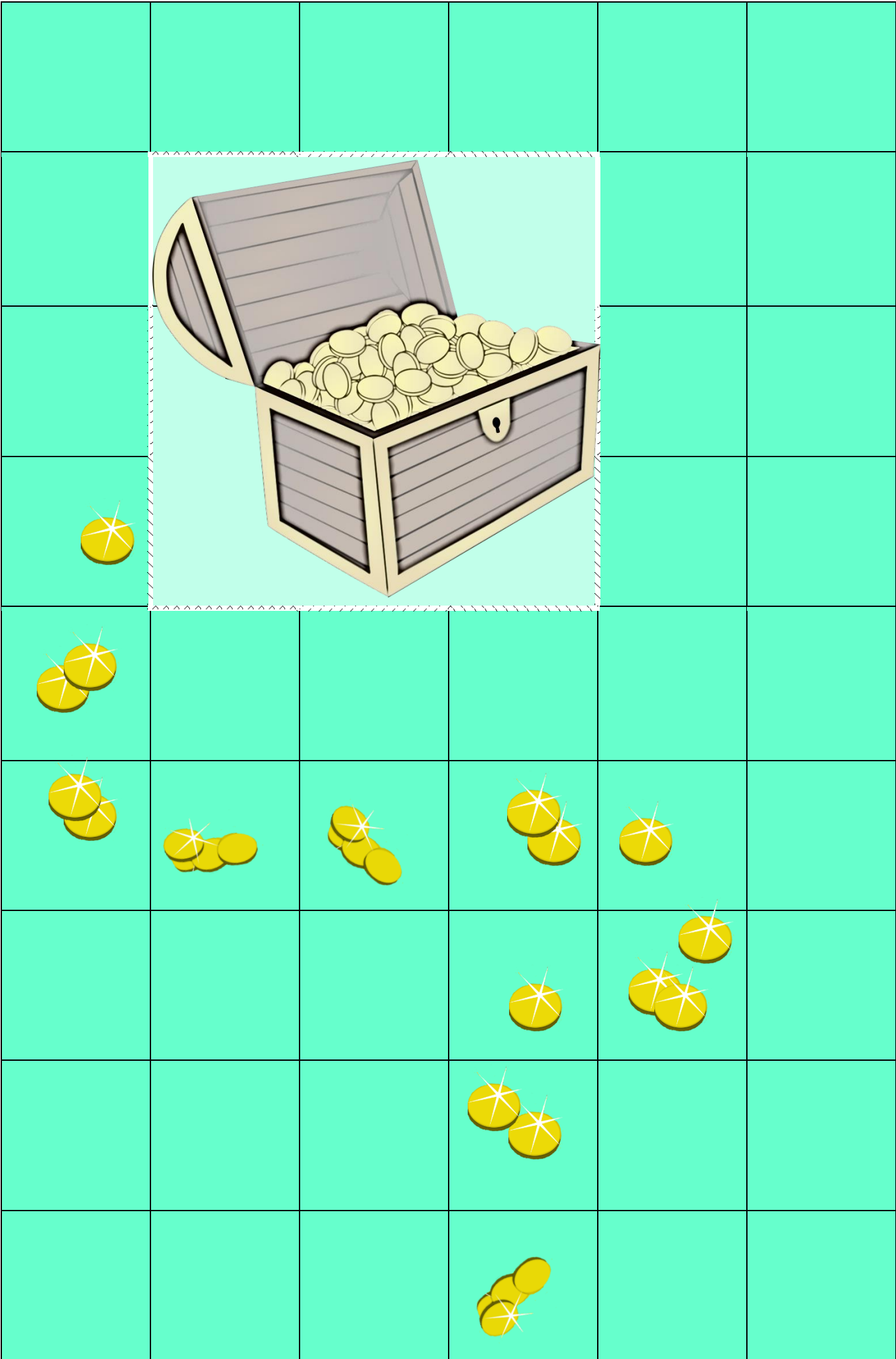
Les joueurs placent à nouveau leur pion sur le bateau et déterminent, à nouveau, quel coffre peut être « remonté ». Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que les 8 ou 13 cartes « coffre » aient été gagnées.

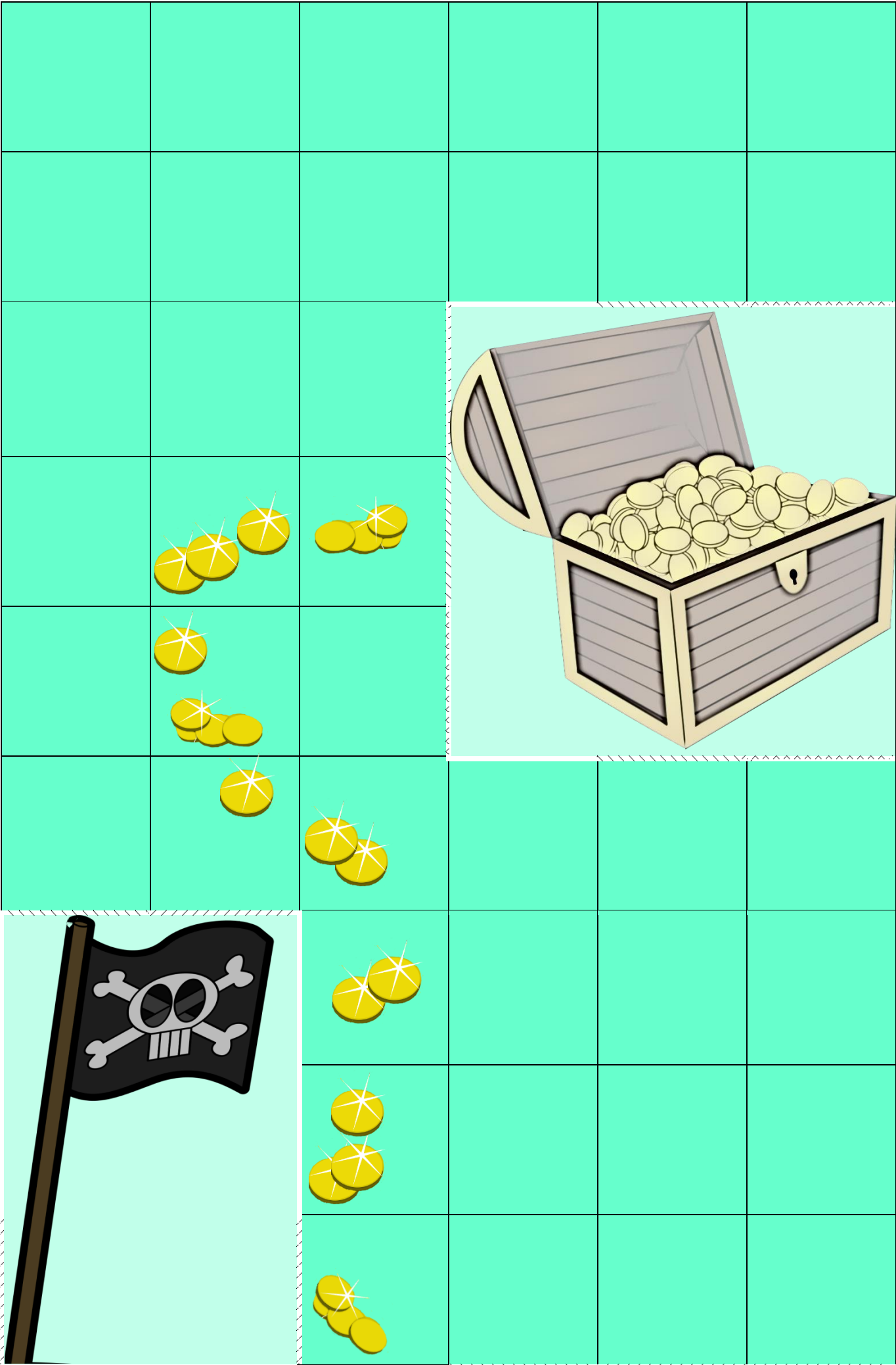
Le joueur qui en possède le plus a gagné.

Variantes

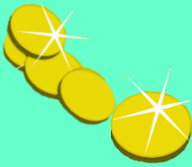
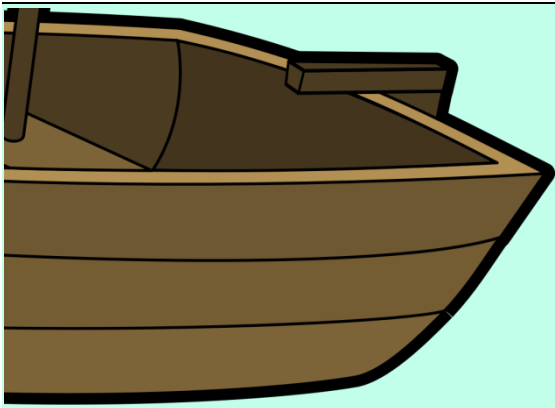
- Le but du jeu de niveau 2 est d'aider l'enfant à prendre conscience de l'équivalence de certaines fractions. Quand 2 coffres auront la même contenance, chaque joueur pourra choisir celui-ci qu'il choisit de « remonter ».
- On peut aussi décider que le gagnant sera non pas celui qui a « remonté » le plus de coffres mais celui qui possède le plus de pièces d'or. Dans ce cas, la comparaison sera facilitée grâce au schéma situé au recto des cartes et en les superposant. Ce pourra aussi être l'occasion de les aider à repérer les fractions équivalentes.
- Pour réduire le temps d'une partie, on peut choisir de ne placer que 4 ou 6 coffres. Il est intéressant, dans ce cas, de choisir des cartes avec des fractions équivalentes deux à deux

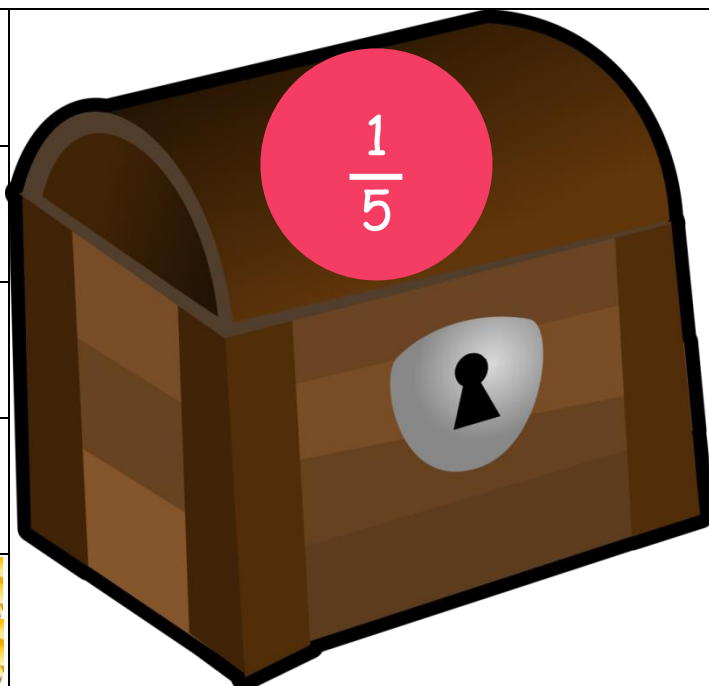
BON JEU !

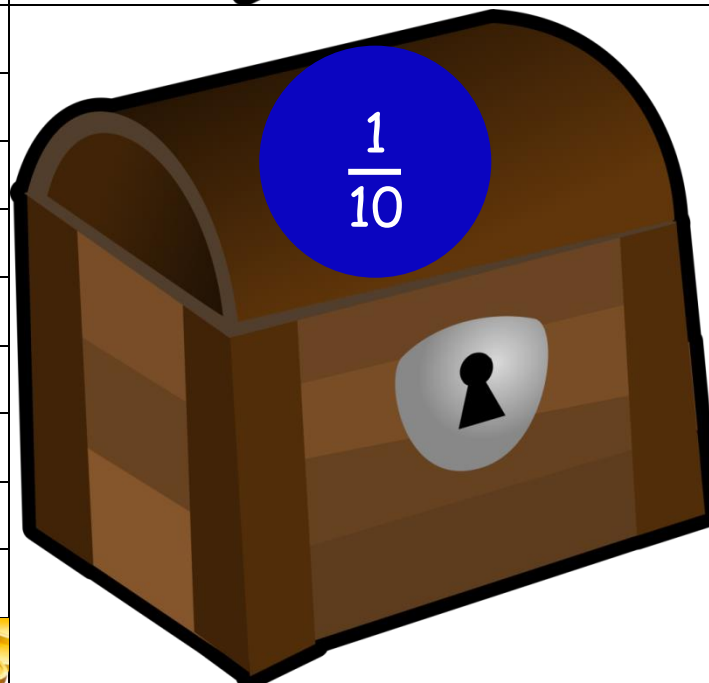


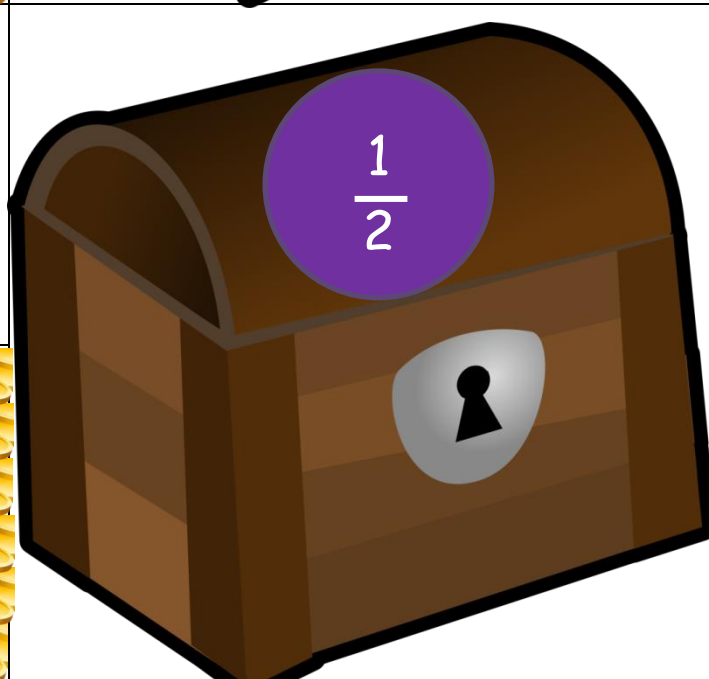
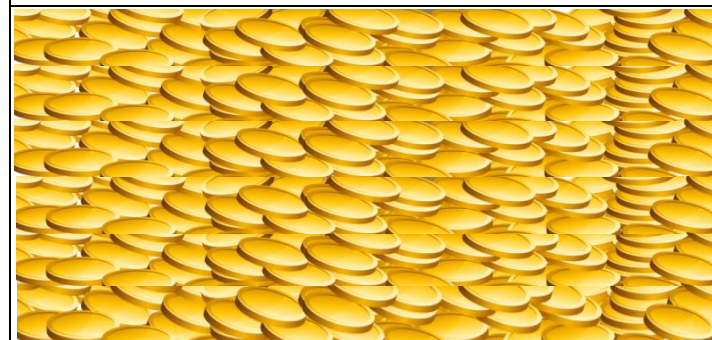


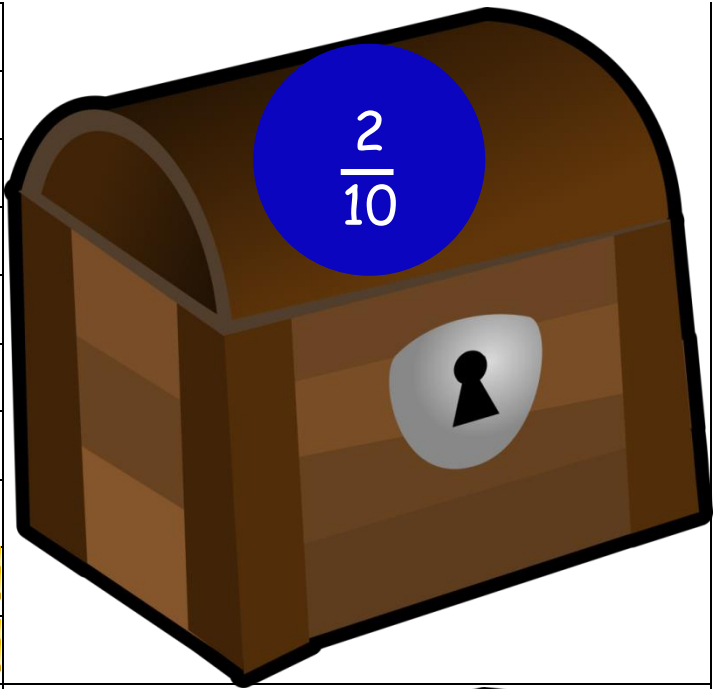


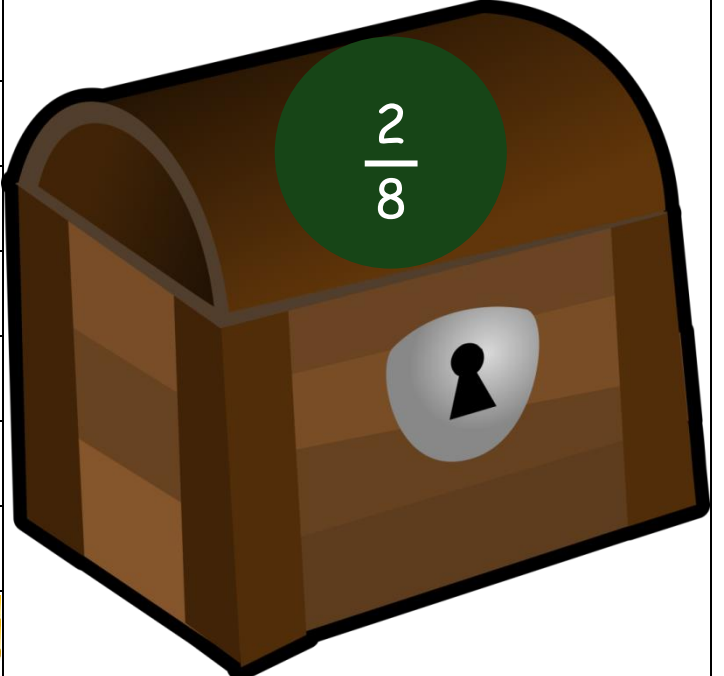


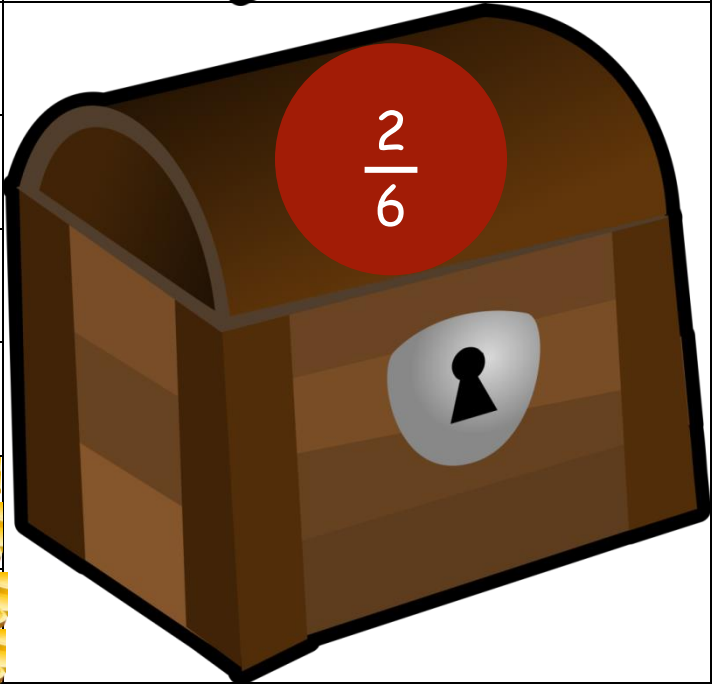














--

--

--

--

--

--

--

--

--

--

--

