



2 joueurs



à partir de 5 ans



Puzzle mathématique coopératif

FICHE DE JEU

Dans Plus Minus, tout tourne autour de la coopération et du calcul. Deux joueurs reçoivent chacun un rôle différent : l'un ajoute des nombres, l'autre les soustrait. Ensemble, ils essaient d'atteindre un nombre magique sur le plateau de jeu. La grille change constamment à cause des opérations, et ce que fait l'un influence directement l'autre. Ce jeu mathématique ludique ne porte donc pas seulement sur l'addition et la soustraction, mais surtout sur la coopération stratégique : planifier, discuter, ajuster, réessayer. Grâce à son caractère coopératif, les élèves apprennent à anticiper les actions de l'autre et à adapter leurs propres coups en conséquence. Avec plusieurs niveaux de difficulté, Plus Minus peut être utilisé dans de nombreux contextes. Le jeu s'intègre parfaitement aux thèmes de calcul, stratégies de pensée, collaboration et développement du langage mathématique.



FAVORISE LES COMPÉTENCES COGNITIVES SUIVANTES

COMPRÉHENSION DES NOMBRES

PLANIFICATION

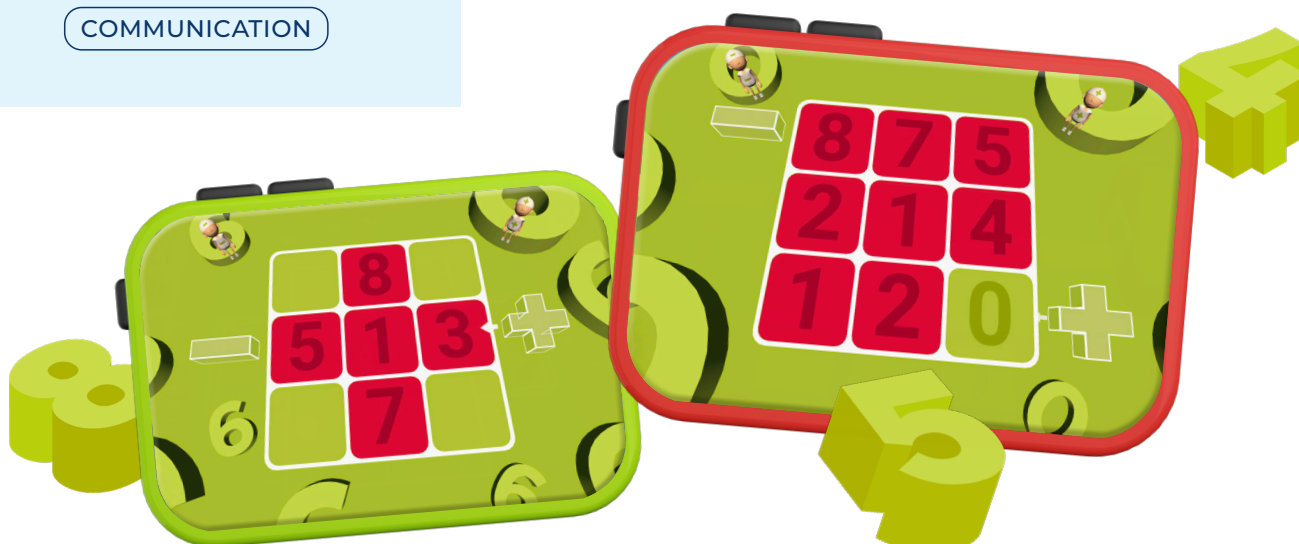
COOPÉRATION

COMMUNICATION

RÈGLES DU JEU

Plus Minus se joue à deux élèves, chacun prenant un rôle différent : l'un contrôle le signe plus (+), l'autre le signe moins (-). Ensemble, ils se déplacent tour à tour sur une grille remplie de chiffres. Leur objectif : modifier le chiffre de la case sur laquelle ils atterrissent de manière à ce qu'il corresponde au nombre cible. Par exemple : si vous êtes sur un 3 et que le nombre cible est 7, le joueur "plus" doit ajouter 4. Mais attention : dès qu'un joueur modifie une case, cette action compte dans le total, et les deux joueurs doivent donc bien se coordonner. Ajouter ou soustraire trop peu ou trop peut faire échouer toute votre stratégie.

Dans les premiers niveaux, la grille contient encore quelques cases vides et vous pouvez vous déplacer plus facilement. Mais dans les niveaux experts, le plateau est entièrement rempli de chiffres. Le jeu demande donc de raisonner logiquement, d'anticiper les actions de l'autre et de discuter en permanence.



UTILISATION EN CLASSE

Tu peux utiliser Plus Minus de différentes manières dans ta classe, voici quelques exemples pour t'inspirer :

Quart d'heure de maths en duo : Fais jouer les élèves par deux dans un atelier de calcul ou un circuit de mathématiques. En atteignant ensemble le nombre cible, ils révisent l'addition et la soustraction de manière ludique. L'alternance entre + et - renforce leur compréhension des nombres et la discussion transforme le calcul en véritable exercice de coopération.

Raisonnement stratégique : Utilise Plus Minus comme exercice de raisonnement stratégique. Avant chaque coup, les élèves doivent faire une pause et discuter à voix haute : quel est notre total actuel, quel effet aura ton action et comment puis-je y répondre ? Cette méthode met l'accent sur la planification, l'expression et l'analyse. Idéal comme activité intermédiaire où les compétences de réflexion sont centrales.

Collection de nombres cibles : Demande aux duos de collecter autant de nombres cibles différents que possible dans un temps limité. À chaque niveau, ils notent le nombre cible aléatoire. À la fin, ils classent leur collection en nombres pairs et impairs. Une manière ludique de relier cela à la compréhension des nombres, à la structure et au classement.



OBJECTIFS ÉDUCATIFS

En jouant à Plus Minus, tu travailles sur les objectifs suivants :

Concepts mathématiques

- **Compréhension des nombres :** explorer la relation entre les nombres, l'addition et la soustraction pour atteindre une valeur cible.
- **Stratégies de calcul :** estimer combien ajouter ou soustraire pour atteindre exactement un nombre.
- **Structurer et raisonner :** quelle opération rapproche le plus du but ? Quelle étape intermédiaire est la plus judicieuse ?



Fonctions exécutives & compétences cognitives

- **Planification et organisation :** réfléchir à l'avance sur quel joueur doit exécuter quelle action.
- **Inhibition :** éviter de faire une opération impulsivement et d'abord se coordonner avec son partenaire.
- **Flexibilité cognitive :** changer de stratégie si une action ne donne pas le résultat souhaité.

Compétences socio-émotionnelles

- **Coopération :** coordonner étroitement les actions pour atteindre un objectif commun.
- **Communication :** exprimer son raisonnement, écouter les propositions de l'autre.
- **Confiance en soi et résilience :** persévérer malgré les tentatives ratées, s'encourager mutuellement.

En jouant à Plus Minus, tu travailles à atteindre les compétences finales suivantes :

WI ET 1.3 - WI ET 1.13 - WI ET 1.28 - LL ET 4 - LL ET 5 - SV ET 3