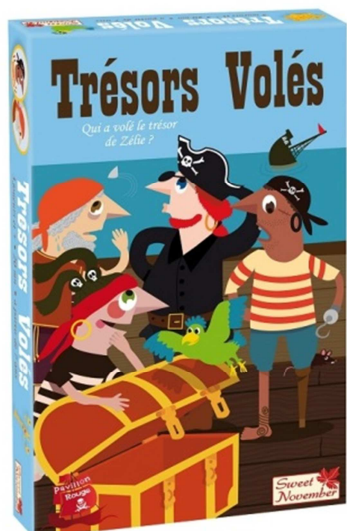



Trésors Volés



 : de 3 à 12 joueurs

 : 20 minutes environ

Thématique : Les pirates

But du jeu :

Un pirate s'est introduit sur un voilier et a dérobé un trésor. Une enquête est organisée pour connaître l'identité du pirate, la nature de son butin et l'endroit où il l'a caché.



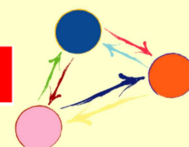
hasard



stratégie



pas
d'interaction



interaction



compétition



coopération



facile



difficile

Autre fiche sur le jeu :

<http://monpetit.ludigaume.be/jeu-TresorsVoles>



Résumé des règles :

Un des joueurs prend le rôle de **meneur de jeu**. Il prend une des cartes de la pioche et la regarde secrètement. Cette carte devra être trouvée par les autres joueurs qui mèneront l'enquête.

Chaque carte est composée d'un pirate, d'une cachette et d'un trésor parmi **4 choix possibles** pour chacun.

Tour à tour, les autres joueurs piocheront une carte et la montreront au meneur de jeu.

Suivant l'âge des joueurs, le meneur leur indiquera combien il y a d'éléments corrects sur la carte piochée (pour les moins de 10 ans) ou s'ils sont sur une bonne ou mauvaise piste (pour les plus de 10 ans).

Au fur et à mesure des cartes piochées, les joueurs pourront en déduire la bonne combinaison par voie d'éliminations de données.



Difficultés qui peuvent être rencontrées :

- L'élève ne rassemble pas tous les indices donnés par les différentes cartes piochées. Il ne tient compte que de la dernière carte. Ceci est souvent dû au fait que la mémoire à court terme est moins efficace chez plusieurs élèves en difficulté d'apprentissage.
- A partir des indices donnés, l'élève n'arrive pas à en déduire des choses.



Adaptations possibles :

- Classer les cartes par colonne : celles avec aucun indice, celles avec un indice correct, celles avec 2 indices.
- Utiliser des jetons rouges pour masquer les éléments qui ne correspondent pas et des jetons verts pour ceux qui correspondent.
- Montrer à l'élève comment mettre en place des stratégies de raisonnement en jouant avec lui et en parlant à haute voix
- Variante : au lieu de piocher au hasard une des cartes, les élèves « enquêteurs » ont 5 cartes en main et choisissent laquelle poser. Cette variante se rapproche du jeu Mastermind en forçant l'élève à émettre des hypothèses.



Apprentissages visés par le jeu :

- Développe l'attention
- Met en œuvre la mémoire à court terme
- Fait travailler la flexibilité cognitive et l'autorégulation
- Aide à renforcer les compétences en résolution de problèmes mathématiques dans des situations demandant un raisonnement « hypothético-déductif ».



Jeux similaires (jeux de déduction) :

- Mastermind (8 ans), Wingo Dingo (5 ans)
- Logeo Profi (8 ans), Chocolate Fix ou Chocologique (8 ans), Meta-Formes (4 ans)
- Cluedo (8 ans), Lady Alice (8 ans), Mystère à l'abbaye (8 ans), Suspect (8 ans)
- Mystery Star (9 ans)