

## PIQUE PLUME

*De la 2<sup>ème</sup> à la 4<sup>ème</sup> année de programme (selon Harnos)*

Jeu pour 2, 3 ou 4 joueurs

Ce jeu est basé sur le principe du memory. Il faut repérer la carte qui permet d'avancer.



## PER

MSN 11 (espace)



MSN 11 (géométrie)

MSN 15



MSN 21 (espace)

MSN 21 (géométrie)

MSN 25

MSN 31 (espace)

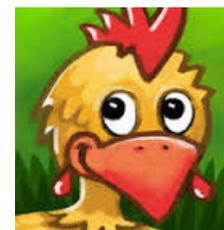
MSN 31 (géométrie)

MSN 35

CT



FG



Pique plume



## PIQUE PLUME

*Dans ce jeu de stratégie, les joueurs cherchent à réaliser un déplacement. Pour avancer, ils doivent tirer les cartes correspondant à l'endroit où ils veulent se rendre.*

---

Quelques suggestions de stratégies que les élèves peuvent découvrir, imaginer, essayer, développer et utiliser dans ce jeu :

- mémoriser les cartes que l'on retourne soi-même et les associer à une position ou à un secteur
- mémoriser les cartes que les autres retournent, surtout s'il s'agit de celle dont on a besoin
- distinguer les différences entre les cartes : pour les œufs notamment, il faut retenir « œuf au plat », « œufs dans le nid », « œuf à la coque » et pas seulement « œuf »
- repérer les secteurs dans lesquels se trouve la carte : plutôt dans la partie droite, plutôt vers soi, ...
- mémoriser toutes les cartes
- ...