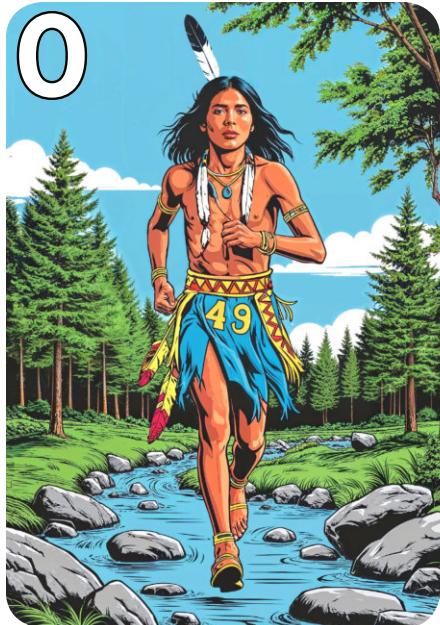


Utiliser « MADS AND COWBOYS » en classe, du CP au CM2 et au-delà !



0 LE DERNIER DES MOHICANS

Le dernier des Mohicans est un roman d'aventures américain de James Fenimore Cooper (1789-1851).

Joueurs: 2 - 5 Niveau: 1/5 Prime: Tapote ta bouche en faisant « Hou ! » comme un Indien.

Étale les 10 cartes Héros face visible sur la table et distribue 2 cartes Chiffre à chaque joueur. Celui qui a « le 9 », sinon « le 8 », etc., débute, puis on joue dans le sens horaire à partir de lui. Chaque joueur calcule ses 2 cartes pour atteindre : soit une carte Héros du centre pour la gagner, soit la dernière carte Héros gagnée par un adversaire pour la lui voler. À chaque tour, on mélange et redonne 2 cartes Chiffre chacun. Quand la dernière carte Héros du centre est prise, on finit le tour et la partie cesse. Celui qui a pris le + de cartes Héros gagne et si égalité voir * jeu n°6.

Partie en cours avec 2 joueurs : le joueur A commence et fait $7-1=6$ pour voler la carte Héros 6 du joueur B. Puis le joueur B fait $4+0=4$ et prend la carte Héros 4 au centre.



Le dernier des Mohicans (niveau des élèves / méthode) : les enfants de CP commencent par des additions et des soustractions sur les doigts. Au CE1 on rajoute la multiplication, et du CE2 au CM2 la division.

Mise en place du jeu : le mieux est de former des groupes de 5 élèves. En s'assurant qu'il y a un élève qui calcule bien dans chaque groupe. Ce dernier va se faire un plaisir d'aider un camarade en difficulté et le groupe entier va progresser en autonomie.

Pourquoi ce titre, « Le dernier des Mohicans » ? Parce que le jeu s'arrête quand la « dernière » carte au centre est prise. On termine toutefois le tour de jeu en cours.

Pourquoi cette prime ? Pour exprimer leur joie, les Indiens poussaient ce genre de cri.

Culture générale : « Le dernier des Mohicans » est un magnifique roman dans lequel un jeune Mohican, plein de courage et d'honneur, va risquer sa vie pour sauver la fille d'un colonel anglais. L'histoire se passe en Amérique du Nord en 1756 au début de la guerre de 7 ans qui oppose Anglais et Français en Europe et dans le Nouveau Monde.

Les Mohicans étaient une tribu indienne qui vivait dans l'actuelle région de New York. Il reste des Mohicans ! 1000 d'entre eux vivent dans une réserve de l'état du Wisconsin.

Variante de jeu : les élèves les plus à l'aise avec le calcul peuvent jouer avec la règle suivante : on peut opérer tous les calculs possibles avec nos 2 cartes et alors s'emparer de toutes les cartes atteignables. Ainsi avec un 6 et un 3 on obtient $6+3=9$, $6-3=3$ et $6\div 3=2$. Donc 3 cartes !



1 SACAGAWEA

Sacagawea était une jeune Indienne Shoshone qui, tout en s'occupant de son bébé, servit d'interprète et de guide à l'expédition Lewis et Clark (1804-1806), partie à la rencontre des tribus indiennes de l'Ouest.

Joueurs: 1-4 Niveau: 1/5 Prime: Parle une langue inconnue que tous imitent après toi.

Pose les 10 cartes Héros en un paquet face visible et dispose les 10 cartes Chiffre, face cachée, en 2 lignes. À tour de rôle, chaque joueur retourne 2 cartes Chiffre et tente de les calculer entre elles pour atteindre la carte Héros visible et la gagner. Il remet ensuite les 2 cartes Chiffre à leur place face cachée et c'est au joueur suivant de jouer. Celui avec le plus de cartes Héros gagne, et s'il y a égalité on départage comme indiqué carte n°6 (★).

Exemple : un joueur révèle les cartes Chiffre : 5 et 3
Il fait alors $5 + 3 = 8$ et gagne la carte Héros n° 8.

Sacagawea (niveau des élèves / méthode) : ce jeu est ce qu'on appelle un memory !

Additions et soustractions sur les doigts pour les CP. Au CE1 on ajoute la multiplication et du CE2 au CM2 la division. Si un CP arrive à faire des divisions, on l'encourage dans ce sens.

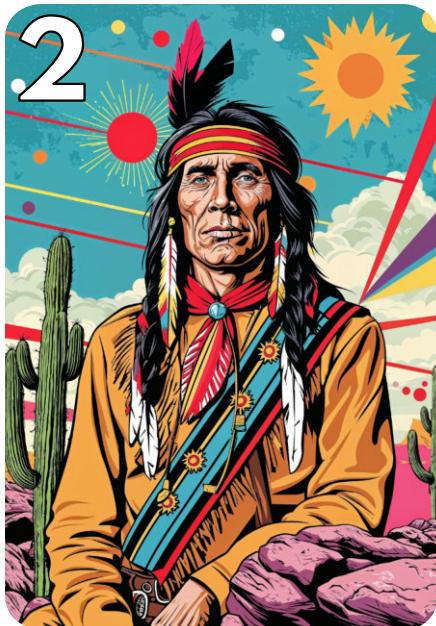
Mise en place du jeu : ce jeu peut être joué en binôme (un jeu par table) ou à 4 (2 élèves retournent leur chaise pour jouer à la table derrière eux).

Pourquoi ce titre ? « Sacagawea » était une guide et une traductrice et donc elle devait faire preuve de « memory » pour retrouver son chemin et se rappeler plusieurs langues.

Pourquoi cette prime ? Il y a plus de 7000 langues différentes dans le monde, ce qui prouve que l'être humain est un inventeur de langues. Parler une langue imaginaire permet à l'enfant de construire une musicalité de langage cohérente, de la faire « comprendre » et reproduire... même si ça ne veut rien dire. C'est un bon exercice d'imagination dans l'abstrait.

Culture générale : Sacagawea était une Indienne Shoshone, esclave des Indiens Gros-ventre depuis ses 12 ans quand elle fut gagnée au jeu par un chasseur français qui l'épousa. Elle avait alors 15 ans. Ils se joignirent tous deux à l'expédition Lewis et Clark (qui admiraient la jeune Indienne), et la présence de Sacagawea, une autochtone avec son bébé, rassurait les tribus rencontrées. Grâce à son sang-froid, à sa connaissance des plantes sauvages et à ses qualités de nageuse, Sacagawea sauva plusieurs fois l'expédition. Elle finit par retrouver sa tribu d'origine et son frère, qui aida alors l'expédition à atteindre le Pacifique. Sacagawea entra dans l'Histoire pour avoir participé à la première traversée de ce Nouveau Monde qui allait devenir les États-Unis. L'expédition rencontra une cinquantaine de tribus toujours accueillantes.

Variante de jeu : au lieu de retourner les 2 cartes en même temps, on en retourne d'abord une seule pour essayer de déduire qu'elle devrait être la seconde carte.



2 GERONIMO

Tu dois viser juste et te « soustraire » à ton adversaire tel le résistant apache Geronimo (1829-1909).

Joueurs: 2 Niveau: 2/5 Prime: Exécute une danse pow-wow en imitant ton animal totem.

Chaque joueur reçoit 5 cartes Héros qu'il éparpille devant lui face visible et 5 cartes Chiffre à lancer sur les cartes Héros adverses sans allonger trop le bras. Chaque carte Chiffre lancée qui se superpose à une carte Héros rapporte en points la **soustraction** de la plus faible des 2 cartes à la plus forte. Chaque carte Chiffre ou Héros ne peut être calculée qu'une fois. Le gagnant est celui qui amasse le plus de points.

Joueur A et ses cartes Héros. **Points joueur B :**

Avec la carte **4** le joueur B fait : **6** (Nat Love) - **4** = **2** pts plutôt que **4 - 4** (Buffalo Bill) = 0 pt.

Avec la carte Héros **2** (Geronimo), il peut calculer la carte Chiffre **8**, ou la **5**. Il choisit la **8** et fait **8 - 2 = 6** pts.

En tout, il a **8** pts.

Le Joueur B, lance ses 5 cartes Chiffre sur les Héros du joueur A et le joueur A fait de même vers le camp du joueur B (hors croquis).

Géronimo (niveau des élèves / méthode) : du CP au CM2, les enfants développent leur mobilité fine en lançant les cartes avec précision, apprennent à anticiper la meilleure association de 2 cartes et additionnent de tête les points obtenus par chaque soustraction. Les CP notent les points de chaque soustraction sur une feuille puis les additionnent.

Mise en place du jeu : les élèves jouent un contre un et utilisent leur petite table dans le sens de la longueur. Ils peuvent jouer debout.

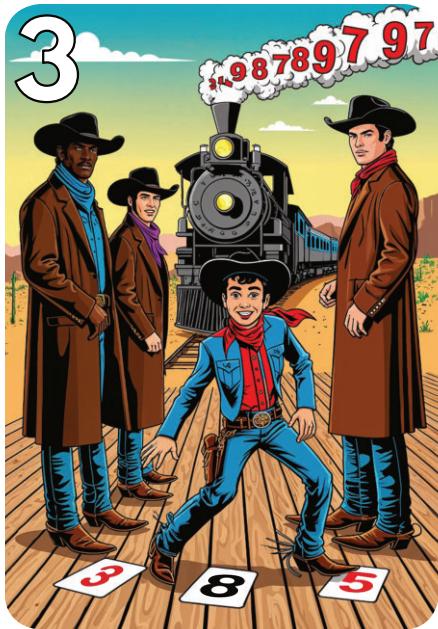
Pourquoi ce titre ? « Geronimo » était un guerrier apache réputé insaisissable parce qu'il savait se « soustraire » à ses poursuivants, c'est-à-dire leur échapper.

Pourquoi cette prime ? Un *pow-wow* (c'est le mot comptant le plus de w au monde) est un rendez-vous festif très codifié entre Indiens d'Amérique où tout le monde peut être invité : danses et chants traditionnels permettent aux Indiens de renouer avec leur culture ancestrale. On peut participer à des *pow-wow* en France et y danser avec de vrais Indiens.

Culture générale : Geronimo était un homme-médecine apache très respecté qui vivait dans l'actuel état du Nouveau-Mexique. Il a toujours refusé d'être parqué dans une réserve et s'est évadé 4 fois. Lors de sa dernière évasion, il a fallu mobiliser 5000 soldats pour le capturer lui et sa troupe qui ne comptait qu'une trentaine d'hommes et autant de femmes et d'enfants. Son peuple pensait que c'était son pouvoir de chaman (homme-médecine / sorcier) qui l'avertissait de l'approche d'un danger et lui permettait d'y échapper, de s'y soustraire.

Il existe de belles photos de Geronimo sur internet où son visage exprime la détermination et le courage. Il peut être intéressant d'en montrer à la classe, car son image est iconique.

Variante de jeu / remarque : une carte Chiffre jetée qui se retourne est recevable si elle touche une carte image.



3 IL ÉTAIT MOINS UNE DANS L'OUEST

Trois longs manteaux peu causants t'attendent à ta descente de train, et comme tu ne peux pas les calculer, tu vas devoir les descendre un peu...

Joueurs: 1-4 Niveau : 2/5 Prime : Mime un truc que les autres joueurs doivent deviner.

Mode facile : pose 6 cartes Chiffre en ligne et donne 1 carte Chiffre face cachée à chaque joueur.

Les joueurs « dégaineut ». Gagne le 1^{er} qui dit « J'ai », descend 3 cartes et les calcule de gauche à droite ou inversement pour arriver au chiffre de sa carte.

Mode expert : si parmi les 6 cartes Chiffre posées tu as le 1 et/ou le 0, tu n'as pas le droit de les utiliser !

Exemple avec 2 joueurs : 4 6 **Cartes restantes :** 8 9

En mode facile : 6 = 5 1 0 7 3 2 = 4
 $5 + 1 + 0 = 6$ $5 - 1 + 0 = 4$

En mode expert : 6 = 5 1 0 7 3 2 = 4
 $5 + 7 = 12 \div 2 = 6$ $2 + 7 = 9 - 5 = 4$

Il était moins une dans l'Ouest (niveau des élèves / méthode) : on réserve le mode facile aux CP et CE1. Du CE2 au CM2 on commence par le mode facile et on passe très vite au mode expert. On laisse à chaque enfant le temps de dénicher son calcul, avant de passer « au plus rapide qui gagne ».

Mise en place du jeu : facile (voir carte)

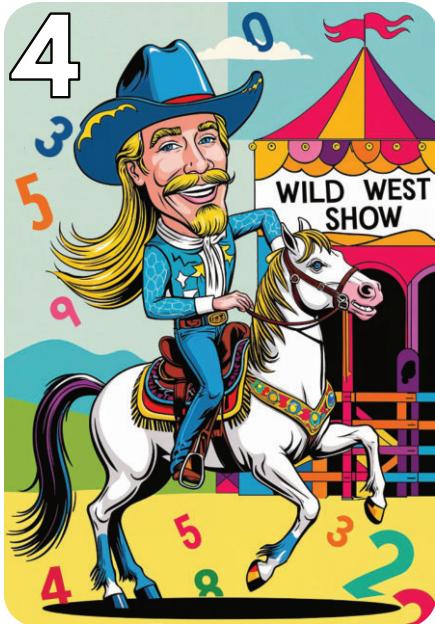
Pourquoi ce titre ? « **Il était moins une dans l'Ouest** » s'inspire du film « **Il était une fois dans l'Ouest** », un western où le héros affronte 3 méchants et dégaine plus vite qu'eux.

Pourquoi cette prime ? Dans ce western, beaucoup de scènes sont sans dialogue et les acteurs se contentent de mimer leurs sentiments (rage, impatience) ou ce qu'ils veulent dire (un doigt sur la bouche à la place de dire « Tais-toi »).

Culture générale : *Il était une fois dans l'Ouest* (1968) n'est pas un film pour les enfants même si le gentil gagne à la fin. On dit de ce film que c'est un western « spaghetti » parce qu'il a été réalisé par un Italien (Sergio Leone) dans un style très cru (al dente ?). Le public boudait les westerns américains avec des cowboys trop bien élevés et propres sur eux. Les gens voulaient plus de réalisme et les réalisateurs italiens sont arrivés avec des westerns où les cowboys sont mal rasés et couverts de poussière après une cavalcade. Du coup, on avait l'impression de voir la vraie vie et le spectateur croyait plus à l'histoire qui lui était racontée. *Il était une fois dans l'Ouest* est un chef-d'œuvre indémodable à voir une fois dans sa vie (mais à partir de 16 ans).

La musique du film est très célèbre et on peut faire écouter quelques musiques de Ennio Morricone à la classe. C'est le plus célèbre compositeur de musiques de film au monde et ses musiques de western sont souvent très amusantes (cris de coyote, sifflements joyeux, etc.).

Variante de jeu / remarque : ce jeu fonctionne bien en solitaire.



4

BUFFALO BILL

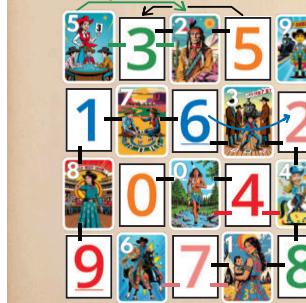
Buffalo Bill (1846-1917) le grand chasseur de bisons recruta 200 cowboys et Indiens pour son spectacle sur la conquête de l'Ouest : le *Wild West Show*.

Joueurs : 1-2 Niveau : 3/5 Prime : Raconte une histoire incroyable qui te serait arrivé...

Pose 10 cartes Héros en damier (voir croquis) et donne 5 cartes Chiffre à chaque joueur. Ceux-ci doivent poser le + vite possible chacune de leurs cartes pour qu'elle fasse partie d'un trio de 3 cartes alignées en horizontal ou vertical où celle du milieu est le «résultat» des 2 autres (2 héros ou 2 chiffres).

Exemples : $5 - 2 = 3$ et $5 - 3 = 2$ Gagne qui finit le 1^{er} ou qui réussit à poser le + de cartes (si égalité gagne qui a le - de pts en main).

Ici $9 - 4 \neq 2$ mais $6 - 2 = 3$ donc le 2 peut être placé là même s'il ne va pas avec tous les trios possibles.
En solo : corrige tes poses pour finir le «carré».



Buffalo Bill (niveau des élèves / méthode) : du CP au CM2 si on prend le temps d'expliquer aux enfants les conditions de pose d'une carte. Le damier de départ (10 cartes images) peut avoir plus de 3 millions de combinaisons différentes ! En fait $10! = 10 \times 9 \times 8 \times 7 \times 6 \times 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1 = \dots$?

Mise en place du jeu : on installe avec soin les cartes images en quinconce pour pouvoir positionner ensuite les cartes chiffres dans les trous. Un jeu par table (2 joueurs).

Pourquoi ce titre ? Buffalo Bill était un as de la gâchette, mais c'est son spectacle inégalé (800 personnes et 500 chevaux !) qui l'a rendu mondialement célèbre. En 1905, il s'est produit dans 120 villes françaises et la troupe placardait des affiches qui ressemblaient à notre damier.

Pourquoi cette prime ? Il paraît que Buffalo Bill aimait raconter ses incroyables aventures et que parfois il inventait un peu... « À toi de faire comme lui ! »

Culture générale : Buffalo Bill, de son vrai nom William Frederick Cody a participé à la guerre de Sécession (1861-1865) dans le camp des Nordistes abolitionnistes. Il mène une vie d'aventurier dès 14 ans et participe aux guerres contre les Indiens qui deviendront plus tard ses amis. Il se vantait d'avoir participé au lancement du Pony Express, un service de livraison de courrier à cheval sur des milliers de kilomètres. Les Sioux le surnommaient « Pahaska » ce qui signifie « longs cheveux ». Sa barbichette et ses longs cheveux lui donnaient un air cool.

Variante de jeu / remarque : on peut y jouer seul en mode casse-tête : existe-t-il une combinaison de poses des 20 cartes qui rendrait tous les trios valables, horizontalement et verticalement ? Pour ce faire, tu peux intervertir les cartes images de 0 à 9 entre elles et utiliser plusieurs fois le même chiffre (ou même des nombres) pour boucher les trous (travaille sur papier) du moment que ton calcul fonctionne. Personne n'a encore trouvé la solution. On ne sait même pas si c'est possible et cela va te rendre fou (mad) !



5 CALAMITY JANE

Telle la célèbre éclaireuse Calamity Jane (1852-1903), tu joues aux cartes au saloon de Deadwood. Ne te laisse pas impressionner par la mine patibulaire de ton adversaire et abats tes cartes avant lui.

Joueurs: 2 Niveau: 3/5 Prime: Improvisé une danse bizarre ou raconte une bonne blague.

Pose 4 cartes Chiffre face cachée devant chacun des 2 joueurs. Les 2 cartes restantes sont 2 cibles qu'on révèle. Les joueurs dégagent (prennent et regardent leurs 4 cartes)... Chaque joueur a le droit d'échanger une fois une de ses cartes contre une des 2 cartes Cible. Dès qu'un joueur pense pouvoir atteindre une des cibles en calculant ses 4 cartes, il dit «J'ai», pose ses cartes face visible et énonce son calcul.

Joueur 1:

1 0 6 3 2 cibles

Joueur 2:

2 8 7 9 4 ou 5

Le joueur 1 peut viser 4 ou 5 et obtient 4 en faisant:
 $1 + 0 = 1 + 6 = 7 - 3 = 4$

Le joueur 2 change 9 contre 4 et doit donc maintenant viser 9 ou 5. Il obtient 5 en faisant:
 $2 \times 8 = 16 - 7 = 9 - 4 = 5$

Calamity Jane (niveau des élèves / méthode) : on aide les CP. On laisse le temps à chaque enfant de CE1 / CE2 de trouver son calcul et on propose le mode compétitif (le + rapide gagne) aux CM1 / CM2 volontaires.

Mise en place du jeu : on joue à 2, donc les enfants restent à leur place. Si un enfant est seul, l'enseignant(e) peut jouer avec ou l'enfant peut prêter main-forte à un élève en difficulté.

Pourquoi ce titre ? « Calamity Jane » était connue pour aimer jouer au poker et dans notre jeu on tient ses cartes comme au poker.

Pourquoi cette prime ? Calamity Jane aimait boire et danser, ce qui donnait certainement une danse un peu bizarre, et pour se faire respecter et apprécier dans les contrées hostiles de l'Ouest elle parlait comme une charretière (avec plein de gros mots) et aimait raconter des blagues pas toujours très fines.

Culture générale : Calamity Jane, de son vrai nom Martha Jane Cannary, est une célébrité de la conquête de l'Ouest. Comme Buffalo Bill elle a participé aux guerres contre les Indiens et a été la vedette d'un spectacle centré sur sa légende... et ses vantardises. Elle a cependant rempli des missions dangereuses pour l'armée et s'est déguisée en homme pour intégrer l'expédition géologique des Collines Noires, partie chercher de l'or sur les terres sacrées des Sioux. Elle a aussi été danseuse de saloon, cuisinière dans des campements, serveuse, lingère, éclaireuse, raconteuse d'histoires. Sa vie n'a pas toujours été rose mais elle a tenu bon.

Variante de jeu / remarque : avec ce jeu on passe au calcul de 4 cartes, ce qui commence à devenir assez complexe pour les CP. Mais il est intéressant de voir la proportion d'élèves de CP prêts à relever le défi et de voir ainsi quels élèves ont le plus besoin d'aide.



6 NAT LOVE

Avec Nat Love (1854-1921), l'ancien esclave devenu un célèbre cowboy, prends au lasso les bons chiffres.

Joueurs : 2-5 Niveau : 4/5 Prime : Pousse un cri de cowboy en galopant sur ta chaise !

Pose 9 cartes Chiffre en 3x3. La dixième est une **carte mobile**. Les cartes Héros (mélangées) sont posées en un paquet. Il faut calculer la **carte mobile** (16 positions possibles) et les 3 autres cartes alignées pour obtenir le chiffre de la carte Héros visible. Le gagnant la prend, révélant la suivante. Si le calcul est impossible (c'est rare), on change de **carte mobile**.

*Le plus grand collectionneur de cartes Héros gagne. Les joueurs 1^{ers} à égalité additionnent leurs chiffres Héros et le plus grand résultat gagne. S'il y a encore égalité, celui qui a la carte Héros la plus forte gagne.

→ $3 + 1 = 4 \times 4 = 16 \div 2 = 8$
 → $3 \times 2 = 6 \times 5 = 30 \div 6 = 5$

Etc.

Paquet de 10 cartes Héros.

Nat Love (niveau des élèves / méthode) : on peut projeter le jeu sur tableau numérique et juste montrer aux CP la façon de procéder et quelques solutions. Les CE1/CE2 cherchent en groupe les solutions. Les CM1 et CM2 peuvent s'affronter individuellement (le calcul intuitif tend à égaliser les chances de chacun de l'emporter).

Mise en place du jeu : les élèves peuvent jouer à deux sans changer de place, mais le jeu peut aussi être projeté au tableau numérique pour une recherche collective sans compétition.

Pourquoi ce titre ? « Nat Love » était habile pour capturer des chevaux au lasso et ici on capture en quelque sorte au lasso 4 chiffres « sauvages » dans un parc à chiffres...

Pourquoi cette prime ? Lors des compétitions de rodéo, on entend souvent les cowboys, assis sur le dos d'un taureau énervé ou d'un cheval non dressé se donner du courage en poussant ce cri : *Yee-ha !* C'est un cri de joie qu'on pousse quand on vit des sensations fortes.

Culture générale : Nat Love et ses parents étaient esclaves dans la plantation d'un certain Robert Love (on donnait souvent aux esclaves le nom de leur maître). L'esclavage était répandu dans le Sud des États-Unis mais les états du Nord étaient contre. Ce fut une des principales causes de la guerre de Sécession (1861-1865). La guerre fut gagnée par les Nordistes et Nat Love retrouva la liberté vers l'âge de 10-11 ans, le 18 décembre 1865, après que le président des États-Unis, Abraham Lincoln, eut signé la Proclamation d'émancipation qui interdisait l'esclavage. Son père lui avait appris très jeune à lire et à écrire alors que c'était interdit aux esclaves. Nat Love part vers l'Ouest à l'âge de 16 ans pour devenir cowboy et il va devenir le meilleur. Il écrira un livre pour raconter ses exploits : *La Vie et les Aventures de Nat Love*. Un quart des cowboys étaient d'anciens esclaves, mais Hollywood a effacé leur histoire.

Variante de jeu / remarque : ce jeu est agréable à jouer en mode solitaire.



7

LA ROUE MAGIQUE

Tu pars à la conquête de l'Ouest avec ta petite famille et d'autres pionniers. La roue de ton chariot bâché doit tourner dans la bonne direction si tu veux traverser les Grandes Plaines jusqu'en Californie.

Joueurs: 1-10 Niveau: 4/5 Prime: Fais un tour complet sur toi-même avec style.

Dispose 4 à 6 cartes, façon roue de chariot, et donne une carte cible face cachée à chaque joueur. Pour gagner, un joueur doit partir du chiffre de son choix dans la roue et effectuer sur la gauche ou la droite un tour de calcul pour obtenir le chiffre de sa carte. Si on a par ex. 30 joueurs, tous visent la même carte cible.

Ex. 6 cartes dans la roue et 4 joueurs :

2 1 0 9

$$8-7=1-5=-4+4=$$

$$0+6=6\div3=2$$

$$4\times6=24-3=21-8=$$

$$13-7=6-5=1$$

$$4+5=9+7=16\div8$$

$$=2\times3=6-6=0$$

$$6-3=3\times8=24+7=$$

$$31+5=36:4=9$$



Attention ! Moins il y a de cartes dans la roue, plus elle risque de bloquer pour certains joueurs... c'est la dure loi de l'Ouest sauvage.

La roue magique (niveau des élèves / méthode) : on peut préparer pour les CP une « roue » avec 3 cartes et rajouter en fin d'année une 4e carte. Du CE1 au CM2, on adapte le nombre de cartes au niveau de l'élève. Comme pour chaque jeu, on réserve le mode compétitif (le + rapide gagne) aux volontaires.

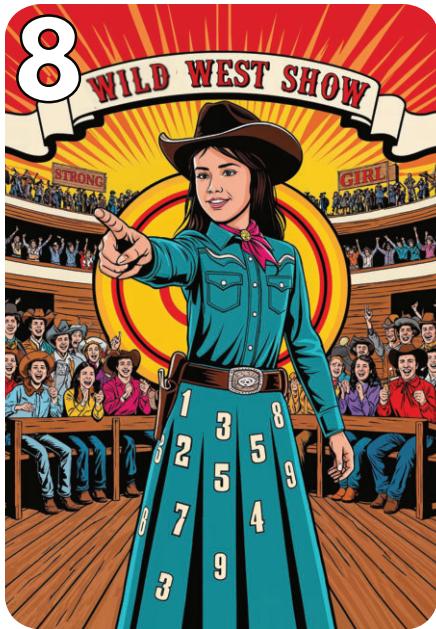
Mise en place du jeu : tables de 4 joueurs. On peut aussi y jouer assis en rond sur des coussins ou des tapis. Il peut également être projeté au tableau numérique et toute la classe cherche.

Pourquoi ce titre ? Les cartes de calcul semblent matérialiser les rayons d'une roue de chariot.

Pourquoi cette prime ? Une roue de chariot peut tourner sur elle-même. L'élève peut faire le clown pour faire rire ses camarades ou s'appliquer et faire admirer son style.

Culture générale : Lors de la conquête de l'Ouest, le gouvernement a encouragé des millions de pionniers à se lancer à la conquête de territoires inexplorés. Le chariot bâché tiré par des chevaux était un moyen de transport idéal, car les gens pouvaient dormir à l'intérieur abrité de la pluie et du froid (pas de tente à monter tous les soirs). Le chariot permettait de transporter facilement nourriture et vêtements, mais aussi des outils (hache, bêche, marteau, clous, etc.) pour construire une ferme et cultiver la terre. Le soir, les chariots des familles étaient installés en rond pour créer un rempart contre les attaques de brigands ou d'Indiens. Les premières années, quand un colon trouvait un petit coin de terre qui lui plaisait, il gravait les arbres qui entouraient sa parcelle avec ses initiales et la terre était à lui. Par la suite, il dut enregistrer sa terre au « bureau des terres » et y construire une cabane pour prouver qu'il y vivait. Les Indiens se sont fâchés quand ils ont compris qu'ils n'étaient plus libres d'aller et venir sur leur territoire. 90 % des Indiens sont morts dans ce choc entre deux civilisations.

Variante de jeu / remarque : ce jeu est à solutions multiples. Osez des calculs étonnantes !



8

ANNIE OAKLEY

Le meilleur tireur du Far West était... une femme : Annie Oakley (1860-1926). Elle tirait en visant à l'aide d'un miroir et était la vedette du Wild West Show.

Joueurs: 1-10 Niveau: 5/5 Prime: Le public t'applaudit pour ton exploit.

Dispose les cartes Chiffre tel le schéma : 6 cartes en ligne, puis un espace et 2 cartes qui forment le **nombre** à atteindre (ici 41). Enfin, ajoute 2 **cartes** Chiffre en miroir en début de ligne (cartes curseurs). Pour atteindre le **nombre** à deux chiffres, calcule d'abord la ligne de 6 chiffres de gauche à droite, puis déplace (ou pas) les 2 **cartes** en miroir pour faire 1 (si les **cartes** sont en miroir) ou 2 calculs verticaux toujours à partir d'une carte curseur. Puis calcule entre eux les 2 ou 3 résultats obtenus.

Ex. Cartes décalées (→)

3	3							
9	0	7	8	2	6	=	4	1
5	5							

9 + 0 + 7 = 16 + 8 = 24 x 2 =
 48 + 6 = 54 puis 5 + 7 = 12
 puis 3 - 2 = 1 enfin 54 - 12 =
 42 - 1 = 41

Cartes en miroir

Annie Oakley (niveau des élèves / méthode) : ce jeu sera trop complexe pour les CP et difficile pour les CE1. Du CE2 au CM2, on peut s'amuser à noter la diversité des solutions au tableau et admirer les plus étonnantes (on s'amuse à atteindre un nombre « énorme » avant d'arriver à la solution par une division inespérée).

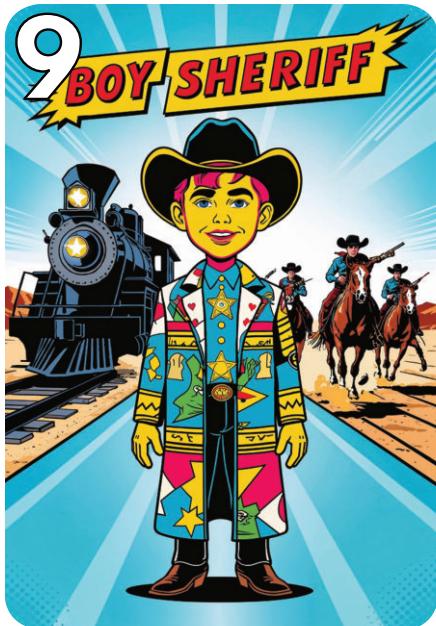
Mise en place du jeu : les élèves restent à leur place et jouent à 2. Ils peuvent utiliser un stylo et une feuille de brouillon pour noter les 2 ou 3 résultats à obtenir avant le calcul final.

Pourquoi ce titre ? Dans ce jeu, 2 cartes sont placées en miroir, ce qui rappelle le fameux tir avec un miroir que réalisait Annie Oakley, qu'on peut voir en position sur internet.

Pourquoi cette prime ? Annie Oakley était applaudie par une foule en délire tant son habileté était incroyable. Elle pouvait percer de plusieurs balles une carte à jouer lancée en l'air ! Aucun homme n'a jamais été capable de l'égaler !

Culture générale : Annie Oakley a appris à chasser au fusil dès 9 ans pour nourrir sa mère veuve et ses frères et sœurs. À 16 ans, elle battit au tir un champion nommé Frank E. Butler. Épaté par son talent, celui-ci tomba alors amoureux d'elle et l'épousa. Ensemble, ils firent carrière dans le spectacle de Buffalo Bill où Annie était la grande vedette. Dans son grand âge, elle donna beaucoup d'argent aux malades de la tuberculose, aux orphelins et aux jeunes femmes cherchant à faire des études supérieures. Elle entraîna bénévolement plus de 15000 femmes au tir sportif qui perdure encore aujourd'hui dans une discipline olympique : le biathlon (ski et tir). Elle était petite et jolie comme en témoignent les anciennes photos d'elle qu'on trouve sur internet.

Variante de jeu / remarque : ce jeu est à solutions multiples. Osez des calculs étonnantes !



9 LE TRAIN CHIFFRERA 3 FOIS

Remonte les trois wagons infestés de bandits jusqu'à la locomotive pour faire régner l'ordre et gagner ainsi ton étoile de super shérif.

Joueurs: 1-10 Niveau: 5/5 Prime: Tu fais la locomotive et tous te suivent en faisant les wagons (n'oublie pas de siffler 3 fois!).

Pose 3 groupes de 3 cartes Chiffre. La dixième carte est la carte cible à atteindre. Pour gagner, on doit faire une opération dans l'ordre avec chacun des 3 groupes de 3 chiffres, puis on fait une opération, dans l'ordre encore, avec les trois résultats obtenus pour arriver au chiffre de la carte cible.

Exemple pour obtenir le chiffre 5: **5**

6 4 8 2 3 1 0 9 7

$6 \div 4 = 1,5 \times 8 = 12$ puis $2 \times 3 = 6 - 1 = 5$ puis $0 + 9 = 9 - 7 = 2$ enfin $12 - 5 = 7 - 2 = 5$

* Avertissement : nos opérations comportent ce qu'on appelle de fausses égalités, mais fonctionnent idéalement à l'oral.

Regarde les beaux tutos vidéo sur le site des **éditions Poisson pirate** pour tout comprendre sans effort.

Le train chiffrera 3 fois (niveau des élèves / méthode) : en restant dans des calculs simples et en coopérant les CP peuvent s'y essayer. Du CE1 au CM2, ce jeu développera le sens de l'anticipation et l'habileté à éviter les blocages.

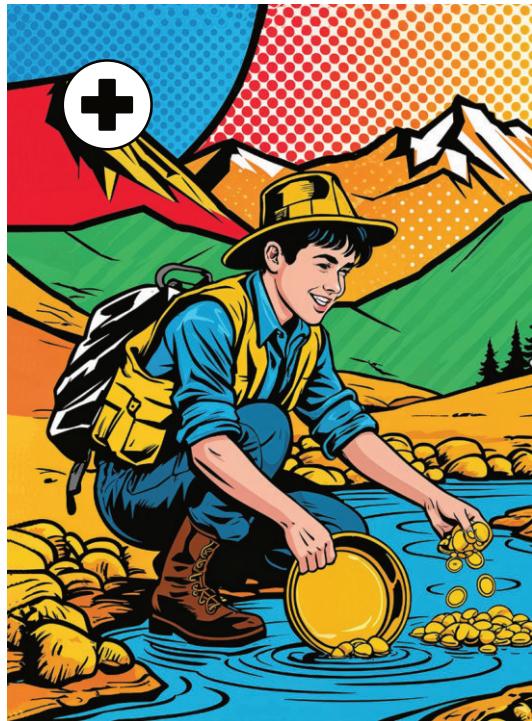
Mise en place du jeu : les élèves jouent à 2 ou en groupe. Ils peuvent utiliser un stylo et une feuille de brouillon pour noter les 3 résultats à obtenir avant le calcul final.

Pourquoi ce titre ? C'est un jeu de mot rigolo inspiré d'un célèbre western en noir et blanc dont le titre est « Le train sifflera 3 fois » et ça tombe bien puisque dans notre jeu on doit calculer 3 groupes de 3 chiffres.

Pourquoi cette prime ? Annie Oakley était applaudie par une foule en délire tant son habileté était incroyable. Elle pouvait percer de plusieurs balles une carte à jouer lancée en l'air ! Aucun homme n'a jamais été capable de l'égalier ! Le verbe « chiffrer » a plusieurs sens, il peut signifier aussi bien calculer avec des chiffres, qu'établir un codage pour cacher une information et ces 2 sens sont en quelque sorte valables dans le jeu « Le train chiffrera 3 fois ».

Culture générale : *Le train sifflera 3 fois* est un western américain de Fred Zinnemann sorti en 1952. Il raconte l'histoire d'un shérif jeune marié que toute la population d'une petite ville abandonne à son sort et qui doit affronter seul une bande de dangereux bandits qui vont arriver par le train. À la fin, victorieux, lui et sa femme (qui dans la vraie vie deviendra la princesse Grace Kelly de Monaco) quittent la ville des lâches sans se retourner. Ce western se démarque de ceux de l'époque parce que le héros est humain, il a peur mais parvient à surmonter sa peur pour agir.

Variante de jeu / remarque : ce jeu est à solutions multiples. Osez des calculs étonnantes !



+ LE GRAND JEU : LE MADS 1/3

Le poker c'est bon pour les pieds tendres, voici le Mads...

Joueurs: 2-10 Niveau: 6/5 Prime: Improviser.

Piochez tous une carte Chiffre : qui a la + forte sera le meneur, les autres seront les suiveurs (la horde).

Paquet 10 cartes Héros numérotées, face visible.

Paquet 10 cartes Chiffre, face cachée.

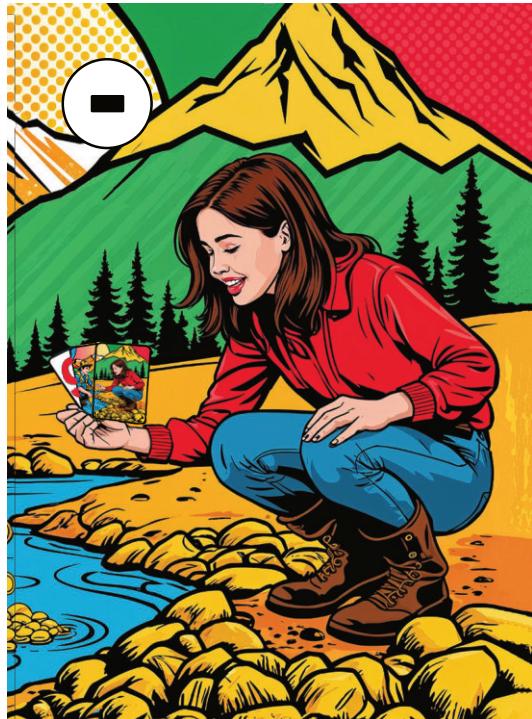
4 jokers (+ - x +) étalés au centre, face visible.

Le meneur, au vu du numéro de la 1^{re} carte Héros demande au donneur (son vis-à-vis) 1 à 5 cartes **Chiffre**, révélées devant lui. Puis il a 10s pour déplacer cette 1^{re} carte Héros à droite ou à gauche du paquet, formant avec celle qui était dessous un **nombre**, que tous cherchent à obtenir en calculant en une file ou par groupes, tous les **chiffres reçus**.

Défausse chiffres Chiffres reçus 1 à gauche : nombre=16 Défausse Héros



Si un suiveur a un calcul pile ou veut mentir, il doit dire « J'ai ». Ce 1^{er} « J'ai » est juste comptabilisé, mais si un 2^d suiveur dit « J'ai » avant le meneur, on révèle brièvement la prochaine carte Chiffre : si *paire* le meneur se **confronte** alors au « J'ai » sur sa droite, si *impaire*, au « J'ai » sur sa gauche : il doit en fait deviner si le suiveur désigné ment ou pas. →



- LE MADS 2/3

Points meneur/suiveur en confrontation : le meneur dit « Tu mens » ou « J'te crois » au suiveur désigné : si le suiveur n'a pas le calcul pile il perd 2 vies, s'il l'a il gagne 1 pt (le seul possible pour lui). Si le meneur a deviné juste, il gagne 1 pt et sinon 0 pt.

Si le meneur dit « j'ai » avant le second « j'ai »

des suiveurs, il n'y aura pas de confrontation et c'est à lui à parler : calcul pile = 3 pts. À 1 près (privilège meneur) = 1 pt. À + de 1 près = - 1 vie.

Bonus : le meneur qui réclame la ou les 2 dernières cartes Chiffre gagne 1 pt de bonus s'il gagne au - 1 pt dans cette manche, mais n'a droit qu'à 1 joker.

Jokers choisis par le meneur : Joker + = carte Chiffre en plus de suite. Joker - = carte Chiffre en moins de suite ou pas. Le joker x permet de multiplier par 2 ou 3 dans son calcul, le + de diviser par 2 ou 3. Un joker -, x ou + choisi peut ne pas



être utilisé et reste à la disposition de tous.

Pouvoirs du meneur : il peut prendre jusqu'à 2 jokers (de lui-même ou poussé par la horde). Dès qu'il a dit « J'ai » il peut annoncer son calcul et s'il dit « J'ai » moins de 3s après le 2^d « J'ai » de la horde, il a la priorité. Il annule un 1^{er} « J'ai » avec un joker + ou -.

(suite des règles du MADS page suivante)



X

LE MADS 3/3

Pouvoirs de la horde : si un suiveur juge un calcul « impossible », il le dit et s'exclut. Quand 50 % des suiveurs se sont exclus, le meneur ne peut plus dire « j'ai » et a 10 s pour choisir 1 joker (sinon le donneur le fait) et les réintégrer. Au second joker, on ne peut plus dire « Impossible » et nouveau tour après ± 2 min.

Partie à 2, ou après 2 min, 1 « j'ai » = confrontation.

Après 2 mn : si aucun « j'ai », les suiveurs qui ont le résultat à 1 près lèvent le bras et le meneur choisit avec qui se confronter. Si personne : partie nulle.

Pouvoir du, ou des derniers aux points à égalité, quand ils sont suiveurs : ils peuvent accoler des cartes pour former des nombres à 2 ou 3 chiffres.

Le « dernier » fait : 6 et 5 font 65 et $65 - 4 = 61$



Victoire : joueur à 13 pts gagne (mais à - 7 vies éliminé). Si 2 joueurs arrivent à 13 pts en même temps, la partie continue jusqu'à avoir « 1 » gagnant.

Cartes Chiffre posées et carte Héros déplacée vont dans leurs défausse face visible après calcul. Si on a pas les cartes Chiffre demandées, on rebat les 10 cartes. Quand reste 1 carte Héros, on rebat les 10.

Tour suivant : nouveau meneur en sens horaire.

Le MADS (niveau) : Le Mads est un grand jeu complexe pour CM2, collégiens et tout public.

Mise en place du jeu : définissez en début de partie, d'après le nombre de joueurs, le nombre de suiveurs qui devront dire « Impossible » pour obliger le meneur à prendre un joker. Partie à 2 ou 3 joueurs > 1 seul « Impossible » suffit. Partie à 4 ou 5 joueurs, il en faudra 2. Etc.

Le nombre de joueurs idéal en compétition est de 4 à 6 joueurs.

Pourquoi ce titre ? M-A-D-S est formé avec les premières lettres de **Multiplication / Addition / Division / Soustraction**, c'est mnémotechnique et le mot en anglais signifie les fous (les dingues / les enragés). Et c'est vrai que certains calculs peuvent vous rendre dingue....

Pourquoi cette prime ? « Improvise », cela ouvre tous les possibles et suggère quelque chose d'artistique (chant, danse, discours, musique, etc.).

Culture générale : La personne qui aime jouer avec les nombres est un arithmophile.

Variante de jeu / remarque : le MADS est un des rares jeux au monde qui repose presque exclusivement sur du calcul mental intuitif, mais qui grâce aux différentes mécaniques qui viennent s'y greffer peut devenir tout aussi passionnant à jouer qu'une partie d'échecs.

Notes diverses sur MADS and COWBOYS

pour l'enseignant(e)

- Les gens qui n'ont pas une bonne vue peuvent zoomer sur les cartes à jouer de ce PDF.
- Nous encourageons les enseignant(e)s à prendre connaissance de chaque jeu sous ses différents aspects : jeu de mots du titre, référence à un personnage historique ou à une œuvre culturelle, expression artistique et/ou corporelle avec les primes. Ceci afin de mêler au côté abstrait du calcul mental, un savoir et des actions plus « concrètes » et récréatives.
- Mads and cowboys est un jeu qui peut permettre d'aborder l'histoire de la conquête de l'Ouest, car chaque visuel représente un héros, un livre ou un film qui raconte cette histoire.
- Nous conseillons aux enseignant(e)s de terminer la séance de calcul mental par 5 minutes d'expression artistique (on réalise les défis proposés dans les primes : « Tapote ta bouche en faisant “ hou ! ” comme un Indien », « Fais un tour complet sur toi-même avec style », etc.) : on laisse s'exprimer les élèves volontaires et ceux qui n'ont pas gagné de prime et on sollicite les plus timides ou les moins imaginatifs afin qu'ils développent leur confiance en eux. Certains enfants sont si timides qu'ils n'arrivent pas appréhender un calcul avec l'assurance et la concentration nécessaires.

Ce côté artistique, voire festif, de notre jeu peut sembler une chose inutile, mais il permet de rendre la séance de calcul mental plus marquante, voire mémorable, et inspire aux enfants l'idée que le calcul mental est quelque chose de « super cool ».

- Nous conseillons de former des groupes de 4 à 5 joueurs, afin que les enfants puissent échanger au cours du jeu et s'entraider. Quand un jeu de Mads and cowboys est compris et adopté par les enfants, ils peuvent y jouer pendant une heure et réaliser seuls et avec plaisir des dizaines de calculs qui vont les faire progresser en autonomie totale.
- Les jeux de Mads and cowboys peuvent donner lieu à des compétitions entre classes, voire entre écoles. Notez que les 3 premiers jeux (très simples) ne font intervenir ni rapidité ni compétences particulières et ainsi n'excluent aucun élève, quel que soit son niveau.
- On a remarqué que les enfants qui connaissent bien leur table de multiplication ($6 \times 8 = 48$ est immédiat chez la plupart), ont souvent du mal avec des calculs plus simples comme $12 - 5 = ?$ ou $9 - 4 = ?$ Mads and cowboys permet d'apprendre à jongler avec ces calculs « intermédiaires » qu'on ne peut pas apprendre par cœur, mais qui sont essentiels pour avoir une vraie aisance en calcul mental.
- Le grand jeu du Mads (tout public à partir de 8-9 ans) peut donner lieu à des compétitions et avoir ses champions et est un subtil mélange de plusieurs mécaniques : calcul mental, stratégie, memory, chance, bluff, rapidité.

Ce jeu peut paraître complexe sur le papier, mais il se comprend très vite en vidéo et est complètement acquis ou bout d'un quart d'heure de jeu avec quelqu'un qui sait y jouer.

- Nous vous conseillons d'inciter les familles à jouer à Mads and cowboys (le jeu est commandable sur internet), afin qu'elles viennent en soutien dans l'enseignement du calcul mental, souvent chronophage et énergivore pour les professeur(e)s. Avec toujours comme priorité, bien sûr, le plaisir du jeu.
- Mads and cowboys ne doit pas être présenté aux enfants comme un devoir de plus, mais comme la chance d'une récréation. Ce qu'il est.
- Nous conseillons un minimum de 1 jeu pour 2 élèves, ce qui fait une douzaine de jeux par classe en moyenne. Le memory « Sacagawea » ou encore le jeu de rapidité « Calamity Jane » se jouent très bien à 2. Si on a peu de temps, les élèves ne perdent pas de temps à changer de place pour former des groupes et jouent et s'entraînent dans le calme.
- Les enseignant(e)s peuvent « sortir » le jeu une fois par mois pour une séance de $\frac{3}{4}$ d'heure à une heure, et s'en servir pour évaluer les acquis du programme de l'Éducation nationale.
- Sur le site des éditions POISSON PIRATE, vous trouverez une vidéo expliquant les 10 premiers jeux : l'explication d'un jeu dure moins de 2 min et il est intéressant de projeter l'explication du jeu au tableau numérique pour voir si les enfants comprennent seuls la règle et sont capables de l'appliquer.

Une seconde vidéo explique le grand jeu du MADS.

BON JEU À TOUS !