

Règles de Mystero

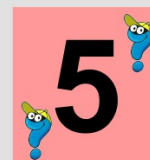
Le but du jeu est de placer les nombres de 1 à 9 sur une grille de neuf cases en tenant compte de huit indices. Ces derniers sont donnés par l'interprétation d'une quantité représentée sur un dessin (plusieurs interprétations sont possibles)



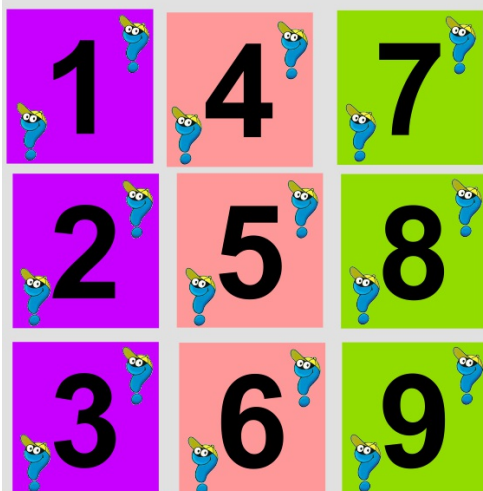
Exemple : je peux dire : 1 pour 1 triangle ou 3 pour 3 côtés

Il faut placer une étiquette-nombre sur chacun des 8 dessins à condition de pouvoir expliquer son choix d'un point de vue des quantités représentées sur chaque dessin et que ce soit validé par les élèves (ou l'enseignant). La 9e carte se place au centre sur le point d'interrogation et c'est le "mystéro" ou le nombre intrus ou le nombre mystère (à votre convenance). Attention plusieurs "mystéros" sont possibles".

Ensemble du matériel



Exemple de page
avec cartes à
utiliser à partir des
ressources



Défi n°1

Mise en œuvre possible après appropriation du jeu : faire plusieurs groupes, dans chaque groupe, chaque élève possède une fiche d'information.

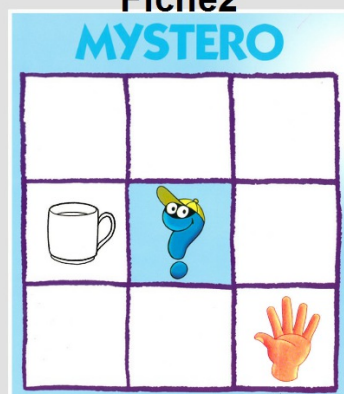
Consigne : chaque élève a deux informations. Vous devez placer tous les nombres sur votre grille en tenant compte des informations. Attention : parfois, on ne peut pas être sûr de l'information que l'on a, il faut écouter aussi les autres. On ne montre pas ses informations aux autres mais on peut parler, expliquer ce que l'on voit ou quel nombre on peut avoir. A la fin, il restera un nombre qui va se placer au milieu : c'est le nombre mystère (Mystéro).

Tiré de « Un rallye mathématiques à l'école maternelle ? oui c'est possible ! » F. Emprin F. Emprin-Charlotte
CRDP Champagne-Ardenne, 2009

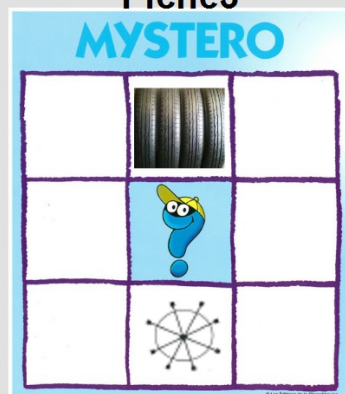
Fiche1



Fiche2



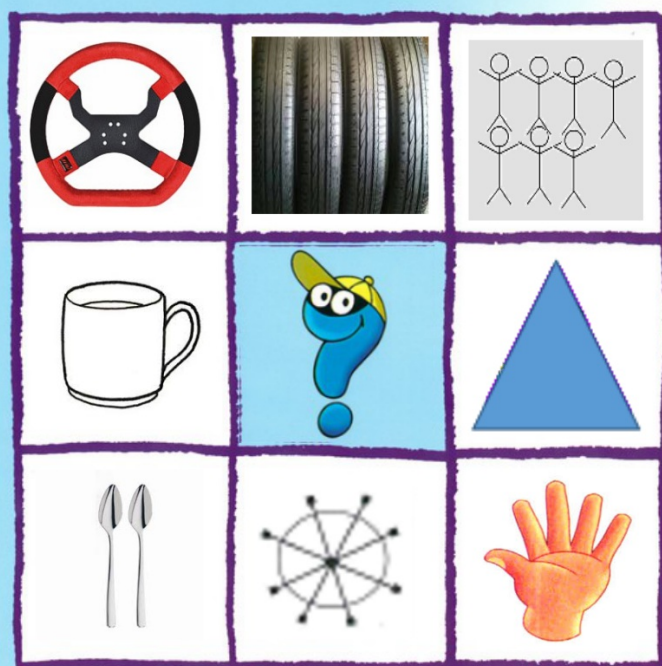
Fiche3



Fiche4



MYSTERO



© Les Éditions de la Chenelière inc.

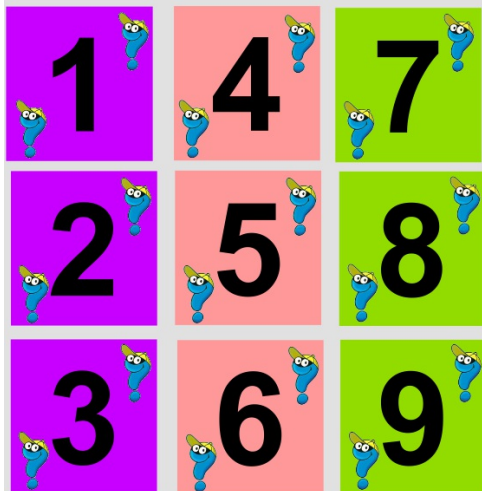
Correction

- 1 tasse
- 2 cuillères
- 3 côtés
- 4 pneus
- 5 doigts
- 6 petits trous
- 7 têtes ou bonhommes
- 8 parties ou points
- 9 nombre Mystère

Défi n°2

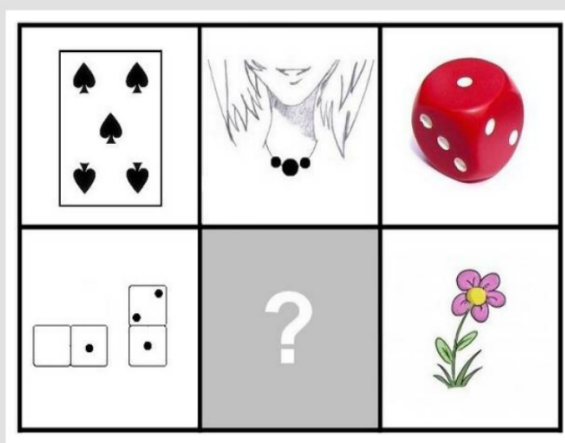
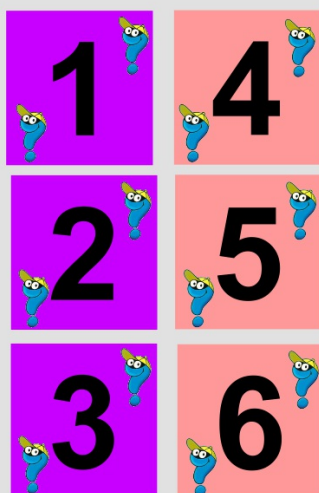
Travail sur une grille un peu particulière ...

Trouver le plus de mystéros possibles en respectant les règles.



Défi n°2 bis

Travail sur une grille simplifiée ...



Défi n°3

Construire sa propre grille de Mystero.

Trouver le plus de mystéros possibles en respectant les règles.

