

les éditions



BRICABLOC

Livret de règles

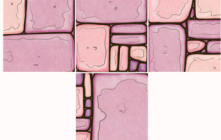
BRICABLOC

JEU LOGICO-MATHÉMATIQUE

Subitizing, dénombrement, classes complémentaires, repérage dans l'espace, opérations arithmétiques (addition, multiplication, soustraction).

Principe du jeu

Le gagnant est le 1er à remplir entièrement son plateau avec les tuiles. Chaque tuile est formée d'une quantité de cases.

Exemple, la tuile  est formée de 4 cases.

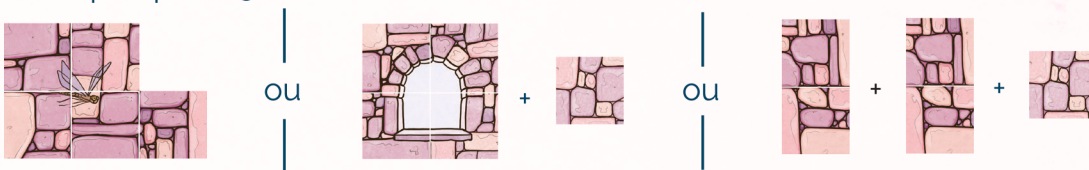
S'assurer de la bonne compréhension du patient sur ce point.

Déroulé du jeu

version simple

Le joueur lance le dé.
En fonction du résultat, le joueur prend une ou plusieurs tuiles dont la somme est le résultat du dé.

Exemple pour 5 :



Placer la ou les tuiles sur son plateau (6x6), et c'est à l'autre joueur de jouer.

Déroulé du jeu

version avancée

Le joueur prend 2 ou 3 dés.

Avec 2 dés, le patient additionne, multiplie ou soustrait les deux nombres sur les dés, et prend une ou plusieurs tuiles lui permettant d'obtenir autant de cases que le résultat de l'opération.

Avec 3 dés, le patient choisit deux opérations.
Exemple, le patient lance 3 dés et obtient :



Il choisit d'effectuer les opérations suivantes :

$$\begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \end{array} \times \begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \end{array} = 12$$

$$12 + \begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \end{array} = 14 \quad \text{— Il prend donc plusieurs tuiles pour obtenir un total de 14 cases.}$$

PRÉCISIONS :

Pour les parties avec 2 ou 3 dés, il est possible d'utiliser le plateau 9x9. Lorsqu'il reste 10 cases vides ou moins sur le plateau, lancer 2 dés. Lorsqu'il reste 5 cases vides ou moins, lancer 1 dé. En cas de résultat trop élevé (ex. 10 sur les dés, et il reste 8 cases vides), le joueur passe son tour.

Pour les patients en difficulté avec les grandes quantités ou la mémoire à court terme, vous pouvez utiliser l'aide-mémoire ! L'aide est un plateau à part, avec les nombres de 1 à 45, et des emplacements pour poser les dés.

Le plateau aide-mémoire permet de placer un jeton sur le nombre correspondant à la somme des deux dés.

Exemple, $\begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \end{array} + \begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \end{array}$ — Mettre le jeton sur la case 8.

A 3 dés, il place d'abord le jeton sur le résultat de la 1ère opération.

Exemple, $\begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \end{array} \times \begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \end{array}$ — Mettre le jeton sur la case 15.

$$15 + \begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \end{array} \quad \text{— Mettre le jeton sur la case 17.}$$

Cela aide le patient à mémoriser et à décompter à partir de la case du jeton. Exemple, si le total est de 23, le patient prend une tuile 8. Il recule le jeton de 8 cases, $23 - 8 = 15$. Il lui reste encore 15 cases qu'il peut utiliser.

STRATÉGIES AVANCÉES :

Pour les enfants à l'aise avec le principe du jeu, et afin de développer chez eux leur stratégie :

- **Pour le plateau 6x6**, le premier qui termine une colonne ou une ligne peut, à la fin de son tour, lancer un dé.
- **Pour la version 9x9**, le premier qui finit un carré 5x5 peut, à la fin de son tour, prendre une tuile de son choix. La règle du premier à terminer une colonne ou une ligne peut aussi s'appliquer.

les éditions



Remerciements :

Je remercie Margaux pour ses idées et son soutien inconditionnel. Merci à Richard pour ses nombreux conseils avisés. Merci à Tom Prothière, l'illustrateur du jeu, d'avoir essuyé les pots cassés. Merci à Magali Thirion pour ses retours sur le jeu. Merci à ma mère pour les traductions, et à mon père pour son soutien.