

- **Niveau et Durée** : Cycle 3 – 10 min
- **Objectif pédagogique** : Reconnaître les multiples d'un nombre
- **But du jeu**: Se débarrasser au plus vite de toutes ses cartes
- **Pour 2 à 4 joueurs**
- **Déroulement** :
 Distribuer toutes les cartes. Les joueurs font tourner la roue chacun leur tour. En fonction du résultat, ils peuvent se débarrasser des cartes répondants à la contrainte.
 Si un joueur se trompe, il reprend sa carte et chacun des joueurs lui donne une carte de sa main.
 Le but du jeu est de ne plus avoir de cartes.
En option : Lorsqu'il ne reste que 3 cartes ou moins à un joueur, celui-ci doit dire « multiple ». Si un autre joueur le dit avant lui, il doit reprendre 3 cartes dans la défausse.
- **Dans les programmes du niveau visé** :
 Comprendre et utiliser les notions de divisibilité et de nombres premiers
 - déterminer si un entier est ou n'est pas multiple ou diviseur d'un autre entier
 - utiliser les critères de divisibilité par 2, 3, 5, 9, 10
 - déterminer les diviseurs d'un nombre à la main
- **Dans la grille de compétences**

Compétence	Les capacités à évaluer en situation	Indicateurs de réussite
Représenter	Produire et utiliser plusieurs représentations des nombres	Nombre de cartes défaussées

- **Éléments d'analyse a posteriori** :
 Suivant le niveau d'aisance des élèves, il est nécessaire de désigner une personne chargée de valider les cartes posées. On peut donner le tableau « Réponses » ou le faire compléter par les élèves.
- **Prolongement possible** : jeu « Tables express ».