

Des jeux pour construire le nombre : problèmes additifs réunion

Le nain jaune

Objectif:

- Opérer des groupements par 5 et 10.
- Connaître les décompositions additives jusqu'à 5.
- Mettre en œuvre une stratégie pour gagner.

Compétences:

- Etre capable d'effectuer des groupements pour procéder à des échanges.
- Etre capable de dire ce que l'on fait ou ce que fait un camarade (langage action)
- Etre capable de dire la suite numérique (+ valet, dame, roi).

Organisation: présenter le nouveau jeu en grand groupe.

- Entre 3 et 4 joueurs pour s'approprier le jeu.

Durée: 20 minutes.

Matériel:

- 1 jeu de 52 cartes.
- 1 plateau de jeu avec barquettes (10 de carreau, valet de trèfle, dame de pique, roi de cœur et 7 de carreau qui est le nain jaune).
- L'ordre des cartes est l'ordre normal (as ... roi)
- Des jetons pour miser (rond=1, petite barre=5, grande barre = 10).

Consigne:

Chaque joueur à son tour, doit se débarrasser du maximum de cartes dans l'ordre sans tenir compte de la couleur. Lorsqu'il ne peut plus continuer la série, il passe la main en annonçant : « 3 sans 4 ». Le joueur suivant doit commencer par 4 ou passer son tour et prendre une carte au talon. Si personne ne peut prendre la suite, le dernier ayant posé une carte peut recommencer où il souhaite. Lorsqu'un joueur abat une carte représentée sur le plateau, il emporte la mise en annonçant par exemple « 10 qui prend ». Le joueur qui se débarrasse de sa dernière carte a gagné, il reçoit des autres joueurs autant de jetons qu'il leur reste de cartes.

Déroulement:

Distribuer la mise et les cartes :

Pour 3 joueurs : 15 cartes par joueur et 7 au talon

Pour 4 joueurs : 12 cartes par joueur et 4 au talon

Pour 5 joueurs : 9 cartes par joueur et 7 au talon

Pour 6 joueurs : 8 cartes par joueur et 4 au talon

Pour 7 joueurs : 7 cartes par joueur et 3 au talon
Pour 8 joueurs : 6 cartes par joueurs et 4 au talon

Les joueurs misent :

1 jeton sur le 10 de carreau

2 jetons sur le valet de trèfle

3 jetons sur la dame de pique

4 jetons sur le roi de cœur

5 jetons (ou petite barre) sur le nain jaune (7 de carreau)

On joue chacun son tour en suivant la règle.

Si les enfants ne repèrent pas seuls la stratégie qui consiste à commencer par une suite longue, l'enseignante les incite à organiser leurs cartes pour qu'elles se suivent et identifier les départs possibles puis de choisir.

Source :