



Cycles 1 et 2



De 2 à 6



15 minutes

Jeu de calcul mental, d'observation et de groupement.

MATÉRIEL	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 48 cartes ➤ Boîte avec règle du jeu
COMPÉTENCES	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Raisonner : <ul style="list-style-type: none"> ○ Justifier ce que l'on affirme. ➤ Communiquer : <ul style="list-style-type: none"> ○ Utiliser l'oral, le langage naturel puis quelques représentations et quelques symboles pour expliciter des démarches, argumenter des raisonnements.
OBJECTIF SPÉCIFIQUE D'APPRENTISSAGE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comparer des quantités ➤ Argumenter une réponse et valider celles des autres
RÈGLE DU JEU	<ul style="list-style-type: none"> ➤ But du jeu : <ul style="list-style-type: none"> ○ Être le premier joueur à s'être débarrassé de ses cartes, à ne plus avoir de cartes en mains. ➤ Déroulement : <p>Bien mélanger les cartes, en distribuer 5 à chaque joueur, les cartes restantes sont empilées faces cachées et constituent la pioche. Retourner la première carte de la pioche.</p> <p>Sur chaque carte on trouve différents fruits, dessinés en quantité variable. On distribue 5 cartes à chaque joueur, l'objectif est d'être le premier à ne plus avoir de cartes. Pour poser une carte, il faut qu'elle présente au moins un fruit de plus dans l'une des variétés que la carte précédente.</p> <p>Le premier joueur doit la recouvrir d'une de ses cartes présentant, au minimum, un fruit de plus dans l'une des variétés de fruits et ainsi de suite..., à tour de rôle.</p> <p>Si un joueur ne peut pas poser de carte, il pioche et passe son tour. Le vainqueur est le joueur qui n'a plus de cartes en mains.</p>

	<p>➤ Exemple :</p> <p>Un joueur dont c'est le tour pose une carte avec 3 ananas sur la carte retournée qui n'en propose que 2, il peut la jouer. Le joueur suivant qui n'a pas une seule quantité supérieure sur les 3 présentées sur la carte du joueur précédent passe son tour et pioche une carte supplémentaire.</p>
PRÉSENTATION DU JEU EN VIDÉO	///
EXPLICATION ORALE DE LA RÈGLE PAR LES ÉLÈVES	<p>UTILE POUR DES RENCONTRES AVEC LES PARENTS PAR EXEMPLE :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Permettre aux élèves de s'appuyer sur le matériel du jeu. ➤ Enregistrer l'explication orale des élèves à partir de photographies (ou enregistrements vidéo).
VARIABLE(S)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ne choisir que certaines cartes (avec deux quantités plutôt que 3). ➤ Choisir pour jouer les cartes avec de petites quantités pour différencier. ➤ Proposer le même jeu avec le fait de poser une carte avec « au moins un objet de moins » ➤ Utiliser la carte blanche et lui attribuer le « 0 » pour pouvoir utiliser les cartes où ne figurent qu'un fruit.
ÉLÉMENTS A ABORDER EXPLICITEMENT AVEC LES ELEVES :	<p><u>Les stratégies de victoire les plus efficaces :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <p><u>Les compétences et connaissances mathématiques à maîtriser ou travailler :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Les comparaisons de quantités (de plus, de moins, autant, pareil...)