



Cycle 3 et CE2



De 2 à 8 joueurs



30 minutes

Jeu de cartes

MATÉRIEL

- 32 cartes nombre
- 24 cartes spéciales
- 24 jetons,
- 1 règle du jeu.



COMPÉTENCES

- Raisonner :
 - Anticiper le résultat d'une manipulation, d'un calcul, ou d'une mesure.
- Calculer :
 - Calculer avec des nombres entiers, mentalement ou à la main, de manière exacte ou approchée, en utilisant des stratégies adaptées aux nombres en jeu.
 - Contrôler la vraisemblance de ses résultats.
- Communiquer :
 - Utiliser l'oral et l'écrit, le langage naturel puis quelques représentations et quelques symboles pour expliciter des démarches, argumenter des raisonnements.

OBJECTIF SPÉCIFIQUE D'APPRENTISSAGE

- Découvrir et utiliser les propriétés des opérations : **additions, (soustractions de -10)**
- Développer des habiletés calculatoires ;
- Connaître les multiples de 11 (appelés « doublets » dans le jeu)
- Manipuler des structures additives et/ou soustractives

RÈGLE DU JEU


- **But du jeu :**
 - Ne pas atteindre le « 77 » ni le dépasser, être le dernier en jeu avec des jetons.
- **Déroulement :**

Un joueur joue une carte et annonce le cardinal atteint.
Ex la carte 7 → sept. Il pioche une nouvelle carte
Le joueur à sa gauche continue et pose à son tour une carte.
Ex la carte 9 → seize. Il pioche une nouvelle carte.
Si un joueur oublie de piocher à son tour, il finit la partie avec moins de cartes donc moins de choix.

Chaque fois qu'un joueur tombe sur un doublet (11, 22, 33, ...) au cardinal, s'il atteint ou dépasse 77, il perd un jeton de vie.
 Ex : $27 + 6 = 33$
 S'il joue un doublet sans que le cardinal en devienne un, il ne perd pas de vie
 Ex : $27 + 11 = 38$
 Fin de la partie :
 Dès qu'un joueur atteint ou dépasse 77 → On ramasse les cartes, on les mélange et on redistribue.
 Élimination : Si un joueur n'a plus de jetons, il « NAGE ». S'il perd une nouvelle fois, il coule et disparaît du jeu.

PRÉSENTATION DU JEU EN VIDÉO

Cliquer sur l'image :



EXPLICATION ORALE DE LA RÈGLE PAR LES ÉLÈVES

UTILE POUR DES RENCONTRES AVEC LES PARENTS PAR EXEMPLE :

- 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)

- Enlever les cartes « -10 » et donc ne pas travailler les soustractions
- Limiter le nombre de cartes et s'arrêter à 55 par exemple
- **ATTENTION à ne pas commencer avec une carte « -10 », cela serait possible au cycle 4 mais pas au cycle 3**
- Mettre un arbitre pour contrôler le nombre annoncé
- Enlever si besoin les cartes « particulières » : + ou -

ÉLÉMENTS A ABORDER EXPLICITEMENT AVEC LES ÉLÈVES :

Les stratégies de victoire les plus efficaces :

- Connaître les stratégies quand on approche 77 : quelle carte poser pour être au plus proche du nombre cible sans le dépasser et pour tenter de bloquer le joueur suivant.
- Expliciter les stratégies d'utilisation des cartes spéciales « -10 » et « x2 », à garder pour la fin de la partie
- Dans sa main, trier les cartes par ordre croissant ou décroissant selon sa préférence et poser en premier les cartes avec les grands nombres : garder les plus petites pour la fin de la partie.

Les compétences et connaissances mathématiques à maîtriser ou travailler :

- Les additions
- Les soustractions (-10)