

6 QUI PREND !



Domaine : Numération et calcul

Nombre de joueurs conseillé : 3 à 6 joueurs

Temps de jeu : 30 min

Mécanismes du jeu : Observation, hasard, programmation

Cycles 2/3

Compétences mathématiques

- Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer et comparer.
- Calculer mentalement des écarts et des sommes.



But du jeu

Le jeu est composé de cartes numérotées de 1 à 104, sur lesquelles 1 à 7 têtes de bœufs sont présentes.
L'objectif est de récolter le **moins** possible de têtes de bœufs.



Pré-requis

Maîtrise de la suite numérique



Règle du jeu

Distribuer 10 cartes à chacun. Poser une colonne de 4 cartes face visible sur la table. Les cartes restantes sont mises de côté.

Tous les joueurs choisissent une carte et la déposent devant eux face cachée. Ils la retournent en même temps.

Le joueur qui a retourné la carte de plus faible valeur est le premier à jouer. Il place sa carte après l'une des quatre cartes posées sur la table : l'écart entre les deux cartes doit être le plus faible possible. Les autres jouent ensuite dans l'ordre croissant de la valeur des cartes retournées.

A chaque fois qu'un joueur pose la 6^e carte d'une rangée, il ramasse toutes les cartes et place la sienne en début de ligne.

Si la valeur de sa carte est inférieure à la valeur de toutes les dernières cartes des 4 rangées, le joueur est obligé de prendre une ligne complète de cartes de son choix afin de poser la sienne en début de rangée.

Ceci est répété jusqu'à épuisement des 10 cartes.

La règle du jeu en vidéo



<https://ladigitale.dev/digiview/#/v/67043e1fc7889>

Source : Jérôme Pstl

Variables

Adaptations du matériel

- Réduire le nombre de cartes en main.
- Jouer avec les cartes jusqu'à 60.
- Faire classer les cartes en main dans l'ordre croissant.
- Proposer une file numérique jusqu'au nombre 104 afin de matérialiser les écarts entre les nombres à l'aide de pions.
- Installer un tapis de jeu avec les zones pour déposer les cartes au lancement de la partie afin de bien visualiser que cela sera au maximum des suites de cinq cartes.

Adaptations de la règle

Simplification

- Accepter que l'élève pose la carte supérieure sur n'importe quelle ligne où c'est possible sans prendre en compte la règle de l'écart numérique minimal.
- Demander à l'élève de tirer une carte au hasard dans son jeu, afin de travailler uniquement la suite numérique sans poser la question du choix de la carte.

Complexification

- Placer des cartes à gauche et à droite de chaque série en gardant les deux mêmes règles (suite croissante et écart minimum) : renforce le calcul des écarts.
- Ranger les nombres dans l'ordre décroissant.
- Augmenter le nombre de joueurs.

Arrêt sur images

Situation 1 : Quel joueur commence et où doit-il placer sa carte ?



Situation 2 : Qui a gagné ?

