



Domaine : Construction du nombre

Nombre de joueurs conseillé : 2 à 4 joueurs

Temps de jeu : 15 minutes

Mécanismes du jeu : observation, anticipation, rapidité

Cycle 1

## Compétences mathématiques

- Utiliser le nombre pour comparer deux quantités.
- **Décomposer et composer les nombres jusqu'à 5.**
- Utiliser le nombre pour résoudre des problèmes de composition de deux collections.



### But du jeu

Être le premier à récolter toutes les cartes du jeu, afin de réaliser la plus belle salade de fruits.



### Pré-requis

- Savoir dénombrer jusqu'à 5.
- Savoir décomposer et recomposer les nombres jusqu'à 5.



## Règle du jeu

Toutes les cartes sont distribuées équitablement entre tous les joueurs. Chaque joueur pose son tas de cartes devant lui, faces cachées. La sonnette est placée au milieu de la table.

A tour de rôle, chaque joueur retourne rapidement la carte supérieure de son tas et la pose devant face fruit visible. **Dès qu'il y a 5 fruits identiques sur l'ensemble des cartes visibles**, il faut sonner. Le plus rapide remporte toutes les cartes retournées, **qu'il** glisse sous son tas de cartes. Puis il relance le jeu en découvrant une nouvelle carte de sa pile.

Si joueur sonne **alors qu'il n'y a pas exactement 5 fruits** sur la table, il doit donner une carte de son tas à chaque joueur en guise de pénalité. **Dès qu'un joueur n'a plus de cartes**, il termine le tour puis il est éliminé.

### La règle du jeu en vidéo



<https://ladigitale.dev/digiview/#/v/6755e83352d6f>

Source : Gigamic

## Variables

### Adaptations du matériel

- Remplacer la sonnette par une carte avec le nombre de fruits à atteindre (constellation de doigts, points, écriture chiffrée...).

### Adaptations de la règle

- Proposer des parties en temps limité : chacun compte ou compare le nombre de cartes en fin de partie. Celui qui en possède le plus a gagné.

### Simplification

- Diminuer le nombre de familles de fruits.
- Diminuer le nombre-cible (2, 3, 4 fruits identiques)
- **Le type de fruits n'a pas d'importance** pour atteindre le nombre 5.

### Complexification

- Augmenter le nombre-cible (6, 7, 8 fruits identiques...)
- Remplacer les cartes de fruits par des cartes-nombres (comme celles du jeu Skip.Bo, allant de 1 à 12). Fixer un nombre-cible selon les compétences des élèves (par exemple, 10, 20, 25 au cycle 2 ou 3)...

## Arrêt sur images

### Situation 1

Quelle carte le joueur doit-il retourner pour faire 5 et appuyer sur la sonnette ?



### Situation 2

Trouve toutes les possibilités de gagner avec la carte suivante.



Situation 3 : Faut-il appuyer sur la sonnette ? Explique pourquoi.



Situation 4 : Quel nombre le joueur doit-il retourner pour atteindre 10 ?

