ACADÉMIE DE NORMANDIE

Prim 61
Mathématiques

NAIN JAUNE

Domaine : Nombres et calculs

Cycle 2/3

Nombre de joueurs conseillé : de 3 à 4 joueurs

Temps de jeu : entre 15 et 30 minutes

Mécanismes du jeu : stratégie

Compétences mathématiques

- Connaitre la décomposition des nombres jusqu'à 10.
- Additionner des nombres entiers.
- Comparer des quantités.

But du jeu

Gagner le plus de points possibles à la fin de la partie.

Pré-requis

- Comptine numérique jusqu'à 10.
- Connaitre l'ordre des cartes d'un jeu (valets – dame – roi)
- Connaitre les symboles des cartes (pique – cœur – carreau – trèfle)

Règle du jeu

Le **nain jaune** est représenté par le 7 de carreau.
Tous les jetons doivent être distribués équitablement entre les joueurs (3 sortes de jetons de différentes formes. La valeur des jetons est : 1, 5, 10 points).
Avant de débuter la partie, il faut déterminer le nombre de manches à réaliser.

Préparation d'une manche

Chaque joueur pose dans les cases du plateau de jeu : 1 point sur le 10 de carreau – 2 points sur le valet de trèfle – 3 points sur la dame de pique – 4 points sur le roi de cœur – 5 points sur le Nain Jaune.
Etaler toutes les cartes sur la table faces cachées. Chaque joueur en tire une et celui qui a la plus petite (l'as valant 1) les ramasse toutes et les distribue une à une en commençant par le joueur assis à sa gauche : 15 cartes pour 3 joueurs – 12 cartes pour 4 joueurs. Les cartes restantes sont mises à l'écart et posées à l'envers. Chaque joueur range ses cartes de la plus petite à la plus grande.

Déroulement d'une manche

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur assis à la gauche du donneur pose une première carte de son choix au centre de la table. Il continue la suite avec les cartes qu'il possède (exemple : il pose un 5, il peut mettre un 6, 7, 8, 9…) ; le but étant d'en mettre le plus possible (peu importe la couleur de la carte). Au moment où le joueur n'a plus de cartes à suivre, il doit dire à haute voix « sans 10 » (par exemple). Alors le joueur suivant prend à son tour le relais en essayant de placer le plus de cartes jusqu'au maximum, c'est-à-dire le roi.
Quand un joueur pose un roi, il commence une nouvelle série par la carte de son choix. Lorsqu'un joueur a dans son jeu une des cartes marquées sur le plateau, il doit faire son possible pour s'en débarrasser. Il annonce alors aux autres joueurs qu'il pose la carte (exemple « 10 qui prend ») et remporte l'ensemble des jetons présents dans la case de la carte correspondante. S'il oublie lorsqu'il pose l'une de ces cartes de l'annoncer aux autres, les jetons correspondants sont perdus pour lui et restent jusqu'à la partie suivante.
Une manche de nain jaune se finit quand l'un des joueurs a jeté sa dernière carte. Il reçoit alors des autres joueurs autant de pions qu'il leur reste de cartes dans la main.
Attention ! Si l'un des joueurs a encore une des cartes du plateau dans sa main à la fin de la manche, il doit doubler la mise des jetons présents dans la case de la carte pour la manche suivante.
Si un joueur se débarrasse de toutes ses cartes au premier tour, cela s'appelle le « Grand Opéra ». Il ramasse alors tous les jetons présents sur le plateau et chaque joueur lui donne autant de jetons qu'il lui reste de cartes dans la main.

Variables

Adaptations du matériel

- Adapter la valeur des jetons : 1, 5,10 – 10, 50, 100… mais aussi lui donner une valeur en euros : 1, 2, 5 ou 10cts, 50cts, 1€.
- Utiliser les réglettes Cuisenaire à la place des jetons (réglettes 1-5-10)

Adaptations de la règle

- Il est possible de jouer par équipe (binôme)

Simplification

- Les cartes de chaque joueur peuvent être déposées face visible sur la table.
- Fournir un visuel de la suite des cartes.

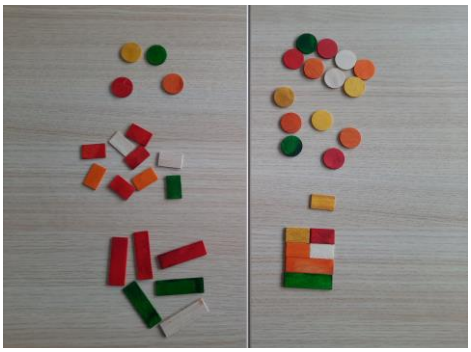
Complexification

- La somme à payer au joueur gagnant est déterminée par la valeur totale des cartes en main (et non plus par le nombre de cartes), sachant que chaque figure vaut 10 points.
- Limiter le nombre de jetons unités distribués au départ pour favoriser les échanges.
- Utiliser les réglettes Cuisenaire 1-3-6 ou 1-4-8 pour favoriser les échanges.

Arrêts sur images

Situation 1

Qui a gagné ?

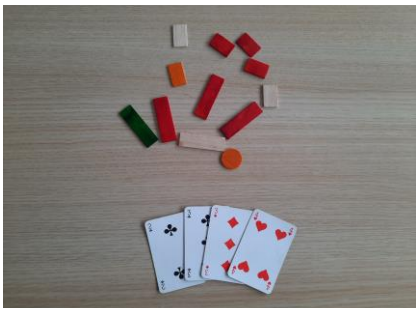


Situation 2

Un joueur a oublié de poser des jetons dans l'une des cases du plateau. Peux-tu trouver cette case sachant qu'il y a 3 joueurs ? Explique.

Situation 3

Ce joueur doit poser les trois jetons dans la case de la dame de pique. Comment va-t-il s'y prendre ?

Situation 4

C'est la fin d'une manche, combien ce joueur doit-il donner au gagnant ? Comment va-t-il s'y prendre ?