



Domaine : Numération

Nombre de joueurs conseillé : 2 à 4 joueurs

Temps de jeu : 10 min

Mécanismes du jeu : Anticipation – Observation

Cycle 1

Compétences mathématiques

- Composer et décomposer des nombres (2, 3 et 4).
- Constituer une collection d'un cardinal donné.
- Procéder à des échanges (3 contre 1, 2 contre 1).



But du jeu

Être le premier à avoir 3 poussins éclos.



Pré-requis

- Savoir dénombrer une quantité jusqu'à 4.
- Connaître la comptine numérique jusqu'à 4.



Règle du jeu

Placer la pile des œufs au centre, côté œuf apparent. Distribuer 4 cartes à chaque joueur. Les cartes restantes constituent la pioche qui est placée à côté de la pile des œufs. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est à son tour de jouer, le joueur choisit une de ces 4 actions :

- **Pondre un œuf :** il faut échanger trois cartes (1 coq, 1 poule, 1 nid) contre 1 œuf. Le joueur pose son œuf devant lui, côté non éclos.
- **Faire naître un poussin :** il faut présenter 2 poules pour retourner un de ses œufs côté éclos.
- **Prendre un œuf à un autre joueur.** Il faut présenter une carte « renard » pour demander un œuf non éclos à un adversaire. Il ne peut pas prendre de poussin. L'adversaire peut le contrer en présentant 2 cartes « coq ».
- **Rejeter une carte** de son jeu sur la pile de défausse s'il ne peut faire aucune des actions précédentes.

Pour chacune de ces actions, les cartes échangées ou rejetées sont placées dans la pile de défausse.

Le joueur doit toujours avoir 4 cartes dans son jeu. Il doit donc piocher le nombre de cartes manquantes à chaque tour.

La règle du jeu en vidéo



<https://ladigitale.dev/digitalview/#/v/679c9c5747bc9>

Source : Ludochrono

Variables

Adaptations du matériel

- Laisser les élèves poser leurs cartes sur la table au lieu de les prendre en main. Cela leur permettra de mieux visualiser leur jeu mais aussi d'anticiper et/ou valider les actions des adversaires.
- Retirer les cartes « renard » dans un premier temps, afin de limiter le nombre d'échanges et de gagner plus facilement.

Adaptations de la règle

Simplification

- Pour gagner, ne faire éclore que 2 poussins au lieu de 3.
- Introduire l'action « Prendre un œuf à un autre joueur » progressivement : d'abord sans pouvoir contrer avec les 2 coqs.

Complexification

- Avoir la possibilité de réaliser 2 actions au lieu d'une à chaque tour, avant de repiocher.

Pour une action plus proche de la réalité : un poussin s'obtient avec une poule et un nid (œuf couvé) au lieu de deux poules.

Arrêt sur images

Situation 1

Le joueur vient d'obtenir une carte « œuf ». Combien de cartes doit-il piocher pour avoir à nouveau 4 cartes dans son jeu ?



Situation 2

Ce joueur peut-il faire son œuf éclore ? Si non, que lui faut-il ?



Situation 3



Combien de poussins le joueur peut-il faire naître ?

Situation 4



Combien de poules en tout le joueur a-t-il données pour obtenir un œuf non éclos et un œuf éclos ?