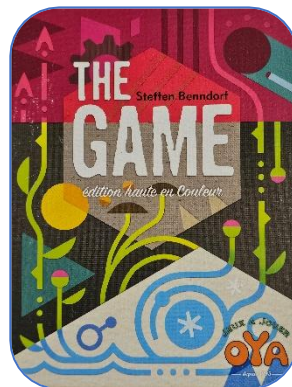


The game



Domaine : Numération et calcul

Nombre de joueurs conseillé : 1 à 5 joueurs

Temps de jeu : 15 à 30 minutes

Mécanismes du jeu : Observation, collaboration

Cycles 2/3

Compétences mathématiques

- Comprendre et utiliser les nombres entiers pour ordonner, repérer, comparer
- Connaître la numération décimale pour ajouter ou 10 (ou 1 dizaine)



But du jeu

Le jeu est composé de 98 cartes numérotées de 2 à 99 plus 4 cartes Base (2 cartes 1 ascendantes et 2 cartes 100 descendantes). L'objectif est de parvenir à poser toutes les cartes sur 4 piles (2 ascendantes et 2 descendantes)



Pré-requis

- Maîtrise de la suite numérique
- Savoir ajouter ou enlever 10 ou 1d

Règle du jeu

Pour 3 à 5 joueurs, chaque joueur reçoit 6 cartes. Les joueurs gardent leurs cartes en main faces visibles. Poser les 4 cartes Base en colonne ou en ligne ou former un carré au centre de la table face visible. Les autres cartes non distribuées constituent la pioche. Chaque joueur à tour de rôle va devoir poser au moins 2 cartes de sa main (et plus s'il le désire) sur les piles à côté des 4 bases en respectant les règles suivantes :

Près d'une base ascendante (cartes 1), une carte doit être d'une valeur supérieure à celle du sommet de cette pile.

- Près d'une base descendante (cartes 100), une carte doit être d'une valeur inférieure à celle du sommet de cette pile.

Exceptions :

- On peut poser sur une Base ascendante une carte exactement inférieure de 10 à la carte au sommet de cette pile.

- On peut poser sur une Base descendante une carte exactement supérieure de 10 à la carte au sommet de cette pile.

Les joueurs peuvent parler entre-eux mais il est interdit d'indiquer le nombre présent sur ses cartes en main ou même de donner des indications qui pourraient permettre de le deviner par ex « Je peux reculer sur cette base » par contre on peut demander de « ne pas jouer sur cette base » ou « ne pas faire un trop gros saut sur cette base.

A la fin de son tour, le joueur pioche autant de cartes que de cartes posées durant son tour.

Dès que la pioche est vide, on ne pioche plus ! Durant son tour, on peut alors ne poser qu'une seule carte. Si un joueur n'a plus de cartes, on continue à jouer sans lui.

La partie s'arrête dès qu'un joueur avec des cartes en main ne peut en poser le minimum requis (2 tant que la pioche existe, 1 après).

Le score des joueurs est la somme de toutes les cartes en main et des cartes de la pioche s'il en reste.

La règle du jeu en vidéo



<https://ladigitale.dev/digiview/#/v/6769c0bb91f25>

Source : Jeux à jouer Oya Paris

Variables

Adaptations du matériel

- Réduire le nombre de cartes aux cartes 1 à 50 avec 2 cartes Base (1 et 50)
- Ne jouer qu'avec les cartes paires ou impaires.

Adaptations de la règle

- A 2 joueurs, chaque joueur reçoit 7 cartes.
- Seul, le joueur reçoit 8 cartes.

Simplification

- Durant son tour un joueur doit poser au moins 1 carte.
- Chaque joueur joue avec 7 ou 8 cartes en main.
- Sur une Base ascendante on peut poser une carte inférieure de 20, 30, 40 ou 90 à la carte précédente.
- Sur une Base descendante on peut poser une carte supérieure de 20, 30, 40 ou 90 à la carte précédente.

Complexification

- Durant son tour un joueur doit poser au moins 3 cartes.
- Chaque joueur joue avec 5 cartes en main.

Arrêt sur images (avec des agencements différents des Bases au début)

Situation 1

Quelles cartes vas-tu poser ?



Pioche



Situation 2

Quelles sont les 3 cartes les plus intéressantes à poser ? Où ? Dans quel ordre ?



Pioche



Situation 3

Quelles cartes jouer ? Pourquoi ?



Pioche



Situation 4:

Où ne doit pas jouer le joueur juste avant moi pour que je puisse jouer ?



Pioche

