



Domaine : Numération et calcul

Nombre de joueurs conseillé : 2 à 4 joueurs

Temps de jeu : 10 min

Mécanismes du jeu : anticipation, calcul

Cycle 1

Compétences mathématiques

- Dénombrer une collection d'objets.
- Associer une quantité à un mot-nombre.
- Composer et décomposer des nombres.
- Manipuler et verbaliser des compositions et des décompositions de nombres.
- Comparer des quantités.
- Résoudre des problèmes de parties-tout.



But du jeu

Le premier joueur qui collecte 5 cartes « invité » remporte la partie.



Pré-requis

- Constituer une collection de 5 objets.
- Savoir dénombrer une collection de 3 objets.
- Savoir décomposer le nombre 3.

Règle du jeu

Distribuer toutes les cartes « Toc » : une pile de cartes par joueur (ne pas les regarder).
Faire une pioche de cartes « invité » faces cachées.

Le premier joueur pose la première carte « Toc ! » de son tas, face visible, sur le plateau, sur la case de son choix. Attention, le joueur ne doit pas regarder sa carte avant de la poser.

Les joueurs suivants font de même.

À noter : il est possible de recouvrir n'importe quelle carte précédemment posée par un autre joueur.

Dès qu'exactly 3 ronds « Toc ! » de la même couleur apparaissent, le premier joueur qui dit « Qui est là ? » remporte la manche. Il gagne une carte « invité ».

Si le joueur s'est trompé, il doit remettre dans la pioche une de ses cartes « invité », s'il en possède.

Toutes les cartes du plateau sont défaussées. Le joueur suivant commence une nouvelle manche.

*Importance de la verbalisation de l'enseignant et de l'élève :
2 tocs et encore 1 toc ça fait 3 tocs ; 1 et encore 1 et encore 1
ça fait 3, etc... (éviter le comptage numérotage).*

La règle du jeu en vidéo



<https://ladigitale.dev/digiview/#/v/68f0cb8d077ad>

Source : La Poule à Poix –
Jeux et Jouets

Variables

Adaptations du matériel (aides possibles)

- Fournir à chaque joueur un support avec l'emplacement des 5 cartes « invité ».
- Prévoir un mémo représentant les collections de 3 ronds « toc » de même couleur.

Adaptations de la règle

Simplification

- Les cartes sont posées les unes à côté des autres sur le plateau, comme sur la vidéo (et non plus sur la case de son choix). Une fois la ligne remplie, on superpose sur la première, etc...
- Jouer simplement avec les couleurs : on gagne un invité avec 3 ronds de même couleur, qu'il contienne ou non le mot « toc ».
- Réduire le nombre de cases du plateau (2 ou 3).
- Permettre à l'enfant de taper trois fois sur la table au lieu de dire « Qui est là ? »
- Réduire le nombre de cartes « invité » pour gagner.

Complexification

- Introduire des cartes « spéciales ».
 - o Si un joueur pioche *Igor le loup* : s'il n'a pas encore d'invité, il le remet simplement dans la pioche. S'il a déjà 1 ou 2 cartes « invité », il les remet dans la pioche, y compris la carte d'Igor. S'il a 3 ou 4 invités, l'union fait la force, ils n'ont pas peur, le joueur garde toutes ses cartes y compris celle d'Igor le loup qui devient donc un nouvel invité.
 - o Si un joueur pioche *Lucas Le loup sentimental*, il la garde et compte Lucas comme un invité. Si par la suite il pioche Igor le loup, ce dernier s'ajoute à ses invités.
 - o Si un joueur pioche *Les chevreux bagarreurs*, c'est son jour de chance ! Cette carte compte comme 2 invités.
- Augmenter le nombre de ronds « toc » pour accueillir un nouvel invité : 4, 5...

Arrêt sur images

Situation 1

Emilie a déjà 3 cartes « invité ».
Combien lui en manque-t-il pour remporter la partie ?



Situation 2

Combien manque-t-il de « TOC ! » jaunes pour pouvoir gagner un invité ?



Situation 3

Au tour suivant, quelle carte pourrait-on poser ici pour avoir une situation gagnante ?

Dessine plusieurs solutions différentes.

