



MathÉsciences31

**DU 11 AU 17 MARS 2019**

# JOUONS ENSEMBLE AUX MATHÉMATIQUES



## RÈGLE DU JEU

### ATTEINDRE 10



## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

2 à 6 joueurs

Chaque joueur, à tour de rôle, pose une carte en ajoutant la valeur de sa carte à celle du tas de cartes déjà jouées. Si cette valeur est égale à dix, le joueur remporte toutes les cartes jouées. Si elle dépasse dix, c'est le joueur qui est à sa droite qui remporte les cartes.

Le but du jeu est de gagner un maximum de cartes.

**DISPOSITIF** : distribuer 3 cartes à chaque joueur et mettre le reste des cartes comme pioche au centre de la table. Le jeu se joue à tour de rôle, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur joue une carte et annonce sa valeur. Le joueur suivant joue une carte qu'il place sur l'autre carte et annonce la valeur de la pile (il ajoute la valeur de sa carte à la valeur de la carte posée). S'il n'atteint pas dix, c'est au tour du joueur suivant d'ajouter une carte à la pile. S'il atteint 10, il remporte les cartes de la pile. S'il dépasse 10, c'est le joueur qui est à sa droite qui remporte les cartes de la pile.

Si la première carte posée est un 10, le joueur remporte sa carte. Les cartes remportées sont placées devant soi. Après avoir joué, chaque joueur pioche une carte pour en avoir toujours trois en main.

**FIN DE LA PARTIE** : lorsque la pioche est épuisée, les joueurs continuent jusqu'à ce qu'ils n'aient plus de carte en main.

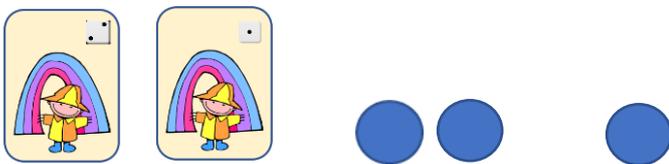
Le vainqueur est celui qui a remporté le plus de cartes.

## ADAPTATION SELON LE NIVEAU DES ÉLÈVES

Afin que les élèves puissent dénombrer plus facilement les points des constellations dessinées sur les cartes, on peut leur mettre à disposition des jetons à manipuler (collection d'objets déplaçables).

Plutôt que d'empiler les cartes, ce qui demande aux élèves de garder en mémoire la collection cachée, on peut mettre les cartes les unes à côté des autres, de manière à toutes les voir.

**Niveau 1** : ne garder que les cartes « constellations », un, deux et trois points (avec aide ou pas : jetons).  
Prévoir plus de cartes un et deux points, et uniquement quatre cartes de valeur trois.

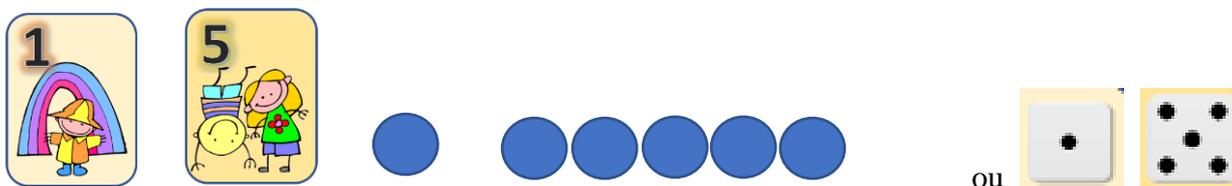


**Niveau 2** : ne garder que les cartes « constellations », un, deux, trois, quatre et cinq points (avec aide ou pas : jetons).

Prévoir plus de cartes un, deux, trois et quatre points et uniquement quatre cartes de valeur cinq.

**Niveau 3** : garder toutes les cartes « constellations » (avec aide ou pas : jetons).

**Niveau 4 (expert)** : cartes « nombres » de 1 à 5 (avec aide ou pas : jetons, ou mini cartes constellations pour faciliter le dénombrement de regroupement de deux collections)



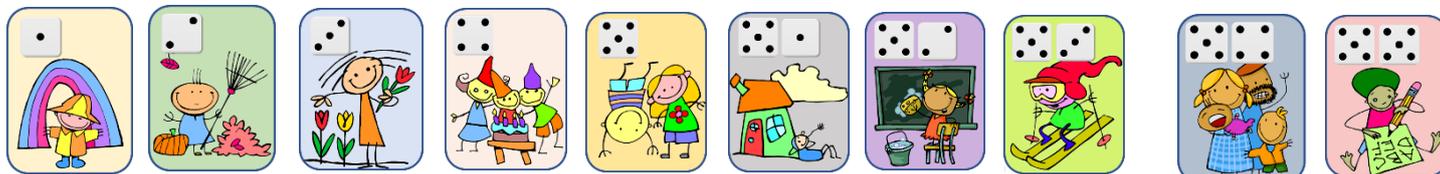
**Niveau 5 (expert+)** : cartes « nombres » de 1 à 10 (avec aide ou pas : jetons, ou mini cartes constellations)

**Une variante possible du jeu** : une carte est choisie au départ (par exemple la carte 3). Le joueur qui a cette carte peut choisir d'ajouter ou d'enlever cette valeur à la « pile ».

# MATÉRIEL DU JEU

75 cartes (valeurs de 1 à 10)

Cartes « constellations »



ou

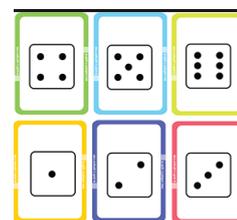
Cartes « nombres »



Des jetons



Des cartes constellations



## COMPÉTENCES TRAVAILLÉES

(RÉFÉRENCE AUX PROGRAMMES DE MATERNELLE DE 2015)

Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.

Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.

Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.

## SOURCES

Sources des images :

Décor : <http://recitpresco.qc.ca/>

Dés : <https://methodeheuristique.com/materiel/outils/>

Ce jeu est une adaptation du jeu de société Pig 10