

Domaines : découvrir le monde, langue orale
Le nain jaune
Compétences visées : <ul style="list-style-type: none"> • Etre capable de décomposer des quantités • Etre capable de dire ce que l'on fait ou ce que fait un camarade (langage d'action) • Etre capable de reconstituer la suite numérique • Etre capable de procéder à des groupements pour réaliser des échanges
Objectifs : <ul style="list-style-type: none"> • Organiser les nombres pour reconstituer la suite numérique croissante • Rechercher des procédures de plus en plus efficace pour décomposer les nombres • Mettre en œuvre une stratégie pour gagner
Matériel : <ul style="list-style-type: none"> • 1 plateau de jeu avec 5 barquettes • 1 jeu de 52 cartes • des jetons pour miser
<p>Présentation : en grand groupe présenter le nouveau jeu.</p> <p>Consigne : Poser le premier toutes ses cartes, dans l'ordre croissant. Rempoter la mise correspondante à certaines cartes : le 7 de carreau (le nain jaune), le 10 de carreau, le valet de trèfle, la dame de pique et le roi de coeur.</p> <p>Déroulement : Chaque joueur mise sur le plateau de jeu : 1 jeton sur le 10 de carreau 2 sur le valet de trèfle 3 sur la dame de pique 4 sur le roi de cœur 5 sur le nain jaune. Distribution des cartes : Pour 3 joueurs : 15 cartes par joueur et 7 au talon. Pour 4 joueurs : 12 cartes par joueur et 4 au talon. Pour 5 joueurs : 9 cartes par joueur et 7 au talon. Pour 6 joueurs : 8 cartes par joueur et 4 au talon. Pour 7 joueurs : 7 cartes par joueur et 3 au talon. Pour 8 joueurs : 6 cartes par joueur et 4 au talon.</p> <p>Chaque joueur, à son tour, doit se débarrasser du maximum de cartes dans l'ordre sans tenir compte de la couleur (le 1^{er} joueur pose, par exemple : as de pique, 2 de cœur, 3 de trèfle...) Lorsqu'il ne peut plus continuer la série, il passe la main en annonçant : « 3 sans 4 ». Le joueur suivant doit commencer par 4, sinon, il passe la main et prend une carte au talon. On joue ainsi jusqu'à ce que plus personne ne puisse suivre. Le dernier ayant réussi à jeter une carte peut redémarrer où il veut. Lorsqu'un joueur abat une carte représentée sur le plateau, il emporte la mise en annonçant, par exemple : « 10 qui prend ». Le joueur qui réussit à se débarrasser de sa dernière carte a gagné. Il reçoit des autre joueurs autant de pions qu'il leur reste de cartes dans la main.</p> <p>Si les enfants ne repèrent pas seuls la stratégie qui consiste à commencer par poser la suite la plus longue de leur main, l'enseignant les incite à organiser leurs cartes pour constituer la suite numérique croissante, puis à repérer les interruptions et choisir la suite la plus longue.</p>