

# The game

À partir de 



## OBJECTIFS

- Comparer, ordonner les nombres dans l'ordre croissant et décroissant.
- Ajouter ou soustraire 10 à un nombre.
- Utiliser les relations entre les nombres pour réussir

**Dimension coopérative** : apprendre à jouer ensemble, à s'exprimer, à prendre en compte le point de vue d'autrui, se concerter pour élaborer des stratégies communes pour ne pas bloquer le jeu.



## MATÉRIEL ET MISE EN PLACE DU JEU

1. Bien mélanger les 98 cartes numérotées.

2. Distribuer les cartes :

- pour 2 joueurs : 7 cartes chacun
- pour 3, 4, 5 joueurs : 6 cartes chacun

Le reste constituera une pioche placée face cachée sur le côté du plateau de jeu.

3. Poser les 4 bases de pile sur leur image en haut du plateau.

Les 4 zones blanches accueilleront les cartes des joueurs au fil du jeu.

## BUT DU JEU

**Les joueurs essaient ensemble de poser le plus possible de cartes sur les 4 piles pour se débarrasser des 98 cartes.**

À son tour le joueur doit choisir au moins deux cartes (éventuellement plus) dans son jeu qu'il posera sur une ou plusieurs piles de son choix en respectant 3 principes :

- Sur les deux piles croissantes (1-99) : la valeur de chaque nouvelle carte doit être supérieure à la valeur de la carte visible sur la pile.
- Sur les deux piles décroissantes (99-1) : la valeur de chaque nouvelle carte doit être inférieure à la valeur de la carte visible sur la pile.
- L'écart entre la valeur des cartes ne compte pas.
- À la fin de son tour de jeu, le joueur doit reprendre dans la pioche autant de cartes qu'il en a posées pour avoir comme au début du jeu, six cartes en main (7 si c'est une partie à deux joueurs).
- La partie est terminée quand un joueur ne peut plus jouer.

Pour réussir, il faut donc **communiquer** et donner des informations aux partenaires **mais il est interdit donner la valeur numérique des cartes.**

## Quelques conseils tirés des expérimentations en classe

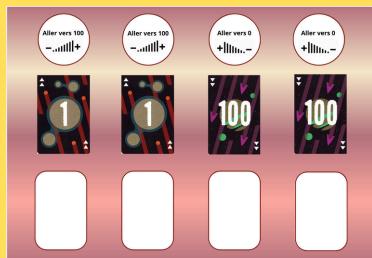
- La règle est simple mais il faut que les joueurs soient **vigilants quant au sens de progression de chaque pile**. Le plateau de jeu est là pour les y aider.
- Pour commencer et pour favoriser l'entraide, les joueurs peuvent jouer avec les cartes posées faces visibles sur la table.
- L'écart entre la valeur des cartes ne compte pas MAIS les élèves doivent comprendre rapidement que plus l'écart est petit, plus on pourra poser des cartes.
- La coopération va s'exercer dans les échanges MAIS il est interdit de donner la valeur numérique des cartes, il faut donc développer des stratégies pour donner des informations sans enfreindre la règle.

**La pause réflexive :** des points à aborder durant l'échange (et des questions possibles) pour faire prendre conscience de l'aspect coopératif du jeu et de ce que l'on apprend en jouant pour gagner **ENSEMBLE**.

- **ressenti** : est-ce que c'était agréable de jouer ensemble ?
- **entraide** : est-ce que vous vous êtes aidés, est-ce que vous avez su demander de l'aide ?
- **participation** : est-ce que tout le monde a joué ? Est-ce que ça s'est bien passé ?
- **stratégie** : comment avez-vous réussi ? Que faire pour que cela se passe mieux ?

### Règle illustrée à commenter pour les élèves

1. Bien mélanger les 98 cartes numérotées.



2. Distribuer les cartes :

- pour 2 joueurs: 7 cartes chacun
- pour 3, 4, 5 joueurs : 6 cartes chacun

3. À son tour, chaque joueur pose deux cartes ou plus sur un ou plusieurs piles

4. Il prend dans la pioche autant de cartes qu'il en a posées pour avoir toujours le même nombre de cartes qu'au début.

**Attention : pour réussir, il faut communiquer ensemble et partager des informations sans donner la valeur numérique des cartes.**



Voir un extrait du jeu (face visible)



<https://dgxy.link/e1y7S>

Voir un extrait du jeu (face cachée))



<https://dgxy.link/0hUwh>