

Fiche pédagogique



COMPÉTENCES CLÉS

Association/Sérialisation
Anticipation

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- o Logico-mathématique
- o Interpersonnelle
- o Intrapersonnelle

PRÉREQUIS

- o L'ordre croissant
- o Classifier, situer, ordonner des nombres jusqu'à 104

OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables de **défausser les cartes de leur main en constituant des suites croissantes** afin d'avoir le moins de « Têtes de bœuf » possible (point malus). Pour se faire, ils devront placer leurs cartes dans les différentes rangées, en évitant de les compléter avec la 6ème carte.



Un jeu de Wolfgang Kramer
Maison d'édition : Gigamic - Prix indicatif : 15€



de 2 à 10 élèves
45 minutes



Descriptif :

Dans ce jeu, il faut défausser ses cartes pour avoir le moins de « têtes de bœuf » possible.

Niveau :

- de 5 à 8 ans : /
- de 8 à 10 ans : découverte accompagnée
- à partir de 10 ans : en autonomie avec aide au besoin

ESAR

A 409 Jeu mathématique
D 301 Jeu coopératif



SCAN ME

Retrouvez d'autres fiches
[Un jeu] dans ma classe
sur www.unjeudansmaclasse.com



COMPÉTENCES

Transversales :

- Respecter des consignes (...).
- Communiquer l'information, sa démarche, ses résultats et argumenter.
- Mémoriser et s'approprier l'information.
- Utiliser l'information : réinvestir les savoirs et savoir-faire construits.
- Planifier
- Choisir l'hypothèse de travail la plus favorable.
- S'autoévaluer, ajuster ses comportements.

Mathématiques :

- Dénombrer.
- Classer (situer, ordonner, comparer)
- Identifier et effectuer des opérations dans des situations variées.
- Estimer, avant d'opérer, l'ordre de grandeur d'un résultat
- Se situer et situer des objets.

Éducation Civique et Morale / Citoyenneté :

- Renforcer l'estime de soi, ainsi que celle des autres.
- Construire un raisonnement logique.



DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

Une partie se joue en plusieurs manches.
Mélangez toutes les cartes et distribuez-en 10 à chaque élève.
Placez 4 cartes de la pioche face visible pour former 4 rangées. Les cartes restantes sont retirées du jeu.

Le tour de jeu se passe en deux phases.

1. Choix d'une carte:

Les élèves choisissent une carte parmi les 10 de leur main et la pose face cachée devant eux. Au signal, ils révèlent leur carte simultanément.

2. Placement de la carte :

L'élève ayant la plus petite carte commence. Les cartes se placent à tour de rôle, par ordre croissant, dans l'une des 4 rangées.

Le placement des cartes s'effectue selon 2 règles :

- Les cartes d'une rangée doivent toujours se succéder dans l'ordre croissant.
- Une carte est toujours posée dans la rangée où la différence entre elle et la précédente est la plus faible.

L'encaissement des cartes s'effectue selon 2 règles :

- Si une 6ème carte est posée dans une série, l'élève qui joue celle-ci, ramasse les 5 premières. La 6ème carte forme une nouvelle tête de série.
- Si la valeur de la carte d'un élève est inférieure aux nombres présents dans les 4 séries, il ramasse les cartes de la rangée de son choix. Sa carte forme une nouvelle tête de série.

Les cartes ramassées ne doivent pas être intégrées aux cartes de la main.

La manche se termine lorsque les élèves ont posé leurs 10 cartes.

Chaque élève compte les « Têtes de bœuf » (points malus) qui figurent sur les cartes ramassées au cours de la manche.

Notez le résultat de chaque élève sur une feuille. Une nouvelle manche peut alors commencer.

La partie se termine lorsqu'un élève atteint le score de 66 points ou plus.

L'élève qui a le moins de points (« Tête de Bœuf ») remporte la partie.





POUR JOUER AUTREMENT



EXPÉRIENCES VÉCUES EN CLASSE

- a. **Pour appréhender le jeu** : Jouer à jeu découvert pour faciliter l'entraide et comprendre les stratégies d'anticipation, réduire le nombre de cartes de la main à 5, jouer une partie en équipe avec tout le groupe classe, jouer une partie en binôme (avec les 10 cartes)
- b. **Faire jouer uniquement une manche et comptabiliser les points. Celui qui a le moins de points gagne la partie.**
- c. **Pour changer la dynamique du jeu** : À 4 joueurs, les cartes retirées du jeu deviennent la pioche. Lorsqu'un élève pose la 6ème carte d'une série, il ramasse les 6 cartes et prend une carte dans la pioche, qui devient la nouvelle tête de série. Placer des cartes à gauche et à droite de chaque série en gardant les deux mêmes règles (suite croissante et écart minimum). Jouer en posant les cartes dans l'ordre décroissant.
- d. Comme proposé dans la règle, convenir d'un autre total de points ou d'un nombre de manches maximum.
- e. Pour complexifier le jeu, la règle propose deux variantes « pro » (voir règle)

N'hésitez pas, dans la préparation de votre activité, à prendre en compte les obstacles potentiels. Nous avons constaté que les élèves pouvaient avoir des **difficultés à** :

1. Classer les nombres (suite croissante et/ou écart minimum) :

- Mettre à disposition une bande numérique avec différents jetons pour positionner les nombres à comparer.
- Créer un set de table en dessinant les emplacements pour les 4 séries de cinq cartes afin de permettre aux élèves de mieux visualiser le jeu.

2. Tenir correctement leurs cartes en main :

- Proposer un support pour cartes

3. Choisir pertinemment une carte :

- Voir point « a » dans « Pour jouer autrement »
- Revenir sur les parties jouées et débriefer sur la stratégie à adopter.



AUTOUR DU JEU

- o **Mathématiques** : ordre croissant/décroissant, litanie des nombres jusque 100, compléments des nombres, comparaison des nombres, plus petit/plus grand
- o **Langue étrangère** : vocabulaire des nombres



RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Téléchargez les règles du jeu](#)

[Visionnez la règle en 5 minutes](#)





GRILLE D'OBSERVATION

Vous trouverez ci-dessous une liste de compétences que vous pourrez observer et/ou évaluer auprès de vos élèves lors de l'activité. Bien sûr, sentez-vous libre de sélectionner les critères les plus pertinents dans votre pratique, ou d'en ajouter.

Nom élèves →

Comparer des nombres										
Classer les cartes par ordre croissant										
Placer les cartes en respectant la règle de l'écart minimum										
Choisir adéquatement une carte en fonction des séries en cours										
Tenir correctement ses cartes en main										
Choisir la série avec le moins de «Têtes de bœuf» lors d'une pénalité										
Lire correctement les nombres										
Calculer correctement son score										
Respecter les consignes										
Accepter la défaite										
Être fair-play										
.....										
.....										
.....										
.....										





FICHE D'AUTO-ÉVALUATION

Nom :

En jouant à ce jeu ...

Critères d'auto-évaluation

1. Je suis capable de lire correctement les nombres.



2. Je suis capable de comparer des nombres.



3. Je suis capable de classer les cartes par ordre croissant.



4. Je suis capable de placer les cartes en respectant la règle de l'écart minimum.



5. Je suis capable de choisir adéquatement une carte en fonction des séries en cours.



6. Je suis capable de tenir correctement ses cartes en main.



7. Je suis capable de choisir adéquatement la série avec le moins de « Têtes de bœuf » lors d'une pénalité.



8. Je suis capable de calculer correctement mon score.



9. Je suis fair-play.

