



## À vos maths! Prêts?... Jouez !

### Parcours découverte des jeux mathématiques

## Règle n°5: 6 qui prend



### Préparation du jeu :

Ces drôles de cartes valent de 1 à 7 «têtes de bœufs» chacune.

**Votre but : en récolter le moins possible !**

Préparez du papier et un crayon, mélangez les cartes et distribuez 10 cartes à chacun.

Chaque joueur prend ses cartes en main et les classe par ordre croissant de leurs valeurs numériques.

Former quatre rangées Déposez les 4 cartes situées sur le dessus de la pile des cartes non distribuées sur la table, faces visibles. Chaque carte représente le début d'une série, qui, cette première carte comprise, ne doit pas comporter plus de 5 cartes en tout.

La pile des cartes restantes ne sera plus utile avant la prochaine manche.

### Matériel de jeu :

- 104 cartes

2 à 10 joueurs

Durée: 30 minutes

Cycle 3

### Règle du jeu :

A chaque tour les joueurs choisissent une carte dans son tas et la révèlent à tous en même temps : ces cartes sont ajoutées à l'une des 4 séries qui se forment sur la table.

Celui qui doit jouer la sixième carte d'une série «récolte» les 5 premières...et toutes leurs têtes de bœufs! Quand les 10 cartes sont jouées, chacun compte ses bœufs et les additionne à son total précédent.

Après plusieurs manches, le plus petit troupeau gagnera la partie.

#### 1. Mise en jeu des cartes

Tous les joueurs prennent 1 carte de leur jeu pour la déposer **face cachée** devant eux sur la table. Une fois que le dernier s'est décidé, on retourne ces cartes.

**Celui qui a déposé la carte la plus faible est le premier à jouer sa carte dans une des quatre rangées**, puis vient le tour de celui qui a déposé la deuxième carte la plus faible et ainsi de suite jusqu'à ce que celui qui a déposé la carte la plus forte de ce tour ait posé sa carte dans une rangée. Les cartes d'une série sont toujours déposées les unes à côté des autres.

On répète le même processus jusqu'à ce que les 10 cartes des joueurs soient épuisées.

#### 2. Comment les cartes sont-elles disposées ?

Selon les règles suivantes, chaque carte jouée ne peut convenir qu'à une seule série :

##### Règle n°1: « Valeurs croissantes »

Les cartes d'une série doivent toujours se succéder dans l'ordre croissant de leurs valeurs.

##### Règle n°2: « La plus petite différence »

Une carte doit toujours être déposée dans la série où la différence entre la dernière carte déposée et la nouvelle est la plus faible.

La règle fourni avec le jeu présente plusieurs exemples illustrés montrant le gain des cartes... et ce qui peut vous faire perdre !

## À vos maths! Prêts?... Jouez !

### Parcours découverte des jeux mathématiques

#### Intérêt pédagogique

Jeu de fin de **cycle 2** et de **cycle 3** qui développe chez les élèves **concentration** et **rapidité de calcul**. C'est un jeu C'est un jeu tactique, fortement influencé par le hasard dans la règle de base, et assez tactique pour autant que l'on fasse preuve d'une brillante mémoire en utilisant la variante tactique. Il faut être rapide car tout le monde joue en même temps!

#### Intérêt didactique :

Classer, situer, ordonner des nombres naturels

Comparaison des nombres

#### Compétences travaillées :

- Observation, développement de la réflexion et de l'anticipation
- Développement de la stratégie: il faut tenir compte des cartes des autres joueurs...



#### Mise en œuvre:

Au cours d'une partie de démonstration, la règle du jeu est lue soit par l'enseignant soit par l'élève qui aura au préalable préparé sa lecture à voix haute. Un interlocuteur réexpliquera alors à son tour la règle au groupe qui validera ou non son explication. En cas de litige, le lecteur retournera au passage délicat.

Il vaut mieux commencer à plus de 2 joueurs... **6 qui prend** est un jeu retors qui propose une mécanique très simple et très efficace pour un très grand nombre de joueurs!

Mais il est aussi très jouable à 2 en modifiant le nombre de séries de départ...

Les règles sont intégrées rapidement, dès la deuxième pose de cartes. Les subtilités du jeu sautent aux yeux dès qu'une série commence à se remplir! Il faut alors très peu de temps pour que des stratégies plus ou moins élaborées fleurissent dans l'esprit des joueurs!