



À vos maths! Prêts?... Jouez !

Parcours découverte des jeux mathématiques

Règle n°2 : **Pig 10**



Préparation du jeu :

Principe et but du jeu :

Le joueur qui joue une carte ajoute sa valeur à celle des cartes déjà posées jusqu'à ce que la somme atteigne ou dépasse DIX. Le joueur qui obtient souvent DIX et gagne le plus de cartes avant la fin remporte la partie.

Bien mélanger toutes les cartes et en distribuer 3 à chacun. Elles constituent sa main. Former une pioche avec les cartes restantes et la placer au centre de la table.

Matériel de jeu :

80 cartes

2 à 8 joueurs

Durée: 15 minutes

cycle 2 et Cycle 3

Règle du jeu :

Les joueurs ont 3 cartes en mains: à leur tour, les joueurs posent une carte et annoncent la nouvelle valeur de la pile à haute voix en additionnant simplement le chiffre de sa carte à la valeur précédente. Celui qui atteint DIX crie « PIG 10 » et gagne toutes les cartes jouées. Si la valeur de la pile dépasse DIX, c'est son voisin de droite qui remporte les cartes.

Cas particuliers :

La sirène du porc (CINQ)

Le joueur qui pose un 5 peut décider soit de les ajouter, soit de les retrancher à la valeur de la pile. La valeur de la pile ne doit cependant jamais devenir négative.

La grenouille (ZÉRO)

Si un joueur joue une grenouille (ZÉRO), il annonce « ZÉRO », car la valeur de la pile est toujours remise à ZÉRO dans ce cas.

Même carte, même nombre

Le joueur qui joue **une carte de même valeur que son prédécesseur** ou que **l'actuelle valeur de la pile** a le choix entre : fixer la valeur de la carte jouée comme valeur de la pile ou bien l'ajouter à la valeur de la pile, comme d'habitude.



Après avoir joué, chacun pioche une carte pour en avoir de nouveau 3 en main.

Lorsque la pioche est épuisée, les joueurs continuent jusqu'à ce qu'ils n'aient plus de cartes en main.

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



Pédagogie coopérative

À vos maths! Prêts?... Jouez !

Parcours découverte des jeux mathématiques

Intérêt pédagogique

Dans ce jeu facile et très amusant, que l'on explique en quelques secondes, les enfants apprennent à compter en s'amusant et doivent prendre des décisions à chaque tour : "Ai-je les bonnes cartes dans ma main"? "Puis-je mettre mon voisin de gauche sous pression"? ou "Vais-je tomber dans le piège que mes adversaires m'ont tendu"?

Compétences travaillées :

- complément à 10

Pas si facile qu'il en a l'air...

« Même carte, même nombre ». Si on pose une carte qui a la même valeur que la précédente ou la même valeur que le total actuel, on a le choix entre deux options : ajouter normalement sa carte au cumul précédent ou alors fixer le nouveau cumul à la valeur de la carte qu'on vient de jouer

Exemple : Le total actuel est de 7, et la dernière carte posée est un 4.

Si vous possédez un 3, c'est le bonheur : $7 + 3 = 10$, vous gagnez les cartes de la pile. Si vous possédez un 5 ou un 0, vous vous en sortez aussi. Si vous possédez un 1 ou un 2, vous pouvez les jouer pour porter le total à 8 ou 9. Restent à traiter les 4, 6, 7, 8, 9 et 10. Le 4 étant égal à la dernière carte jouée, vous pouvez le poser et annoncer « 4 », qui devient le nouveau total. Le 7, égal au cumul actuel, peut aussi être joué en annonçant « 7 ». Vous vous en sortez là encore. Si vous ne possédez dans les trois cartes en main que des 6, 8, 9 ou 10, vous êtes malheureux ! Mais vous allez rendre un joueur heureux, celui qui joue avant vous, car il va gagner une jolie pile de cartes !

Mise en œuvre:

On appréciera au passage les illustrations des cartes, qui font référence à différents contes : Peau d'âne, Le Petit Chaperon rouge, Hansel et Gretel, Blanche-Neige, etc.

Quelques recommandations sur le rôle du maître :

Il convient:

- d'avoir une réflexion préalable pour analyser les difficultés de l'élève ou des élèves, pour choisir l'objectif que l'on se fixe et le jeu le plus adapté que l'on propose.
- de différencier l'objectif du maître qui est l'objectif d'apprentissage annoncé à l'élève et l'objectif de l'élève qui est de jouer.
- d'exercer sa vigilance à deux niveaux dans le déroulement du jeu: être attentif à la dimension sociale du jeu (fonctionnement du groupe) et aux progrès individuels de chaque élève.
- de ne pas perdre de vue qu'il est primordial de jouer et de ne pas faire semblant car l'enfant doit s'approprier les enjeux du jeu pour développer de véritables stratégies de réussite: jouer pour gagner.
- de rendre explicites, dans un second temps, les apprentissages réalisés et les savoirs construits.

Prolongements possibles: en APE ou sur les vingt-quatre heures de classe obligatoire pour tous.

Du côté des élèves:

- Faire jouer les autres, communiquer la règle, réguler le jeu
- Inventer des variantes de règles
- Créer des cartes ou une nouvelle situation

Du côté de l'enseignant :

- Créer des cartes ou une nouvelle situation en fonction du vécu de la classe : personnages rencontrés en littérature, en histoire, thème du projet en cours, ...
- Inventer des variantes de règles en fonction des besoins repérés et de nouveaux objectifs.