

Grille d'analyse du jeu : Faire le 5

GS

But du jeu : Celui qui gagne est celui qui aura le plus de jetons.

Distribution : Joueurs : 3 Matériel : 2 jeux de 32 dont on ne conserve que cartes **1 à 4, des 4 couleurs** . Le jeu est en **3 manches**.

Règle : Distribuer 2 cartes à chaque joueur. Il reste une pioche de 6 cartes. Chaque joueur compte les points des cartes qu'il a en main. Il s'agit de faire avec sa paire 5 ou d'être le plus proche de 5.

Il y a plusieurs possibilités :

- **Le joueur compte 5, il ne demande pas d'autres cartes et dit « SERVI »**

- **le joueur a plus que 5, il ne demande pas d'autres cartes et dit « SERVI »**

- **Le joueur a moins de 5 ; il peut demander « CARTE »** et espérer s'approcher le plus possible de 5 ou obtenir 5 ou il peut estimer qu'il ne peut pas faire mieux et espère être le plus près du nombre 5.

Les joueurs posent ensuite leur paire de cartes et le gagnant est celui qui est le plus proche de 5 ou qui a 5. Celui qui a gagné prend un jeton.

En cas d'égalité, la manche est nulle.

À l'issue des 3 manches, le total des jetons de chaque joueur est calculé. Celui qui gagne est celui qui aura le plus de jetons.

Un meneur de jeu peut être désigné pour s'occuper de la pioche et vérifier les résultats de chacun.

Connaissances mathématiques	Capacités mises en jeu	Ce qu'il y a à faire pour jouer	Adaptation au niveau
<p>Approche des quantités et des nombres :</p> <p><u>Approche cardinale du nombre</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Dénombrer par pointage, par perception globale, par calcul une quantité de points des constellations des 2 cartes <p><u>Approche ordinale</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Connaissance de la suite numérique de 1 à 8 Encadrement d'un nombre Comparaison des nombres 	<p>Être capable de</p> <ul style="list-style-type: none"> D'ajuster son annonce « servi » ou « carte » en fonction du nombre de points de la paire de cartes. De situer le nombre par rapport à 5 (plus grand, égal ou plus petit) Connaître la suite numérique de 1 à 8 	<p>Avant le jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> Connaître et nommer les cartes du jeu de 1 à 4 (valeur) des 4 couleurs <p>Pendant le jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> Le meneur de jeu distribue les cartes et les jetons aux gagnants des manches Aide à l'encadrement des nombres par une bande numérique <p>Après le jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> Construire la règle avec les photos d'un jeu. Proposer le jeu en atelier autonome quand le jeu est devenu familier ou avec ATSEM Lexique du jeu 	<ul style="list-style-type: none"> Quand les élèves sont à l'aise dans le jeu, leur proposer un autre jeu avec un autre nombre à atteindre. Augmenter le nombre de cartes.