

OISEAU, COMPTE !

PERIODE 3 à 5

Attendus de fin de CP abordables : NOMBRES ET CALCULS

Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer

- Il comprend et sait utiliser à bon escient les expressions : égal à, autant que, plus que, plus grand que, moins que, plus petit que...

Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers

- Il lit un nombre écrit en chiffres. Il connaît et utilise diverses représentations d'un nombre et il passe de l'une à l'autre.

Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul

- Il résout des problèmes du champ additif (addition et soustraction) en une ou deux étapes.
- Il modélise ces problèmes à l'aide de schémas ou d'écritures mathématiques.
- Il connaît le sens des signes - et +.
- Il résout, en mobilisant ses connaissances du champ additif sur des petits nombres ou en s'aidant de manipulations, des problèmes du champ multiplicatif en une étape (recherche d'un produit ou recherche de la valeur d'une part ou du nombre de parts dans une situation d'un partage équitable). Les écritures mathématiques avec les symboles : et x ne sont pas attendues.

Calculer avec des nombres entiers

Faits numériques mémorisés utiles pour tous les types de calcul

- Il connaît les compléments à 10.
- Il connaît la décomposition additive des nombres inférieurs ou égaux à 10.
- Il connaît le double des nombres inférieurs à 10.
- Il connaît ou sait retrouver rapidement la somme de deux nombres inférieurs ou égaux à 10.

Procédure de calcul mental

- Il calcule mentalement des sommes et des différences.
- Il commence à savoir utiliser des procédures et des propriétés : mettre le plus grand nombre en premier, changer l'ordre des termes d'une somme, décomposer additivement un des termes pour calculer plus facilement, associer différemment les termes d'une somme.

Calcul en ligne

- Mêmes compétences que pour le calcul mental mais avec le support de l'écrit, ce qui permet de proposer des nombres plus grands, ou des retenues, ou plus de deux nombres.
- Il connaît ou sait retrouver rapidement la moitié des nombres pairs inférieurs à 20.

Calcul posé

- Il pose et calcule des additions en colonnes avec ou sans retenue.

Règle du jeu

Nombre de joueur(s)

De 1 à 4 joueurs.

Principe général

Le jeu repose sur une mécanique de plis.

Faire un pli consiste pour le joueur à ramasser une ou plusieurs des cartes exposées à l'aide d'une des cartes qu'il a en main.

Deux règles pour faire un pli

- Ramasser une des cartes exposées de valeur identique à celle jouée.
- Ramasser toutes les cartes dont la somme des valeurs est égale à la valeur de la carte jouée.

Si la carte jouée est identique à l'une de celles exposées, le joueur doit ramasser prioritairement cette carte.

Remarque : quand un joueur ramasse toutes les cartes exposées, il dit « Piou-Piou ! ».

Deux types de parties envisagées

- Jouer une partie en une seule manche.
- Jouer une partie en plusieurs manches.

Mise en place

Pour une partie en individuel

Le joueur :

- mélange les cartes ;
- forme une pile pour constituer la pioche ;
- retourne 4 cartes de cette pile et les expose au centre de la table ;
- prend 3 cartes de la pioche dans sa main.

S'il y a trois ou quatre cartes « 10 » exposées, le joueur :

- ramasse les 4 cartes exposées ;
- les mélange dans la pioche ;
- expose 4 nouvelles cartes.

Pour une partie de 2 à 4 joueurs

À chaque partie, un donneur, identifié parmi les joueurs :

- mélange les cartes ;
- distribue, une à une, 3 cartes face cachée à chaque joueur ;
- retourne 4 cartes et les expose au centre de la table. Le reste des cartes forme une pile qui constitue la pioche.

S'il y a trois ou quatre cartes « 10 » exposées, le donneur :

- ramasse les 4 cartes exposées ;
- les mélange dans la pioche ;
- expose 4 nouvelles cartes.

Le joueur placé à la gauche du donneur commence la partie.

Chacun joue ensuite à tour de rôle dans le sens horaire.

Déroulement du jeu

À son tour, le joueur regarde les trois cartes qu'il tient en main et en choisit une pour jouer en fonction de celles qui sont exposées sur la table.

Deux cas de figures possibles

1. Si le joueur fait un pli, il place les cartes ramassées et la carte jouée à côté de lui.
2. Si le joueur ne peut pas réaliser de pli, il ajoute au centre de la table une carte qu'il a en main parmi les cartes exposées.

Le joueur finit son tour en piochant une carte pour en avoir de nouveau 3 en main.

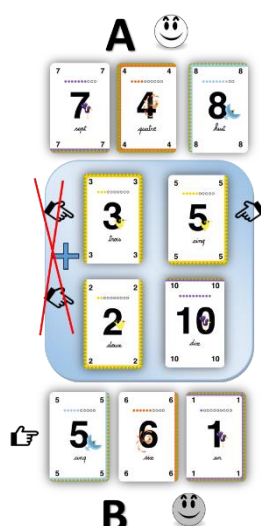
Si, après le tour d'un joueur, il n'y a plus de cartes disponibles sur la table, le joueur suivant pose une carte au centre de la table.

Exemple à 2 joueurs  joueur qui joue  joueur qui n'est pas actif



Situation de départ

Le donneur est le joueur A. (les cartes des joueurs sont normalement cachées)
Premier tour



Premier tour : B joue.

Le joueur B joue le 5 bleu. Il pourrait prendre le 3 et le 2 jaunes, mais la valeur de la carte qu'il joue jouée est identique à l'une de celles exposées : le joueur doit donc ramasser prioritairement le 5 jaune. Il pioche une nouvelle carte (10 bleu).



A joue.

Le joueur A ne peut rien ramasser et expose le 4 orange. Il piochera une nouvelle carte pour compléter sa main.

Les tours s'enchaînent ainsi jusqu'à la fin de la manche.

Fin du jeu

Quand il n'y a plus de cartes dans la pioche, les joueurs continuent de jouer jusqu'à ce qu'ils n'aient plus de cartes en main.

Les cartes qui n'ont pas été ramassées ne sont pas prises en compte dans le calcul des points.

Le donneur de la manche suivante est le joueur qui a commencé celle terminée.

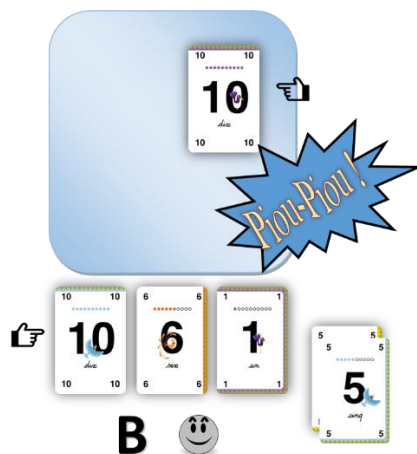
Défi pour jouer en individuel

En conservant le principe général du jeu, réaliser le plus grand nombre de «Piou-piou ! ».

Faire « Piou-piou » consiste à faire un pli en ramassant toutes les cartes exposées. Le joueur met alors de côté une des cartes capturées pour matérialiser le point gagné.

En fin de manche, le joueur compte le nombre de « Piou-piou ! » réalisée. Le joueur aura la possibilité de comparer ses parties pour améliorer son score.

Exemple de « Piou-piou ! »



Le joueur ramasse le 10 violet en jouant le 10 bleu. Toutes les cartes exposées sont alors ramassées, il dit « Piou-piou ! ».

Remarque : on peut faire « Piou-piou ! » en ramassant plusieurs cartes.

Détermination du vainqueur pour des parties de 2 à 4 joueurs

Pour les parties en une manche

Le vainqueur est le joueur qui a le plus de cartes.

Pour les parties en plusieurs manches

Le vainqueur est le joueur qui a remporté le plus de manches.

Autre décompte possible : cumuler le nombre de cartes obtenues lors de chaque manche.

Les variantes

Ajouter ou substituer les variantes suivantes à la règle du jeu.

Certaines variantes proposées peuvent être combinées.

Variantes sur le principe général du jeu : évolution des conditions de prises

Variante 1 : toutes les cartes ramassées « Piou-piou ! »

Si un joueur ramasse toutes les cartes exposées, il fait « Piou-piou ! ».

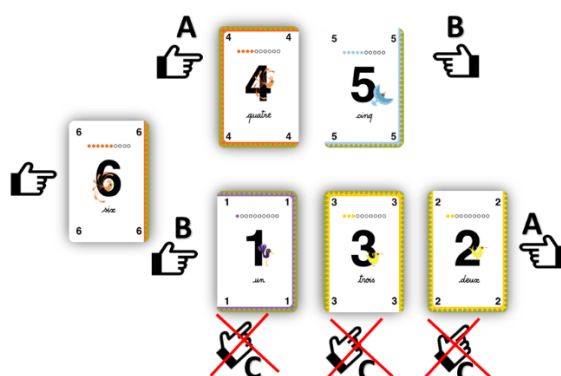
Il marque alors un point qu'il matérialise en mettant une de ses cartes capturées de côté pour la comptabiliser en fin de manche.



Variante 2 : ramasser des cartes paires ou impaires

Le joueur ne ramasse que des cartes paires ou que des cartes impaires.

Exemple : le joueur présente 6, il peut ramasser le 4 et le 2 (mains A sur le schéma), ou le 5 et le 1 (mains B sur le schéma), mais pas le 3, le 1 et le 2 (mains C sur le schéma).



Variante 3 : soustraction

La carte jouée doit être le résultat d'une soustraction.

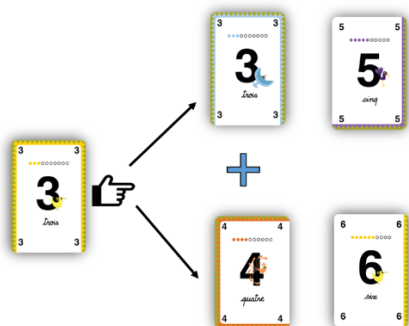
Exemple : le joueur présente 8 ; il peut ramasser le 10 et le 2, car $8 = 10 - 2$.



Variante 4 : les compléments à 10 pour faire un pli

Quand un joueur parvient à obtenir un total de 10 en ajoutant la valeur de sa carte à celles des cartes qu'il ramasse, il marque un point, matérialisé par une carte mise de côté.

Exemple : en proposant le 3 jaune, le joueur doit trouver l'équivalent de 7. Il peut donc ramasser 3 bleu et 4 orange, puisque $3 + 3 + 4 = 10$.



Variantes sur le déroulement du jeu

Variante 5 : évolution dans la distribution des cartes

Les joueurs ne piochent plus de cartes pour compléter leur main à trois cartes.

Dès qu'ils n'ont plus de cartes en main, le donneur redistribue trois cartes à chacun.

Variantes sur la détermination du vainqueur

Les variantes proposées modifient les conditions de victoire.

Remarque : si l'on souhaite départager les joueurs ex aequo, il est, par exemple, possible de donner l'avantage à celui qui a ramassé le plus de cartes.

Variante 6 : contrainte d'une valeur maximale

Le joueur qui dans ses plis totalise le plus de cartes inférieures ou égales à 5 (ou autre à déterminer).

Variante 7 : former des piles de compléments à 10

Le joueur réorganise ses cartes ramassées pour former des piles dont la somme des valeurs est 10. Le joueur qui a réussi à en faire le plus est déclaré vainqueur.

Variante 8 : la plus grande somme

Le joueur qui dans ses plis obtient la plus grande somme en additionnant la valeur des cartes.

Variante 9 : la plus grande suite

- Le joueur qui dans ses plis parvient à construire la plus grande suite sans prendre en compte les couleurs.
- Le joueur qui dans ses plis parvient à construire la plus grande suite de cartes de même couleur.

Variante 10 : décompte par points

- Attribuer 1 point par paire de cartes de même valeur ramassée.
- Pour chaque couleur, attribuer 1 point au joueur qui en a le plus grand nombre de cartes.

Proposition pour enrichir le décompte par points

- Attribuer 1 point pour une carte seule.
- Attribuer 4 points pour une paire (2 cartes identiques).
- Attribuer 9 points pour un trio, également appelé brelan (3 cartes identiques).
- Attribuer 16 points pour un carré (4 cartes identiques).

Une carte ne peut être utilisée que pour une seule combinaison.