

6 qui prend junior



Contenu du Jeu

52 cartes Animaux, 42 cartes en représentant un, 6 cartes en montrant deux et 4 cartes, trois.
4 cartes écuries

but de jeu :

Le joueur qui récupère le plus de cartes a gagné

Mise en place

Les quatre cartes Ecurie sont placées l'une au-dessous de l'autre, au milieu de la table. Chaque carte Ecurie forme le début d'une rangée. Les cartes Animaux sont mélangées et forment un tas, faces cachées, devant les cartes Ecurie. C'est la pioche

Début

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui dont c'est le tour tire la première carte de la pioche et la place, face visible, dans une des quatre rangées. La carte piochée doit toujours être posée à droite de la dernière carte de la rangée choisie

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant. Les cartes sont placées dans les rangées selon les règles suivantes :

- Un animal doit toujours être posé dans une rangée où il ne figure pas encore.
- Si un animal est déjà présent dans chacune des quatre rangées, le joueur place la carte piochée dans la rangée de son choix.
- Si une carte piochée représente plusieurs animaux, elle doit être placée dans une rangée où au moins un de ses animaux n'apparaît pas encore (les autres animaux représentés peuvent déjà être présents dans la rangée). Si tous les animaux de la carte piochée sont déjà présents dans toutes les rangées, le joueur dépose la carte dans la rangée de son choix.
- Une écurie, c'est-à-dire une rangée, est complète lorsque chacun des six animaux y figure au moins une fois. Le joueur posant le sixième animal dans une rangée récupère toutes les cartes de cette rangée, y compris celle qu'il vient de poser. Cela correspond donc plus ou moins à six cartes Animaux.

La carte Ecurie reste toujours posée sur la table.

Le joueur qui récupère toutes les cartes d'une rangée les pose devant lui. La rangée vide peut de nouveau être complétée : il y a donc toujours quatre écuries à compléter.

Compétences abordées

mathématiques

- Dénombrer des petites collections (jusqu'à 6) → en cours de jeu
- Dénombrer et comparer des collections jusqu'à 50 → en fin de jeu

Compétences sociales et civiques

- Pratiquer un jeu en respectant les règles

Variables didactiques

La différence entre le « 6 qui prend! » et le « 6 qui prend! Junior »

- on joue des animaux, pas des nombres,
- la contrainte de pose est simplement basée sur les animaux présents, pas sur des séquences croissantes de nombres,
- on pioche simplement les cartes, plutôt que les choisir en main,

- l'objectif ici est de gagner les cartes, pas d'éviter de les gagner.

Remarques

La règle de pose "cas où toutes les fermes contiennent au moins un des animaux de la cartes » n'est pas toujours simple à comprendre chez les jeunes. Expliquer plutôt par l'exemple pratique.

Les cartes avec 2 ou 3 animaux facilitent le gain de la ferme mais réduisent ses points de victoire potentiels, puisque le gain est en nombre de cartes et pas en nombre d'animaux): astucieux!

Adaptation matérielle

Refaire un jeu de cartes avec

D'autres animaux

Des dizaines à ranger dans des boîtes (10 – 20 – 30 – 40 – 50 – 60)

Des lettres

Des graphèmes

Des mots proches à ranger dans des livres (loup – poule – loupe – pou – moule – plouf)

Modalités envisageables? (lieu – moment)

- Lors de l'aide personnalisée
- lors d'ateliers mathématiques
- lors de séances de mathématiques sur le dénombrement

Suivi des acquisitions (supports, outils, modalités,...)

Autres jeux pouvant être mis en réseau

- Halli Galli
- Un, Deux, Truie
- Mathador kid
- La boîte de 10
- Shut the box
- Lobo 77
- Triolet
-
- ...

Site gigamic <http://www.gigamic.com/6-qui-prend-junior-c-27-p-584.html>