

La course à 10

Ce jeu est décrit dans sa version la plus difficile, adaptée à la fin de la GS. Les étapes préalables sont indiquées à la fin.

Leila joue contre Cécile, c'est à Cécile de commencer.

— Je prends le 2, dit Cécile.

— N'oublie pas de le ranger dans ton enveloppe, dit le maitre.
C'est à toi de jouer, Leila, est-ce que tu veux prendre le 1 ?



— Non, parce que 1, c'est pas beaucoup.

— Comme tu veux... si tu ne le prends pas, tu le remets sous la pile.

— Veux-tu prendre le 4 Leila ?

— Oui, c'est beaucoup, et si je le prends pas, j'aurai rien du tout.

— Tu as raison, je vois que tu as bien compris la règle, si tu refuses une deuxième carte tu passes ton tour, alors prends le 4, et mets-le dans ton enveloppe.



— Et toi, Cécile, prends-tu ce 3 ?

— Oui, oui.

— Alors, tu le glisses dans ton enveloppe... Est-ce que tu es arrivée à 10 ?



— Non, 2 et 3 c'est pas assez.

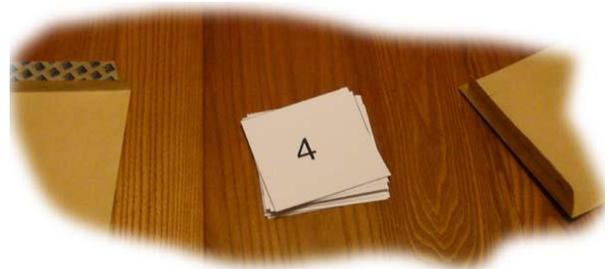


— C'est à toi Leila, tu veux ce 2 ?

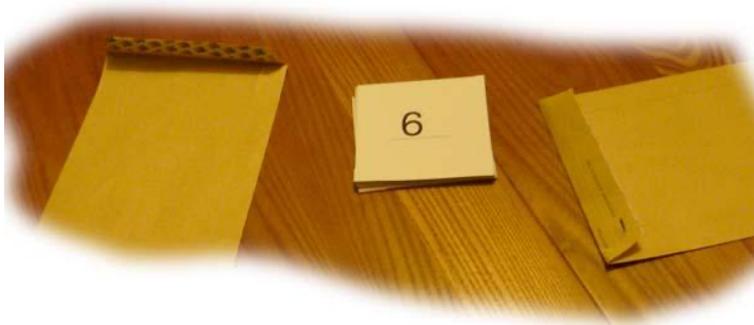
— Oh non, j'ai pas de chance, je n'ai que des petits, je le mets dessous.

— Oui, encore 4, chic, je le prends.

— Tu crois que tu as 10 Leila ?



— Non, 4 et 4 c'est comme ça (elle montre 4 doigts sur chaque main) et 10 c'est comme ça (elle montre les 10 doigts), j'ai pas assez.



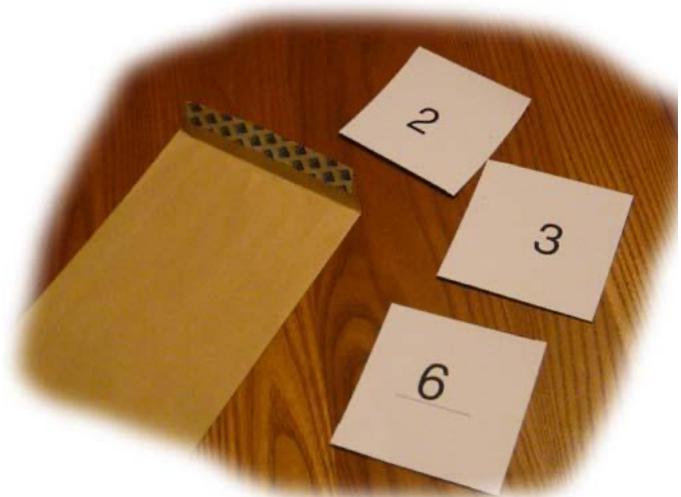
— Moi je prends ce 6, dit Cécile, et j'ai gagné, ça fait 10.

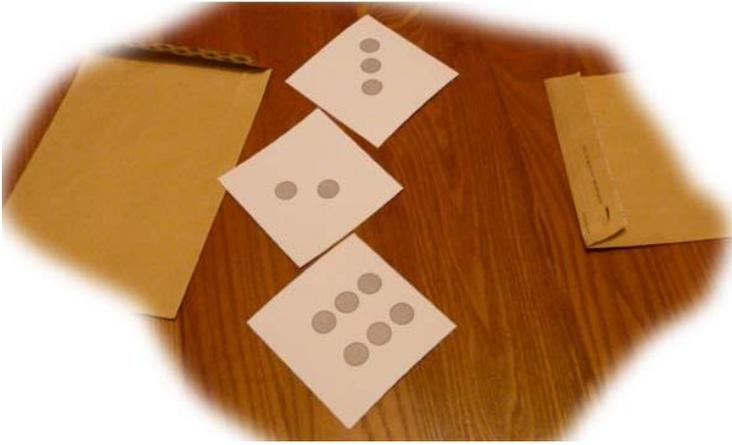
— Alors, sors tes étiquettes, nous allons voir si tu as raison.

— Qu'en penses-tu, Cécile, est-ce que tu as juste 10 ?

— Euh...je sais pas.

— Si tu ne sais pas, retourne tes étiquettes et compte.





— Un, deux, trois, quatre, cinq, six, sept, huit, neuf, dix et onze... zut, j'en ai un de trop, j'ai pas gagné.

— Ce n'est pas grave. Remets tes étiquettes dans le tas et mélange.

C'est à Leila de jouer.

— Encore 1, j'en ai marre, je le prends pas.



— Ouai, je le prends, euh, non je le prends pas euh, si, euh...

— Décide-toi, tu prends ce 5 ou tu passes ton tour ?



— Je le prends pas, j'ai déjà tout ça (Leila montre à nouveau 8 doigts) alors si je le prends, ça dépasse 10 et j'ai perdu.

— Très bien, je crois que tu as raison, alors c'est à Cécile de jouer.

— Moi je le prends.

Comme indiqué plus haut, la version présentée ici est en quelque sorte la version ultime. Avant de la jouer, il faudra passer par certaines des étapes ci-dessous.

On jouera d'abord sans enveloppes, et en utilisant toujours les étiquettes du côté des constellations de points. Ainsi, un joueur ayant choisi 4 puis 3 et trouvant 4 sur la pile peut compter tous les points visibles et constater qu'il y en a 11.

Cette première version a peu de contenu mathématique, elle permet surtout de comprendre le principe du jeu.

On pourra ensuite, toujours sans enveloppes, utiliser les cartons côté écriture chiffrée. Cette étape peut éventuellement être elle-même décomposée. Les cartons de la pile sont d'abord les seuls à être présentés côté chiffre. Plus tard, on place également les cartons choisis côté chiffre.

Quand les joueurs auront acquis une bonne aisance, quand il pourront par exemple dire qu'en ayant 5 et 3 (en écriture chiffrée), il faut choisir 2 pour gagner, on pourra passer à la version avec enveloppes racontée plus haut, qui sollicite en plus la mémoire. Il se peut que cela doive attendre le CP.

Quelle que soit la version, le joueur qui réussit un 10 gagne un jeton, le premier qui a 5 jetons a gagné la partie.

Bien entendu, on peut remplacer la cible 10 par un autre nombre. Cependant, les décompositions de 10 ont une grande importance dans l'initiation au calcul, et jouer souvent avec 10 nous semble une bonne idée.

Le jeu se joue avec une trentaine de cartes-nombres mises en pile.

1

2

3

4

5

6

