



Egaliser c'est gagné !

Cette activité est fortement inspirée du Add Up. Il s'agit ici de permettre aux élèves de développer leurs compétences en calcul mental.

Cette activité se décline sous forme de forces et peut être proposée aux élèves dès la Grande Section pour tendre vers le CM2.

But du jeu :

Le vainqueur sera le joueur qui aura récupéré le plus de cartes à la fin de la partie.

Les forces :

	FORCE 1	FORCE 2	FORCE 3
Nombre de joueurs	2 joueurs maxi	2 à 3 joueurs	4 joueurs
Modalités	Avec l'enseignant	En autonomie	
Nombre de jeux de 52 cartes	2 jeux		
Cartes de jeux	As, 2, 3 des quatre couleurs <u>Alternative</u> : cartes construites par l'enseignant avec ou sans les élèves	As, 2, 3, 4, 5 des quatre couleurs	As, 2, 3, 4, 5, 6, 7 des quatre couleurs Un roi et un valet en guise de Joker
Nombre total de cartes	24 cartes	40 cartes	58 cartes
Joker	aucun	aucun	<u>Un roi</u> : valeur au choix 5, 6 ou 7 <u>Un valet</u> : valeur au choix de 1 à 4
Matériel	Tableau des nombres plastifié 2 jetons Pâte à fixe	Ardoise si besoin	
Durée maximale de la partie	15 minutes		

Matériel :

- Jeux de cartes
- Feuille A3 plastifiée en guise de tapis de jeu (ligne tracée si besoin ou matérialisée par une règle)
- Tableau des nombres
- Deux jetons et pâte à fixe pour fixer les jetons sur le tableau des nombres

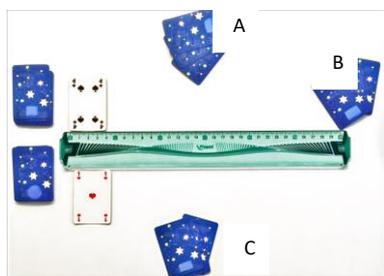
Préparation du matériel

- Préparer les cartes selon la force
- Imprimer et plastifier un tableau des nombres pour la force 1



Egaliser c'est gagné !

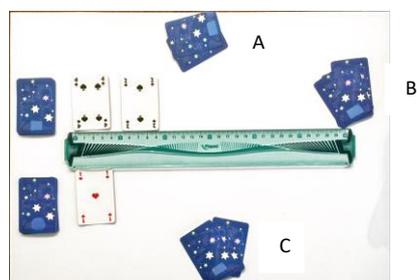
Préparation d'une partie



- Chaque joueur reçoit 3 cartes, le joueur A, le joueur B et le joueur C.
- Les cartes restantes sont divisées en deux tas bien distincts.
- Les deux premières cartes des pioches sont posées face visible sur le tapis de jeu, l'une sous l'autre comme si elles étaient séparées par une ligne matérialisée pour la force 1 ou imaginaire pour la ligne 2.

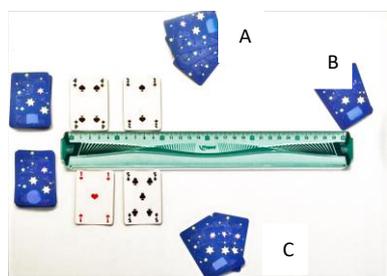
Déroulement d'une partie

Chaque joueur joue à tour de rôle. La partie se joue en plusieurs plis.



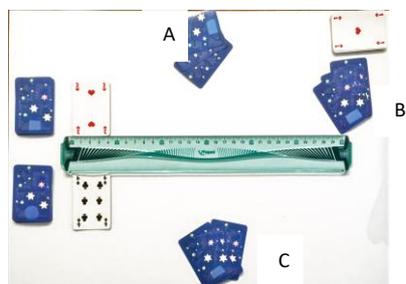
Chacun leur tour, les joueurs choisissent une carte de leur main et la pose sur la ligne supérieure ou inférieure près de la carte ou des cartes déjà posées. Si la somme des lignes n'est pas identique, le joueur qui vient de poser une carte pioche une nouvelle carte afin d'avoir toujours 3 cartes en jeu.

Le joueur A vient de poser une carte, il doit donc prendre une carte dans l'une des deux pioches pour avoir 3 cartes en main. La carte posée ne lui permet pas d'égaliser, il ne remporte pas le pli. C'est au joueur B de jouer.



Lorsque la somme des cartes d'une ligne est égale à la somme des cartes de l'autre ligne, le joueur qui vient de jouer gagne toutes les cartes posées sur la table.

Le joueur B vient de poser une carte qui permet d'égaliser. Il remporte donc le pli.



Lorsqu'un joueur remporte le pli, il reprend une carte pour avoir 3 cartes en main et il retourne deux nouvelles cartes sur le tapis de jeu. Il met de côté les cartes gagnées. De nouvelles cartes sont retournées.

Le joueur B a remporté le pli, il a donc mis de côté les cartes gagnées. C'est au joueur C de jouer.



Egaliser c'est gagné !

Foire aux questions

Pourquoi matérialiser une ligne ?

La ligne sert à distinguer les deux lignes de cartes.

Qui pose les cartes sur le tapis ?

- Au début de la partie, un donneur est identifié.
- En cours de partie, celui qui remporte les cartes devient le donneur.

Qui commence ?

- Le joueur qui se situe à droite du donneur commence.

Comment remporter les cartes posées sur le tapis de jeu ?

- Le joueur qui pose la carte qui permet l'égalité gagne les cartes posées sur le tapis.
- Si les deux cartes premières retournées ont la même valeur, il faut néanmoins poser une carte pour remporter le pli.

Comment mémoriser les résultats intermédiaires tout au long de la partie ?

- Un tableau de nombre est proposé pour la force 1. Dès qu'un joueur pose une carte, il effectue la somme des cartes et pose le jeton sur la quantité obtenue.
- Les élèves peuvent utiliser leur ardoise pour calculer la nouvelle somme obtenue (force 2) et effectuent les calculs mentalement pour la force 3.

Comment utiliser les cartes joker ?

- Le roi peut avoir une valeur de 5 à 7 points.
- Le valet peut avoir une valeur de 1 à 4 points.
- Dans les deux cas, c'est le joueur qui place le joker qui détermine sa valeur.

Qui gagne la partie ?

- Le joueur qui a récolté le plus de cartes gagne la partie.

Quand la partie s'arrête-t-elle ?

- La partie prend fin lorsqu'il n'y a plus de carte dans la pioche.
- La partie s'arrête lorsque les joueurs ne peuvent plus compléter leur main à trois cartes.