

Poisson d'avril

Cette activité est fortement inspirée du Pickomino. Il s'agit ici de mobiliser ses connaissances en calcul mental pour atteindre la somme indiquée sur les cartes en jeu et ainsi pouvoir récupérer les cartes. Mais attention, à vouloir à tout prix récupérer une carte d'une grande valeur, les joueurs risquent de tout perdre !

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 poissons à la fin de la partie.

Les forces :

	FORCE 0	FORCE 1	FORCE 2
Nombre de joueurs	3 joueurs maxi		
Séries de cartes - nombres	1 à 9	7 à 20	21 à 36
Dés	5 dés	6 dés	8 dés
Configuration des dés	Sur la face du 6, coller une gommette sur laquelle est dessiné un poisson.		
	- 1 face avec un point - 2 faces avec 2 points - 1 face avec l'écriture chiffrée 1 - 1 face avec l'écriture chiffrée 2 - 1 face poisson à la place du 6	Dés classiques -un poisson à la place du 6	Dés classiques -un poisson à la place du 6
Valeur du poisson	1 point	2 points	5 points
Nombre de lancers de dés	3 lancers maximum	4 lancers maximum	illimité
Quelle(s) carte (s) prendre ?	La carte posée au centre de la table.		
		La carte posée sur le haut de la pile d'un autre joueur.	
			La carte posée au centre de la table dont la valeur est inférieure.
Durée maximale de la partie	15 minutes	15 minutes	illimitée

Matériel :

- Séries de cartes-nombres
- Dés
- Barquette dans laquelle les dés seront lancés
- Gobelet pour mélanger les dés

Poisson d'avril

- Gouffettes et feutres

Préparation du matériel

- Imprimer les cartes-nombres
- Préparer les dés

Préparation d'une partie

- Aligner les cartes au centre de table dans l'ordre croissant.
- Déposer les dés dans la barquette et le gobelet à côté.

Déroulement d'une partie :

Chaque joueur joue à tour de rôle.

Il lance les dés et sélectionne les configurations qu'il souhaite conserver. A chaque lancer, le joueur est obligé de prendre des dés. Selon la force choisie, il peut relancer au moins 2 fois les dés. Il ajoute la somme des dés et prend la carte de la même valeur si et seulement s'il a bien écarté des poissons. La valeur des poissons varie selon la force choisie.

Puis c'est au joueur suivant de jouer.

A chaque tour, le joueur pose sur sa pile la nouvelle carte éventuellement obtenue.

La partie s'arrête lorsqu'il ne reste plus aucune carte face visible sur la table.

Le joueur qui possède la plus grande quantité de poissons remporte la partie.

Qui commence ?

Le joueur le plus âgé commence.

Quelle est la règle pour mettre des dés de côté ?

- Le joueur peut conserver les dés qui ont la même configuration : par exemple tous les « 2 » ou toutes les « poissons ».
- Le joueur ne peut pas compléter une configuration déjà entamée : par exemple, il a pris tous les « 2 » lors du 1^{er} lancer, au deuxième lancer, il est impossible de reprendre d'autres « 2 ».
- Le nombre de lancer de dés est lié à la force choisie.

Quelles est la règle pour prendre une carte ?

- Parmi les configurations de dés mises de côté, le joueur doit posséder au moins un poisson.
- Le joueur ajoute la somme des configurations et prend la carte de la même valeur. Des variantes selon les forces.
 - Forces 0, 1, 2 : Si la carte est au centre de la table, il la prend.
 - Forces 1 et 2 : Si la carte a déjà été récoltée par un joueur et se situe en haut de la pile, il la prend.
 - Forces 2 : Si la carte n'est plus au centre de la table, ni sur la pile d'un joueur alors il doit prendre la carte disponible sur la table et inférieure à la somme obtenue.

Si le joueur ne peut pas prendre de carte, que se passe-t-il ?

- Force 2 : Le joueur doit replacer au centre de la table la carte qui se situe au sommet de sa pile, face visible. Cette carte pourra être récoltée à nouveau.
- Force 2 : La dernière carte (la plus forte) placée au centre de la table est retournée et ne pourra plus être récoltée.

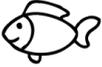
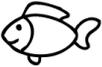
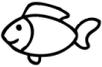
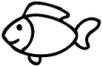
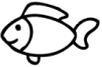
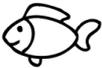
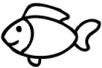
C'est au tour du joueur suivant de lancer les dés quand :

- Le joueur a lancé les dés le nombre de fois maximum autorisé par la force.
- Le joueur ne peut plus récupérer de dés : il a déjà mis de côté les configurations qui apparaissent dans le nouveau lancer.
- Le joueur a additionné la valeur totale des dés mis de côté et décide de prendre la carte de la même valeur.

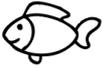
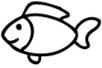
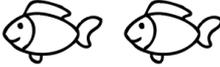
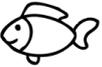
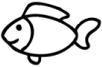
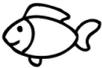
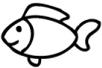
La partie s'arrête.

- La partie prend fin lorsqu'il n'y a plus de carte face visible au centre de la table.
- Les joueurs dénombrent les poissons qui figurent sur les cartes récoltées. Celui qui possède le plus de poissons a gagné.

Poisson d'avril

1 	2 	3 	4 
5  	6  	7  	8  
9  	10  	11  	12  

Poisson d'avril

13  	14  	15  	16  
17  	18  	19  	20  
21 	22 	23 	24 

Poisson d'avril

25 	26 	27 	28 
29  	30  	31  	32  
33  	34  	35  	36  