

Compétences visées :

- Connaître la comptine numérique jusqu'à 10 à partir de n'importe quel nombre
- Ranger les nombres ,retrouver leur place les uns par rapport aux autres
- Utiliser une stratégie
- Comparer des quantités

Nom du jeu : Le nain jaune à la maternelle

Niveau de classe : GS

Matériel : 1 jeu de 52 cartes, 10 jetons par joueurs

But du jeu : se débarrasser de toutes ses cartes

Règles du jeu : se débarrasser de ses cartes dans l'ordre de la comptine numérique + valet , dame, roi .

On peut commencer par n'importe quelle carte.

On joue tant que l'on a une suite.

Quand on arrive au roi, on peut recommencer une suite.

Quand aucun partenaire n'a la carte qui suit, .le joueur qui a mis la dernière carte reprend le jeu où il veut.

Déroulement :

- 4, 5 ou 6 joueurs
- Distribuer le même nombre de cartes à chaque enfant(13 cartes pour 4 joueurs ; 10 cartes pour 5 joueurs + 2 cartes au talon ; 8 cartes pour 6 joueurs + 4 cartes au talon ; ne pas oublier de remettre les cartes du talon en jeu pour la partie suivante)
- Chaque joueur étale ses cartes devant lui dans l'ordre (on peut prévoir au début une bande numérique pour aider certains joueurs)
- Le premier joueur repère la suite la plus longue de son jeu et s'en débarrasse.(ex : 4,5,6,7 et il annonce sans 8 . le second joueur continue s'il a un 8, sinon c'est au suivant.
- Le premier joueur qui se débarrasse de toutes ses cartes a gagné la partie. Les autres joueurs lui donnent autant de jetons qu'il leur reste de cartes.
- Le jeu est terminé quand un joueur n'a plus de jetons. On compte alors le nombre de jetons de chaque joueur .Le grand gagnant est celui qui en a le plus.

Eléments de différenciation

- Utiliser les cartes jusqu'à 5 (prendre 2 jeux si vous trouvez qu'il n'y a pas assez de cartes) ,jusqu'à 6 puis 7 etc
- ne garder que le roi : c'est lui qui permet de prendre la file numérique à partir d'un autre nombre que le 1.
- Ne pas utiliser les jetons ou modifier leur nombre en plus ou en moins