

Jeu : adaptation de Lucky Numbers

I Objectif du jeu

Placer des pièces munies de nombres (entiers, décimaux, fractions décimales, fractions) sur un plateau en respectant l'ordre croissant (voir règle du jeu en annexe).

II Matériel

25 pièces carrées numérotées et un plateau de 16 cases par joueur.

Une partie se joue à 2, 3 ou 4 joueurs.

III Construction

- Chaque élève a tracé sa grille sur une feuille cartonnée et a marqué d'un motif les 4 cases d'une diagonale
- Chaque élève a découpé des carrés de 3 cm de côté (dans une feuille cartonnée de couleur)
- Chaque élève a écrit une valeur par pièce d'une liste complète (4 listes sélectionnées parmi de multiples propositions faites en amont par les élèves)

IV listes sélectionnées

Liste 1

5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
105	110	115	120	125					

Liste 2

1,15	2,45	3,75	5,05	6,35	7,65	8,95	10,25	11,55	12,85
14,15	15,45	16,75	18,05	19,35	20,65	21,95	23,25	24,55	25,85
27,15	28,45	29,75	31,05	32,35					

Liste 3

$\frac{100}{10}$	$\frac{106}{10}$	$\frac{112}{10}$	$\frac{118}{10}$	$\frac{124}{10}$	$\frac{130}{10}$	$\frac{136}{10}$	$\frac{142}{10}$	$\frac{148}{10}$	$\frac{154}{10}$
$\frac{160}{10}$	$\frac{166}{10}$	$\frac{172}{10}$	$\frac{178}{10}$	$\frac{184}{10}$	$\frac{190}{10}$	$\frac{196}{10}$	$\frac{202}{10}$	$\frac{208}{10}$	$\frac{214}{10}$
$\frac{220}{10}$	$\frac{226}{10}$	$\frac{232}{10}$	$\frac{238}{10}$	$\frac{244}{10}$					

Liste 4

$\frac{1}{3}$	$\frac{13}{3}$	$\frac{25}{3}$	$\frac{37}{3}$	$\frac{49}{3}$	$\frac{61}{3}$	$\frac{73}{3}$	$\frac{85}{3}$	$\frac{97}{3}$	$\frac{109}{3}$
---------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	-----------------

$\frac{121}{3}$	$\frac{133}{3}$	$\frac{145}{3}$	$\frac{157}{3}$	$\frac{169}{3}$	$\frac{181}{3}$	$\frac{193}{3}$	$\frac{205}{3}$	$\frac{217}{3}$	$\frac{229}{3}$
-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------

$\frac{241}{3}$	$\frac{253}{3}$	$\frac{265}{3}$	$\frac{277}{3}$	$\frac{289}{3}$
-----------------	-----------------	-----------------	-----------------	-----------------

V retour d'expérimentation

Premières parties avec une classe de 6^{ème} et 23 élèves présents.

Trois groupes de quatre dont le matériel est complet commencent avec les nombres entiers :

Au fur et à mesure d'autres élèves viennent en spectateur pour assimiler les règles en attendant d'être 4 joueurs (choix de ma part pour ces premières tentatives) et former une nouvelle table.

Certains élèves ont un tirage défavorable pour leurs quatre premières pièces (des valeurs toutes très grandes) et piochent ensuite de grandes valeurs. Ceci ralentit le remplissage de leur grille, la compréhension des règles de jeu, tout en encombrant la zone de défausse.

Après un premier temps, je dois préciser que la zone de défausse est commune à l'ensemble des joueurs de la table.

Les élèves ont des difficultés à gérer la défausse. Ils ne saisissent pas l'intérêt de pouvoir choisir parmi les pièces délaissées par les adversaires (ou eux même précédemment) plutôt que de choisir une pièce (non connue !) face cachée. Je leur montre ce qu'il est possible de faire en illustrant avec une pièce prise dans la défausse et le plateau d'un joueur.

Certaines erreurs sont commises par des joueurs et ne sont pas rectifiées par les autres joueurs (ou spectateurs) de la table. Je leur indique les pièces qui posent problèmes (ordre non respecté en ligne ou en colonne) et je les place dans la zone de défausse (sans toucher aux pièces de la diagonale de départ). Cela permet la poursuite de la partie sans avoir à tout recommencer.

Pour ces premiers essais, les élèves se concentrent uniquement sur leur plateau sans chercher à regarder ceux des adversaires.

Un groupe teste la liste des nombres décimaux : cela ne semble pas poser trop de difficultés. Je laisse en visuel une liste complète pour que les élèves puissent contrôler le plus petit nombre, le plus grand nombre et le nombre de valeurs possibles entre deux nombres déjà présents sur leur plateau. Cela leur permet de vérifier s'il leur est possible de compléter leur grille avec les pièces déjà en place ou s'ils doivent échanger une pièce bloquante.

Un groupe teste les fractions décimales (je laisse également la liste complète en visuel).

A la fin de l'heure, plus de listes ont été finalisées, à une prochaine séance cela permettra à plus d'équipe de jouer.

Cette séance a été positive : certes les élèves n'ont pas compris toutes les règles et le fonctionnement complet du jeu MAIS cela leur a permis d'effectuer du tri et des comparaisons.

Les élèves ont apprécié le jeu (sauf l'un d'eux).

VI Annexe

Principe du jeu :

Chaque joueur essaye de compléter son plateau de jeu avec les pièces carrés.

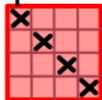
Il faut toujours que les nombres soient classés dans l'ordre croissant.

Préparation du jeu :

Utiliser une série complète de pièces par joueur (25 carrés).

Toutes les pièces sont mélangées faces cachées.

Chaque joueur prend un plateau et place la diagonale dans le même sens



Chaque joueur pioche 4 pièces et les posent face visible sur les 4 places de la diagonale.

Quand vient son tour, le joueur choisit l'une des deux actions suivantes :

a) Piocher une pièce **cachée** et la placer sur son plateau en respectant la règle de pose.

S'il ne peut pas ou ne veut pas placer la pièce, il la pose, face visible au centre de la table.

b) Récupérer une pièce **visible** posée par un autre joueur et la placer sur son plateau en respectant la règle de pose.

Règle de pose :

1) Un joueur peut poser une pièce sur une case libre ou l'échanger contre une pièce déjà posée.

La pièce échangée est alors posée face visible au centre de la table.

2) Tous les nombres d'une rangée, de gauche à droite, ou d'une colonne, de haut en bas, doivent être classés dans l'ordre strictement croissant (mais il n'est pas nécessaire qu'ils se "suivent").

Fin de la partie :

Dès qu'un joueur a complété les cases de son plateau, ce joueur est déclaré vainqueur.

La partie s'arrête également lorsqu'un joueur révèle la dernière pièce au centre de la table. Ce joueur termine alors son tour. Le joueur auquel il reste le moins de cases libres sur son plateau est déclaré vainqueur (il peut y avoir des égalités).

Variante :

A) Pour le tirage des quatre premières pièces, chacun pioche une pièce à son tour et place immédiatement cette pièce sur une place libre de la diagonale.

B) On limite le nombre de pièces de chaque série aux 20 premiers nombres de la liste (bon triage !)