

## Règle du jeu de la coccinelle jaune (nain jaune aménagé)

### **But du jeu :**

Se débarrasser de toutes ses cartes et gagner le plus de jetons ( ou d'argent ).

### **Matériel :**




1- Des cartes sous différentes formes ( schématiques, additives, multiplicatives, soustractives, en lettres ) qui représentent, selon le jeu choisi :

les nombres de 10 à 20 (voir doc à imprimer : cartes coccinelle jaune)

les nombres de 70 à 80

les nombres de 80 à 90

les nombres de 90 à 100

2- Des jetons (ou des pièces et billets de monnaie) de 1  , de 5  et de 10 

3- Une boîte de jeu de nain jaune avec des cases pour 5 nombres sélectionnés (ex : 11,12, 13, 14 et 15 gagnant : voir matériel jeu coccinelle jaune)

4- Une banque pour les échanges (j'ai acheté la monnaie en plastique et j'ai fabriqué une boîte de rangement des pièces et des billets)

### **Déroulement du jeu**

#### ***Préparation***

Les enfants distribuent les cartes dans le sens des aiguilles d'une montre.

Un fois les cartes distribuées, chacun range ses cartes dans l'ordre de la plus petite à la plus grande.

Quand chacun a justifié le rangement de ses cartes, chacun à tour de rôle paie les cartes gagnantes :

Un pour 11,

Deux pour 12

Trois pour 13

Quatre pour 14

Cinq pour 15

(pour l'exemple su jeu des nombres de 10 à 20)

#### ***La partie***

Celui qui est à la gauche du distributeur commence la partie.

Il pose ses cartes une à une dans l'ordre en annonçant le résultat , s'il lui manque une carte il dit « j'attends le .... » le joueur suivant continue s'il le peut et ainsi de suite. Quand un joueur a posé la carte la plus élevée, il dit « je recommence » et il reprend où il veut.

A chaque fois qu'un joueur pose une carte « gagnante » il annonce : « carte gagnante » et remporte tous les jetons de la case correspondante. S'il oublie d'annoncer , les jetons restent pour la partie suivante.

La partie s'arrête quand un joueur n'a plus de cartes (il a gagné).

Chacun fait ses comptes.

Puis chaque joueur doit verser au gagnant le nombre de jetons correspondant au nombre de cartes qui lui restent dans les mains .

On refait alors à nouveau les comptes (additions ou soustractions)

Puis chacun inscrit son score sur le tableau des scores.

Une nouvelle partie peut alors commencer . Chaque joueur a gardé sa cagnotte et les jetons s'accumulent. Au bout de cinq parties , le jeu peut être transformé : changement de cartes ( par exemple : on travaillera avec les cartes de 70 à 80)

### **Extensions du jeu :**

On peut changer la règle d'abattement des cartes : au lieu de les poser dans l'ordre 1+1, on peut les poser de 2 en 2, ou de 5 en 5 ou de 10 en 10 et ainsi travailler sur d'autres aspects algorithmiques de la suite des nombres.

*Patricia Dufour ASH ST Paul CAEN*

**Chaque représentation d'un nombre est de couleur différente :**

- en jaune la famille des représentations schématiques (rf: matériel picbille)
- en bleu les représentations additives (groupement par dix)
- en orange les représentations soustractives
- en vert les représentations multiplicatives
- en rouge les nombres écrits en lettres
- en violet les nombres écrits en chiffres

exemple pour 12:

