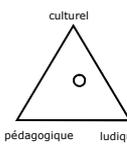


**C02**

## Horse races game

Age :	9+
Cycle :	3
Nombre de joueurs :	3-5
Durée :	15 min.

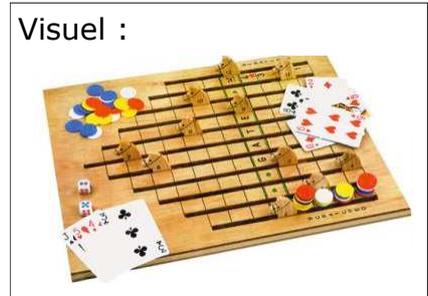
classique Anglais et Nord-américain	Intérêt culturel	2/5	
	Valeur ludique	4/5	
	Richesse des formulations	3/5	
	Adaptabilité lexicale	1/5	

**Mots-clés :** nombres - cartes - additions - déplacements - monnaie

**Description :** Ce jeu est un jeu classique anglais et nord-américain, que l'on trouve notamment dans les coffrets de jeux.

**Matériel :** Un jeu de cartes standard auquel on enlève les rois, les jokers et les as. Un plateau de jeu. Des jetons ou des répliques de billets.  
Une paire de dés à 6 faces.

Visuel :



### Règle du jeu et déroulement :

Mélanger les 44 cartes et les distribuer.  
Placer les chevaux sur les cartes « start ».

#### - Première phase : l'élimination de quatre chevaux (*scratching the horses*)

Le joueur qui se trouve à gauche du distributeur de cartes lance les deux dés. Le total obtenu indique le numéro du premier cheval éliminé. Ce cheval recule alors d'une case. Tous les joueurs vérifient leurs cartes et doivent payer une pénalité pour chaque carte correspondant au cheval éliminé. Si par exemple, le cheval n°8 a été éliminé, les joueurs devront payer 5 livres pour chaque carte « 8 » en main. L'argent est mis dans un pot commun « *the pot* ». Les cartes sont défaussées. Le joueur suivant lance les deux dés. Le total désigne le second cheval éliminé, qui recule de deux cases, et qui coûtera 10 livres de pénalité pour chaque carte en main. Le troisième et le quatrième cheval éliminés coûteront respectivement 15 et 20 livres par carte en main.

Si un joueur obtient avec les dés un total qui a déjà été obtenu précédemment, il paie seul la pénalité pour ce cheval.

#### - Seconde phase : la course (*the race*)

Les chevaux restants sont prêts pour le départ de la course.

Le joueur suivant lance deux dés. Si le total obtenu correspond à un cheval en course, il le fait avancer d'une case.

Si le total correspond à un cheval éliminé, il doit alors payer la pénalité correspondante.

La course continue ainsi jusqu'à ce qu'un des chevaux atteigne la ligne d'arrivée.

#### - Troisième phase : le partage des gains (*sharing the pot*)

On procède ainsi pour le partage : le joueur qui possède une carte correspondant au cheval gagnant obtient un quart du pot commun. S'il en possède deux, il obtient la moitié du magot. S'il en a trois, il en obtient les trois-quarts, et s'il en a quatre, il empoche seul l'intégralité des gains.  
Remarque : le 11 obtenu avec les dés correspond aux valets, le 12 correspond aux dames.

### Variantes, adaptations et exploitations pédagogiques :

Pour une exploitation en classe de langues, il est recommandé de faire énoncer à haute voix les noms des chevaux qui sont éliminés, ou qui avancent d'une case. Par exemple :

« *Horse number 6 is scratched.* », ou « *Horse number 5 moves backward one space.* » ou encore « *Horse number 2 moves forward one space.* ».

Il est également envisageable de faire oraliser le calcul : « *Two plus five are seven.* » ou « *Two plus five equals seven.* »

De même, lorsqu'un joueur doit payer une pénalité, on peut lui demander d'oraliser le montant : « *It costs me 10 pounds/dollars.* » ou « *I have to pay ten pounds/dollars.* »

Ce jeu permet donc d'aborder, et d'utiliser le vocabulaire du déplacement (en avant, en arrière), celui de la monnaie (dollars ou livres), les noms des personnages du jeu de cartes, ainsi que les formulations du calcul oralisé.

Fabriquer un jeu, et apprendre à y jouer en anglais peut constituer un projet actionnel intéressant pour des élèves de cycle 3.

**Capacités, activités de communication langagière :**

	<b>Comprendre, réagir et parler en interaction</b>	<b>Comprendre à l'oral</b>	<b>Parler en continu</b>	<b>Lire</b>	<b>Écrire</b>
<b>Capacités</b>	Poser des questions et y répondre (variante)		- reproduire un modèle oral - utiliser des expressions et des phrases proches des modèles rencontrés.		

**Lexique et formulations pour l'interaction :      Consignes pour l'enseignant :**

*Your turn./My turn.*

*Horse number... is scratched.*

*Move forward/backward*

*Two plus 5 is seven./Two plus five equals seven.*

*I've got a ....*

*It costs me.... Pounds.*

*Shuffle the cards.*

*Deal the cards.*

*Scratch four horses.*

*Roll the dice.*

*Start the race.*

*Pay the penalty.*

*Share the pot.*