

# 6 maudit !

## Objectifs des notions abordées

- Nombres et calculs : comparer des nombres relatifs

## Matériel

- 108 cartes

## Durée d'une partie

- 20 minutes

## Nombre de joueurs

- Il est possible de jouer de 4 à 10 joueurs.

## Déroulement du jeu

### Pour commencer la partie :

Mélanger les cartes.

Piocher 4 cartes et les placer au centre de la table, faces visibles, pour former 4 têtes de séries.

Chaque joueur prend 10 cartes en main qu'il peut consulter secrètement, et éventuellement ranger dans l'ordre croissant.

### Le tour de jeu

#### Phase 1: Choix d'une carte

Tous les joueurs préparent une carte qu'ils placent devant eux, face cachée.

Tous les joueurs révèlent leur carte simultanément.

#### Phase 2: Placement de la carte

Les joueurs jouent ensuite l'un après l'autre dans l'ordre déterminé par les cartes, de la plus petite à la plus grande. Chaque joueur:

- Détermine la série qu'il doit prolonger en respectant les contraintes suivantes:
  - Valeurs croissantes: la nouvelle carte doit être plus grande que la dernière carte de la série.
  - Plus petite différence: la nouvelle carte doit prolonger la série dont la dernière carte a l'écart le plus faible avec la nouvelle carte.
- Place sa carte dans le prolongement de la série.
- Si la série prolongée atteint 6 cartes, le joueur est pénalisé: il doit prendre les 5 premières cartes de la série et les garder près de lui. La nouvelle carte posée devient la tête d'une nouvelle série.
- Si la carte du joueur ne peut prolonger aucune série parce qu'elle a une valeur trop petite (et ne peut donc respecter la règle des valeurs croissantes), alors le joueur est aussi pénalisé: il doit

prendre une série complète de son choix et la garder près de lui. La nouvelle carte devient une nouvelle tête de série.

#### Fin de la partie

La manche prend fin lorsque toutes les cartes sont jouées. Les joueurs additionnent le nombre de smileys se trouvant sur leurs cartes de pénalité. Le vainqueur est le joueur qui totalise le moins de smileys.

### Place de l'enseignant

- Observer les élèves, repérer les réussites, les difficultés rencontrées.
- Pouvoir intégrer un groupe.

### Évaluation du jeu, intérêts pédagogiques

- Ce jeu peut aider les élèves à mémoriser la règle de comparaison de nombres relatifs, et notamment des nombres négatifs.
- Il n'y a pas de passage à l'écrit et cela peut motiver des élèves à s'engager.
- Le jeu incite les élèves à être autonomes, à se corriger entre eux et ainsi favorise l'échange et les explications entre élèves.

### Compétences développées :

<b>Chercher</b> Domaines du socle : 2, 4	Tester, essayer, valider, corriger une démarche (C2)
<b>Raisonner</b> Domaines du socle : 2, 3, 4	Raisonner collectivement (C2) Justifier, argumenter (C2)
<b>Calculer</b> Domaine du socle : 4	Calculer avec des nombres (C2) Contrôler les calculs (C2)
<b>Communiquer</b> Domaines du socle : 1, 3	Communiquer pour expliquer, argumenter et comprendre autrui (C3) Communiquer pour porter un regard critique (C4)

### Traces écrites possibles

- une copie de quelques cartes du jeu à ranger dans l'ordre croissant dans le cahier par les élèves
- une photo de la table de jeu à un moment opportun choisi par l'enseignant.