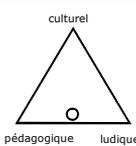


<b>M07</b>	<b>Lobo 77</b>			Age :	8+
				Cycle :	3
Thomas Pauli Amigo Spiele 1993 Origine : Allemagne	Intérêt culturel	1/5		Nombre de joueurs :	2-8
	Valeur ludique	5/5		Durée :	15 min.
	Richesse des formulations	2/5			
	Adaptabilité lexicale	2/5			

**Mots-clés :** nombres - calcul - multiples - mémorisation

### Description :

Lobo 77 est un jeu de cartes. Chaque carte porte un nombre, de 0 à 76. Lorsqu'on joue une carte, sa valeur s'additionne à la somme des cartes précédentes. Le but du jeu est de ne pas atteindre ou dépasser 77 et de ne pas obtenir un total équivalent à tout autre doublet (11, 22, 33, etc.).

Chaque joueur reçoit trois jetons, et 4 cartes au début de la partie. Le reste est placé au milieu de la table et représente la pioche.

Lorsqu'un joueur pose une carte, il doit immédiatement en piocher une nouvelle. S'il oublie avant de passer la main, il continue de jouer avec une carte en moins que ses adversaires.

Le premier joueur pose une carte, et crée la pile de jeu. Il annonce tout haut le nombre et pioche une nouvelle carte. Le joueur suivant pose une carte à son tour et annonce à voix haute le total des deux cartes.

Exemple : le premier joueur pose un 10, le second, un 5. Il doit alors annoncer « quinze ». Si un joueur annonce un doublet ou excède 77, il perd un de ses jetons, et on recommence une nouvelle partie. Les cartes sont mélangées et redistribuées.

La règle du jeu en vidéo (en français) : <http://videoregles.net/videoregle/lobo-77>

**Cartes spéciales :** certaines cartes permettent de mettre un peu de piment. « -10 » qui permet de soustraire dix points au total. « O » qui laisse le total inchangé.

« X2 » qui oblige le joueur suivant à jouer deux cartes (et en piocher deux).

« 11, 22, 33... » les cartes doublet.

### Visuel :



### Variantes, adaptations et exploitations pédagogiques :

Ce jeu est d'origine allemande, et n'a donc pas d'intérêt culturel particulier dans le cadre de l'enseignement de l'anglais, hormis le fait d'apprendre les formulations idiomatiques en lien avec le calcul. En revanche, il a une véritable valeur ludique, tant pour des enfants que pour des adultes. Il est relativement facile à mettre en œuvre, est recommandé par de nombreux pédagogues pour une utilisation en cycle 3, et peut s'avérer être un excellent jeu de rebrassage ou d'approfondissement des nombres en langues vivantes. Si l'on prend la peine de préciser les formulations qui accompagneront les actions des joueurs, il peut être un jeu complet sur le plan pédagogique et ludique. On peut ainsi imaginer en cycle 3 une séquence courte de révision/acquisition des grands nombres dont la tâche finale/le projet actionnel soit de jouer à ce jeu.

#### Adaptations :

Les cartes originales comprennent 3 cartes de 2 à 9, 8 cartes « 10 », 4 cartes « 0 », 5 cartes « < » , 4 cartes « -10 », 4 cartes « 2X », ainsi que 7 doublets : « 11 », « 22 », etc.

Il est tout à fait possible d'adapter la difficulté au niveau des élèves, notamment en diminuant la limite de 77, et le nombre de cartes « doublet ». On peut envisager jouer sans les cartes « X2 » qui obligent le joueur suivant à poser deux cartes successives, et les cartes « -10 ».

Le jeu est avant tout approprié à l'utilisation et l'apprentissage des « grands » nombres. Il est cependant difficile de calculer en langue étrangère. On peut imaginer qu'une aide soit proposée aux élèves (frise numérique par exemple), ou éventuellement une ardoise.

### Travail sur les formulations qui accompagnent les actions de jeu :

Lorsqu'un joueur pose une nouvelle carte, il doit annoncer la somme obtenue. Dans le cadre d'une exploitation en classe de langues vivantes, on peut demander une oralisation du calcul :

« *Twelve and three **are** fifteen.* » ou « *Twelve plus three **equals/make** fifteen.* »

Lorsqu'il pose une carte « -10 », on attendra alors de lui une phrase du type :

« *Twelve minus ten **is** two.* » ou « *Ten from twelve **equals/leaves** two.* »

Une carte « X2 » peut être accompagnée de l'expression « *It's a times two card.* » ou : « *You play two cards.* »

Une carte de changement de direction sera accompagnée d'une phrase également : « *I change the direction.* » ou « *I reverse the play direction.* »

Lorsqu'un joueur tombe sur un multiple de 11, ses adversaires doivent le lui signaler :

« *It's a doublet!. You lose a chip.* »

On voit ici une vidéo d'exploitation dans une classe espagnole : <https://www.youtube.com/watch?v=EIWVuxXOPYc>

La règle du jeu en vidéo (en français) : <http://videoregles.net/videoregle/lobo-77>

et deux liens pour une exploitation pédagogique du jeu dans le cadre de l'aide personnalisée par exemple : <http://www.icionjoue.fr/2011/03/03/ici-on-joue-lobo-77/>

[http://web.ac-toulouse.fr/automne\\_modules\\_files/pDocs/public/r19151\\_61\\_jeux.pdf](http://web.ac-toulouse.fr/automne_modules_files/pDocs/public/r19151_61_jeux.pdf)

### Capacités, activités de communication langagière :

	Comprendre, réagir et parler en interaction	Comprendre à l'oral	Parler en continu	Lire	Écrire
Capacités		- Suivre des instructions courtes et simples.	- Reproduire un modèle oral	-	

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

Les nombres de 0 à 100

*minus 10* : moins 10

*A doublet* : un doublet

*A figure* : un nombre

*a chip* : un jeton

*change direction* : changement de direction

« *Twelve and three **are** fifteen.* »

« *Twelve plus three **equals/make** fifteen.* »

« *Twelve minus ten **is** two.* »

« *Ten from twelve **equals/leaves** two.* »

« *It's a times two card.* »

« *You play two cards.* »

« *I change the direction.* »

« *I reverse the play direction.* »

« *It's a doublet!. You lose a chip.* »

*Let's play Lobo 77.*

*The aim of the game is not to total "77" or any of the doublet figures when adding up the cards. If you do, you must pay a penalty with your chips.*

*Shuffle and deal 5 cards to every player. The remaining cards make up the pack, which is placed face down in the middle of the table.*

*When a player puts down a card, he immediately takes a new card from the pack, so that each player always has 5 cards in his hand.*

*When a player puts a card, he says the number of his card out loud. The other players follow and say the new total out loud.*

*Play until only one player still has chips.*