

M13	<i>No thanks!</i>		Age :	8+	
			Cycle :	3	
Thorsten Gimmler (Allemagne) Amigo Spiele 2005	Intérêt culturel	1/5		Nombre de joueurs :	3-5
	Valeur ludique	5/5		Durée :	20 min.
	Richesse des formulations	2/5			
	Adaptabilité lexicale	1/5			

Mots-clés : lexique, grands nombres, calcul, additions, formules de politesse

Description :

No thanks! est un jeu familial basé sur les nombres de 3 à 35, à la fois très simple, et très subtil.

Il est *a-priori* plutôt destiné à des élèves de cycle 3. Le jeu réunit 33 cartes numérotées de 3 à 35 ainsi que des jetons.

Principe du jeu :

Chaque joueur prend 11 jetons qu'il cache dans sa main, les jetons restants sont remis dans la boîte. On mélange les cartes puis en enlève 9 cartes au hasard que l'on range également. Les 24 cartes restantes sont disposées en un paquet que l'on met au centre de la table.

On révèle la première carte. Le premier joueur peut au choix :

- prendre la carte et la poser face visible devant lui
- laisser la carte en s'excusant et poser un de ses jetons dessus (il ne pourra pas effectuer cette action s'il n'a plus de jeton).

Lorsqu'un joueur prend une carte, il récupère également les jetons qui ont été posés dessus, et les cache dans sa main. La partie se poursuit jusqu'à ce que toutes les cartes aient été prises.

Décompte des points :

Une carte que l'on possède donne autant de points négatifs que sa valeur (ex : un 21 vaut 21 points négatifs). Cependant si l'on forme une suite d'au moins 2 cartes consécutives, les points comptabilisés seront ceux de la carte la plus faible.

Ex : je possède une carte 16 et une carte 17, je ne comptabilise alors que 16 points négatifs, *si je possède aussi la carte 18, cela me fait toujours 16 points*).

En fin de partie, chaque jeton que l'on possède remonte notre score d'un point.

Il existe de nombreuses chroniques et vidéos explicatives pour ce jeu, dans différentes langues.

Vous en trouverez une sélection ici : <http://LearningApps.org/display?v=pjueeu1fa16>

Visuel :



https://en.wikipedia.org/wiki/File:No_Thanks!.jpg

Variantes, adaptations et exploitations pédagogiques :

Ce jeu n'a pas une valeur culturelle forte. Il pourra toutefois être exploité pour sa bonne valeur ludique, à condition de faire oraliser certaines actions. Ce jeu peut avoir un intérêt particulier dans le cadre de **l'apprentissage des nombres de 1 à 100**. On peut toutefois imaginer une version simplifiée pour la fin du cycle 2 avec des nombres de 1 à 20 par exemple.

Dans le jeu original, on n'attend pas de production orale de la part de celui qui va jouer.

Dans le cadre d'une exploitation en classe de langues vivantes, on peut attendre de lui qu'il oralise ses choix. Par exemple :

- « 32 : *I take the card and the 6 tokens. Next card is : 21. Your turn.* »
- « 32, *no, thanks. I leave it and give a token. Your turn.* »

De même, dès lors qu'une nouvelle carte est dévoilée, on attendra du joueur qu'il la nomme à haute voix : « *Next card is : Twenty-five.* »

Lors du comptage des points, il peut être intéressant de demander aux élèves d'oraliser leurs résultats : « *22 plus 18 equals 40, 40 minus 10 equals 30.* » (voir formulations suggérées en fin de fiche)

Il est possible d'envisager un **projet actionnel** modeste qui consisterait à fabriquer un jeu de cartes, par exemple en découpant les nombres dans des revues, magazines ou catalogues anglophones et à travailler sur les formulations spécifiques, ainsi que le lexique choisi. On trouve ainsi sur le site Boardgamegeek.com un bel exemple de jeu de cartes ainsi créé.

Ce jeu pourra être réutilisé au cours de l'année lors de la phase de rituels des séances de LV et favoriser le rebrassage et la mémorisation à long terme des éléments visés.

Capacités, activités de communication langagière :

	Comprendre, réagir et parler en interaction	Comprendre à l'oral	Parler en continu	Lire	Écrire
Capacités	Comprendre, réagir et parler en interaction	Comprendre à l'oral	Parler en continu	Lire	Écrire
Capacités	-Poser des questions et y répondre.	comprendre quelques mots familiers et quelques expressions très courantes relatifs à soi-même et à son environnement concret.	reproduire un modèle oral -finir des expressions et des phrases proches des modèles rencontrés.	-lire des mots isolés. (variante avec mots seuls sur les cartes)	

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

*I take the card./I leave the card. I give a token.
Do you take it or leave it?
Your turn/my turn.
Next card is ...
Thank you!
No, thanks.
I have no token left.
Twenty-two and three **are** twenty-five./Twenty two and three **equals** twenty-five.
Thirty-five minus ten **is/equals** twenty-five.*

*Let's play No thanks!
All players receive 11 tokens. The first player flips over the top card and either takes it, or places a token on it and leaves the card. If a player takes a card, he/she also takes all tokens that are on the card. That player then flips over the next card. The game continues until all cards have been taken.
Cards give negative points, and tokens positive points. (Consigne complexe, à illustrer d'une vidéo ou situation simulée)*

Exemple de jeu de *No thanks!* Libre de droits (Proposée par Iliad_Keys sur le site BoardGameGeek.com) :





