

APPRENDRE PAR LE JEU

6 QUI PREND !

N° 2 - Avril 2020



MATHÉMATIQUES



Wolfgang Kramer – Wolfgang Kramer
(Ill.) édité par Amigo Spiele, Gigamic
(2007)
© Gigamic

AGE DES JOUEURS

À partir de 8 ans

REPÈRE

Les joueurs doivent connaître
la suite des nombres de 0 à 104

NOMBRE DE JOUEURS

2 à 10 joueurs (petits groupes)

MISE EN PLACE

2 minutes

DURÉE

30 minutes

THÈME

Animaux

BUT DU JEU

Le jeu est composé de cartes numérotées de 1 à 104, sur lesquelles une à sept têtes de bœufs sont présentes. L'objectif est de récolter le moins de têtes de bœufs. À chaque tour, les joueurs placent une de leurs cartes sur une des quatre séries qui se forment sur la table, en ordre croissant et avec l'écart numérique le plus petit. Celui qui doit mettre la sixième carte d'une série récolte les cinq premières. Quand les dix cartes en main sont jouées, la manche se termine et chacun compte ses têtes de bœufs...

CHANCE

HASARD

PROGRAMMATION

TEMPS DE MISE EN JEU



INTERACTIONS ENTRE LES JOUEURS



HASARD

STRATÉGIE

NIVEAU SONORE



6 qui prend !

6 qui prend ! est un jeu très facile à jouer et ne nécessite aucunement l'intervention de l'adulte, une fois la règle des têtes de bœufs comprise (il s'agit d'en obtenir le moins possible) ; il nécessite, toutefois, des joueurs la maîtrise de l'ordre (croissant) des nombres.
Compréhension de la règle : il s'agit bien d'obtenir le moins de têtes de bœufs possible et non l'inverse.

ADAPTATIONS DU JEU

ADAPTATIONS DU MATÉRIEL

- Réduire le nombre de cartes en main.
- Mettre à la disposition des joueurs une file numérique allant jusqu'au nombre 104 avec différents jetons pour positionner les nombres à comparer.
- Jouer sur un tapis de jeu sur lequel sont déposés les cartes au lancement de la partie (afin de bien visualiser que les suites ne peuvent contenir plus de cinq cartes).

ADAPTATIONS DES RÈGLES

Pour les «débutants»

- Les joueurs peuvent poser la carte supérieure sur n'importe quelle ligne, sans prendre en compte la règle de l'écart numérique minimal.
- Demander à l'élève de tirer une carte au hasard dans son jeu, afin de travailler uniquement la suite numérique sans poser la question du choix de la carte.

Pour les joueurs plus à l'aise

- Les joueurs peuvent placer des cartes à gauche et à droite de chaque série, tout en respectant les deux règles de base (suite croissante et écart minimum).
- Jouer en posant les cartes dans l'ordre décroissant.
- Jouer avec des suites imposées de chiffres pairs (2, 4, 6...) et impairs (1, 3, 5...)

Les variantes Pro

- Les joueurs connaissent le nombre et la valeur des cartes : par exemple, si l'on joue à 4, on garde les cartes de 1 à 44.
- Les joueurs choisissent leurs dix cartes au début de chaque manche. Prolongements et continuité avec l'école.

PROLONGEMENTS ET CONTINUITÉ AVEC L'ÉCOLE

Avec les plus jeunes joueurs, le jeu peut être détourné comme jeu de batailles : ils comparent alors les nombres indiqués sur leurs cartes respectives. Le gagnant est alors celui qui a le plus de cartes ou de têtes de bœufs.

JEUX SIMILAIRES

Le Nain jaune ! (à partir de 6 ans), *Mow* (à partir de 7 ans), *Ligretto !*, *The Game*, *The Mind* et *Cardline* (à partir de 8 ans),

VOUS N'AVEZ PAS CE JEU À LA MAISON ?

Ce jeu nécessitant très peu de matériel, vous pouvez créer votre propre version à la maison, en dessinant ou en imprimant les 104 cartes, avec ou sans les têtes de bœufs. Dans ce dernier cas, la règle devra être adaptée : est déclaré le gagnant le joueur avec le moins de cartes.