

Pige dans le lac!

Matériel : Un jeu de 40 cartes à points

Joueurs : Deux à quatre

Règles du jeu : Brasser les cartes et en distribuer neuf à chacun des joueurs. Étaler les autres cartes au centre, faces contre table, pour former le lac. Pendant les quelques première minutes du jeu, chacun des joueurs essaie de former le plus de paires possible avec ses cartes. Chaque joueur étale ses paires sur la table, devant lui. Les paires sont deux cartes qui contiennent le même nombre de points.

Déterminer qui commence en premier et procéder selon le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur demande une carte à un autre joueur de son choix. Si l'autre joueur a cette carte, il la remet au premier joueur qui place ensuite sa paire sur la table, devant lui. Sinon, l'autre joueur dit « Pige dans le lac! ». Le premier joueur pige alors une carte au centre de la table. Dans les deux cas, le jeu passe automatiquement à une autre joueur. On joue ainsi jusqu'à ce que toute les paires aient été formées. Le joueur qui a le plus de paires remporte la partie.

Le Bureau de l'éducation française autorise la reproduction totale ou partielle de ce document à des fins éducationnelles non commerciales à condition que la source soit mentionnée. Nous nous sommes efforcés d'indiquer comme il se doit les sources originales et de respecter la *Loi sur le droit d'auteur*. Les omissions et les erreurs devraient être signalées à Éducation et Jeunesse Manitoba pour correction.

Note à l'intention des parents :

Les cartes à points qu'on utilise dans le jeu *Pige dans le lac!* Encouragent le développement d'images mentales des nombres de 1 à 10. De plus, elles aident l'enfant à voir « 10 » comme étant composé de deux autres nombres. Ces cartes peuvent donc servir de base au développement de la stratégie « faire le pont jusqu'à 10 » pour les faits de base tels que $8 + 5$ ($8 + 2 = 10$ et $10 + 3 = 13$ d'où $8 + 5 = 13$).

PIGE DANS LE LAC!

- ▶▶ Nombre
- ▶▶ Faits d'addition (stratégie *faire le pont jusqu'à 10*)
- ▶▶ Reconnaissance globale