

# 1, 2, 3, SUITE



- Cycle 2
- Jeu d'observation et de classement
- Compétences visées : Entraide au sein d'une équipe, connaissance de l'ordre des nombres de 1 à 6
- Nombre de joueurs: 2 équipes de 3 à 4 joueurs
- Durée d'une partie: 15minutes

Les 4 joueurs d'une même équipe doivent constituer simultanément une suite de 3 cartes (1, 2, 3 ou 2, 3, 4 ou 3, 4, 5 ou 4, 5, 6) de la même forme (cœur, carreau, pique, trèfle).

Règle du jeu



# 1, 2, 3 suite...

## Règle enseignant

Le principe de ce jeu s'inspire de « Un dé et des cartes » présenté dans l'ouvrage réalisé par Lucette Champdavoine : *Jeux mathématiques en maternelle chez Nathan*. La règle en a été modifiée pour le faire évoluer en un jeu coopératif.

Ce jeu est un jeu coopératif, ce qui veut dire que les joueurs ne gagnent jamais individuellement contre des adversaires, mais qu'ils sont solidaires pour tenter de faire gagner l'équipe entière.

### Objectifs

- S'entraider au sein d'une équipe pour atteindre un objectif commun.
- Être attentif au jeu de l'autre.
- Apprendre à « donner » à des partenaires.

### Objectifs spécifiques

- Opérer des tris et classements.
- Prendre la carte dont la valeur correspond aux constellations du dé.
- Connaître l'ordre des nombres de 1 à 6.
- Savoir établir une suite de 3 nombres.

### Matériel pour une équipe de 3 ou 4 joueurs (On multiplie ce matériel en autant d'équipes constituées.)

- Un plateau de jeu (avec les emplacements des cartes de 1 à 6)
- Un jeu de 24 cartes (de 1 à 6 dans les 4 formes)
- Un dé avec les constellations de 1 à 6.

### But du jeu

Deux équipes jouent simultanément. Les 3 ou 4 joueurs d'une même équipe doivent être les premiers à constituer chacun une suite de 3 cartes (1, 2, 3 ou 2, 3, 4 ou 3, 4, 5 ou 4, 5, 6) de la même forme (cœur, carreau, pique, trèfle).

### Déroulement

Pour commencer, on distribue 6 cartes à chaque enfant (pour une équipe de 3 joueurs, chacun reçoit 8 cartes).

· Ensemble et en s'entraînant, ils les placent toutes sur le plateau en se préoccupant uniquement des valeurs : les 1 avec les 1, les 2 avec les 2...

· Au signal donné par l'enseignant(e), le premier joueur de chaque équipe lance le dé. Il prend la première carte qui correspond à ce qu'indique le dé : j'ai fait 6, je prends la carte 6 de cœur placée sur le dessus de ce tas. Je la pose sur la table devant moi de façon bien visible pour tous et je passe le dé au joueur suivant.

Celui-ci lance le dé à son tour et prend la carte correspondante. Deux cas de figure :

- Il tombe sur un 5 ou un 4 de cœur, il doit la donner au premier joueur qui avait commencé une suite avec le 6 de cœur. S'il garde la carte pour lui, il gêne le jeu de son partenaire et l'équipe perd du temps.
- Il tombe sur n'importe quelle autre carte et peut commencer sa suite en la plaçant devant lui.

A chaque fois qu'un joueur prend une carte, il doit se poser ces 2 questions :

- Est ce que j'ai besoin de cette carte dans mon jeu ?
- Est ce que je la donne à l'un de mes partenaires qui en a besoin ?

Lorsque les 3 ou 4 joueurs d'une même équipe ont chacun une suite, ils l'annoncent en levant la main et en disant Stop. L'enseignant maître du jeu vient vérifier si les 3 ou 4 suites sont correctes et valide la réussite du groupe en énonçant les 3 ou 4 suites.

On peut également nommer un enfant observateur qui veille au bon fonctionnement de chaque équipe.

### Contraintes qui favorisent échanges et coopération :

- Une carte qui n'a pas été donnée immédiatement ne peut plus changer de place. Il est donc primordial de tenir compte du jeu des autres.
- On n'exige pas une carte, on ne se sert pas dans le jeu des autres. La carte est donnée par celui qui l'a tirée.
- Quand un paquet est vide, on passe son tour si on tombe dessus.
- Lorsqu'un joueur a constitué sa suite de 3 cartes, il continue à lancer le dé pour aider ses partenaires.

### **Variante qui sera peut-être proposée par les élèves**

. Les élèves peuvent proposer de compter le nombre de suites réalisées pour déterminer l'équipe gagnante. Dans cette situation les suites sont forcément « 1, 2, 3... » et « 4, 5, 6... ».



Prénoms des 2 élèves de l'équipe :

.....



OCM 1 , 2 , 3, suite Cycle 2 (CP - CE1 - CE2)

Vérification des connaissances de l'équipe sur le jeu

Cochez dans la colonne du **OUI** ou du **NON** : il n'y a qu'une possibilité à chaque fois !

N°	Questions sur le jeu 1,2,3, suite	OUI	NON
1	En début de partie, on distribue 6 cartes à chaque enfant quand l'équipe est constituée de 3 joueurs.		
2	En début de partie, on distribue 6 cartes à chaque enfant quand l'équipe est constituée de 2 joueurs.		
3	Lorsqu'un joueur a constitué sa suite de 3 cartes, il continue à lancer le dé pour aider ses partenaires.		
4	Si le joueur a fait un six avec son dé, il peut prendre une carte de valeur 5.		
5	Si le joueur obtient un 5 ou un 4 de cœur en lançant son dé, il doit la donner au premier joueur qui avait commencé une suite avec le 6 de cœur.		
6	Une suite peut être constituée de pique, de carreau et de trèfle.		
7	Un joueur peut donner une carte qui ne lui sert pas à un autre joueur de son équipe qui en a besoin.		
8	Pour gagner chaque joueur d'une même équipe doit avoir une suite.		
9	Une carte qui n'a pas été donnée immédiatement ne peut pas être donnée après.		
10	Si un joueur obtient au lancer de dé une carte qui n'est pas utile à son partenaire, il peut commencer sa suite en la plaçant devant lui.		



Prénoms des 2 élèves de l'équipe :

.....



OCM 1,2,3,suite Cycle 2 (CP - CE1 - CE2)

Vérification des connaissances de l'équipe sur le jeu

Cochez dans la colonne du **OUI** ou du **NON** : il n'y a qu'une possibilité à chaque fois !

N°	Questions sur le jeu 1 , 2 , 3 , suite	OUI	NON
1	En début de partie, on distribue 6 cartes à chaque enfant quand l'équipe est constituée de 3 joueurs.		✓
2	En début de partie, on distribue 6 cartes à chaque enfant quand l'équipe est constituée de 2 joueurs.	✓	
3	Lorsqu'un joueur a constitué sa suite de 3 cartes, il continue à lancer le dé pour aider ses partenaires.		✓
4	Si le joueur a fait un six avec son dé, il peut prendre une carte de valeur 5.	✓	
5	Si le joueur obtient un 5 ou un 4 de cœur en lançant son dé, il doit la donner au premier joueur qui avait commencé une suite avec le 6 de cœur.	✓	
6	Une suite peut être constituée de pique, de carreau et de trèfle.		✓
7	Un joueur peut donner une carte qui ne lui sert pas à un autre joueur de son équipe qui en a besoin.	✓	
8	Pour gagner chaque joueur d'une même équipe doit avoir une suite.	✓	
9	Une carte qui n'a pas été donnée immédiatement peut être donnée après.		✓
10	Si un joueur obtient au lancer de dé une carte qui n'est pas utile à son partenaire, il peut commencer sa suite en la plaçant devant lui.	✓	