



# ESCOBA



GS à CM2



2 à 4 joueurs



10 minutes minimum par partie

Jeu de cartes classique ou à imprimer

<b>MATÉRIEL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Un jeu de cartes ordinaires ou d'Escoba (Cf. matériel à imprimer en annexe).</li> <li>➤ Des jetons.</li> </ul>
<b>COMPÉTENCES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>CHERCHER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Essayer plusieurs pistes.</li> </ul> </li> <li>➤ <b>RAISONNER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Anticiper le résultat.</li> </ul> </li> <li>➤ <b>CALCULER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Calculer mentalement.</li> </ul> </li> </ul>
<b>OBJECTIF SPÉCIFIQUE D'APPRENTISSAGE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Travailler les compléments à 10</li> </ul>
<b>RÈGLE DU JEU</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <b>But du jeu</b> : ramasser le plus possible de cartes, et faire des <i>Escoba</i>, c'est-à-dire ramasser en même temps toutes les cartes du tapis.</li> <li>➤ <b>Déroulement</b> : <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Le distributeur change à chaque donne. Le distributeur donne 4 cartes à chacun et dépose 4 cartes visibles sur le tapis. Les joueurs jouent chacun leur tour.</li> <li>○ Il faut combiner une seule carte de sa main avec une ou plusieurs cartes du tapis pour faire 10. Cela fait un pli, et c'est au tour du joueur suivant.</li> <li>○ Si on ne peut pas faire 10, on pose une de ses cartes sur le tapis, et c'est au tour du joueur suivant.</li> <li>○ Si on ramasse en même temps toutes les cartes du tapis, on fait « <i>Escoba</i> ». On retourne une carte visible pour marquer l'<i>Escoba</i> (ou on prend un jeton)</li> <li>○ Quand tous les joueurs n'ont plus de carte en main, on fait une nouvelle donne. La partie est terminée quand il n'y a plus de cartes à distribuer.</li> <li>○ On compte les points : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Un point pour le joueur qui a le plus de cartes</li> <li>- Un point par Escoba</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
<b>PRÉSENTATION DU JEU EN VIDÉO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <a href="http://www4.ac-nancy-metz.fr/ia54-gtd/mathematiques/spip.php?article34">http://www4.ac-nancy-metz.fr/ia54-gtd/mathematiques/spip.php?article34</a></li> </ul>
<b>EXPLICATION ORALE DE LA RÈGLE PAR LES ÉLÈVES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Permettre aux élèves de s'appuyer sur le matériel du jeu.</li> <li>➤ Enregistrer l'explication orale des élèves à partir de photographies (ou enregistrements vidéo).</li> </ul>
<b>VARIABLE(S)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Choix des cartes (de 1 à 7, de 1 à 9...).</li> <li>➤ Nombre à atteindre : 10,15, 100 (avec cartes de jeux adaptées, Cf. <i>annexes à imprimer</i>).</li> </ul>
<b>ÉLÉMENTS A ABORDER EXPLICITEMENT AVEC LES ÉLÈVES :</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Combiner des cartes pour atteindre 10 (100), c'est savoir compléter à 10 (100).</li> <li>➤ Représentation des nombres : constellations, écritures chiffrées... (cf. <i>annexes à imprimer</i>).</li> <li>➤ GS et CP, expliciter le dénombrement.</li> </ul>