

CYCLE	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée	Mathématiques	
	1	2	3
Domaine : Nombres et calculs			
Objectif : Mobiliser des procédures de calcul mental			
Compétence(s) spécifique(s) : Développer des procédures de calculs soustractifs ou additifs des nombres < 10 ou = 10 (pour le jeu) Développer des procédures de calculs additifs (score)			
Nom du jeu de référence : <p style="text-align: center;">Un, Deux, ...Truie</p> <p>Chaque joueur reçoit 7 cartes et doit les défausser soit en posant une carte de même valeur que la carte de la défausse, soit en combinant (addition ou soustraction) deux autres cartes avec la carte de la défausse :</p> <p><i>Exemple : un « 3 » est sur la pile de la défausse, je peux :</i></p> <p>1 → POSER un 3</p> <p>2 → POSER un 4 et un 7 et j'annonce « $3 + 4 = 7$ », la carte de 7 devenant la nouvelle carte support</p> <p>3 → piocher et mon tour est fini</p>		Visuel du jeu : <p>The image shows the game box for 'Un, Deux, ...Truie!' on the left, which features a pig and a farmer. On the right, there is a fan of cards. The top card is a pink pig with a star, representing the 'Card of the Defusee'. Below it are several cards with different pig faces and numbers. At the bottom, there are four cards with illustrations of a pig, a pig with a star, a pig with a star, and a pig with a star.</p>	
Vidéorègles : (indisponible) mais voici un lien avec les règles : https://regle.jeuxsoc.fr/undeu_rg.pdf			
Durée de la partie : 10 -15 minutes		Nombre de joueurs : 2 à 6	
Astuces (maître du jeu, arbitrage, positionnement, zone de jeu, etc.) L'élève qui gagne la manche (partie en 4 manches) marque les points (on additionne la valeur de chaque carte des élèves perdants)			
Simplification : -uniquement avec les cartes cochons. puis -le cochon étoile (valeur au choix), le fermier pour le C2, on compte le nombre de cartes restantes en main des adversaires pour le score.		Complexification : - jouer avec toutes les cartes - autoriser 3 cartes dans le calcul	
Aller plus loin :			

