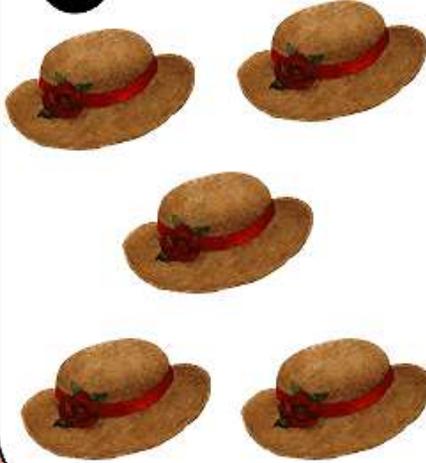


1



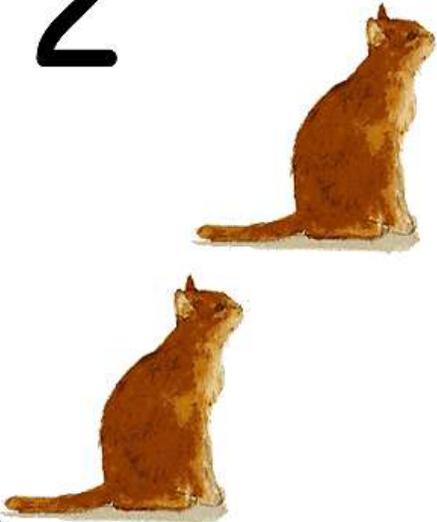
5



4

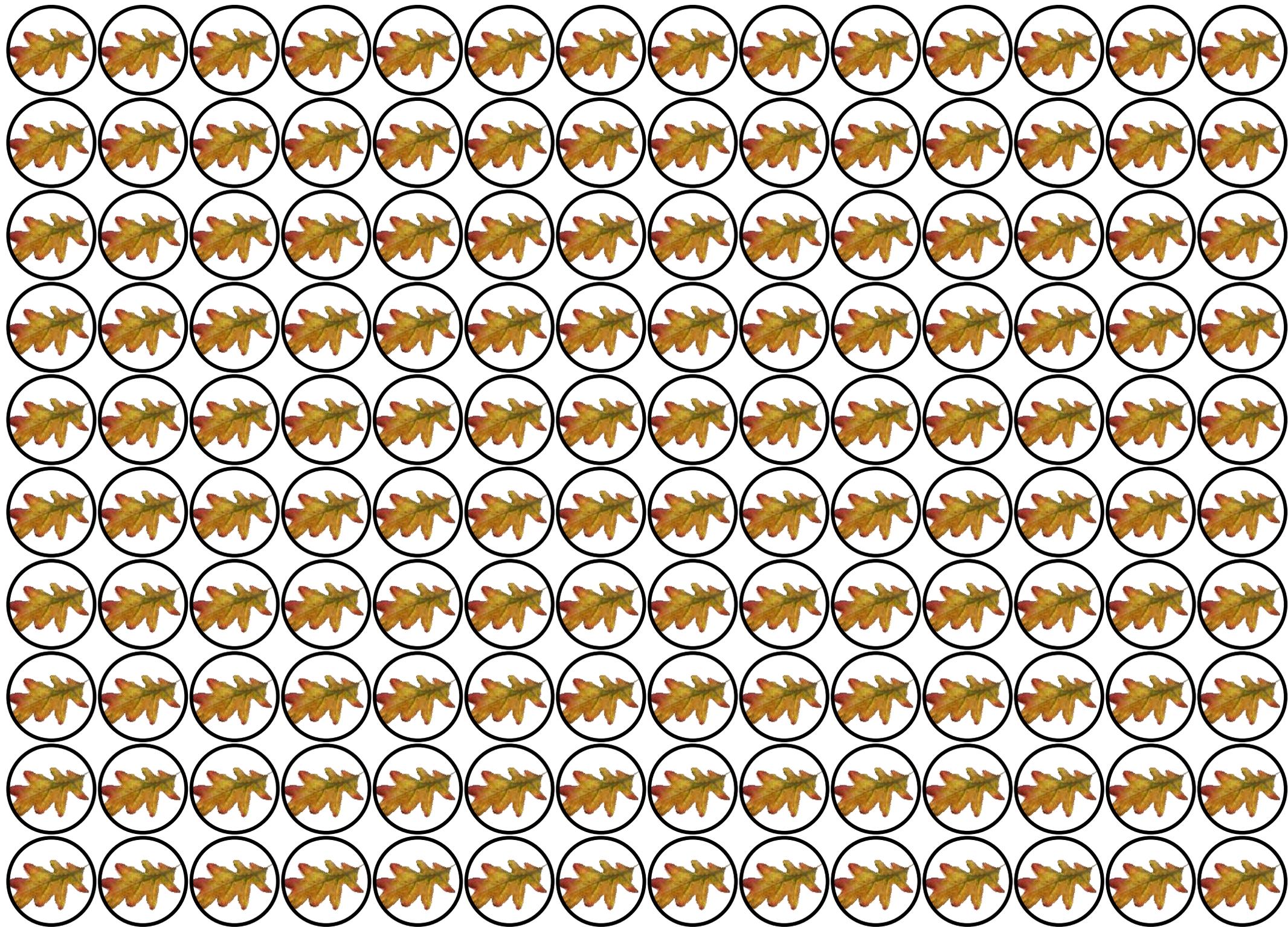


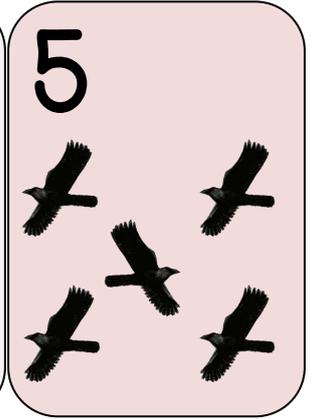
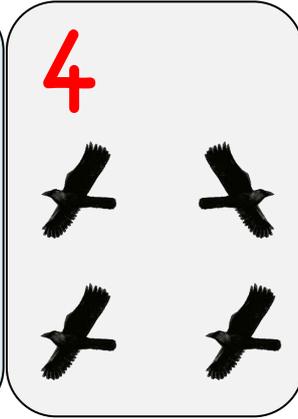
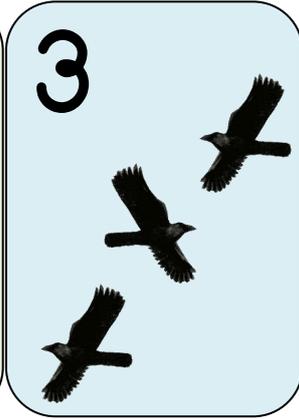
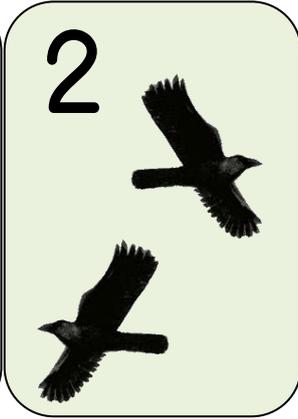
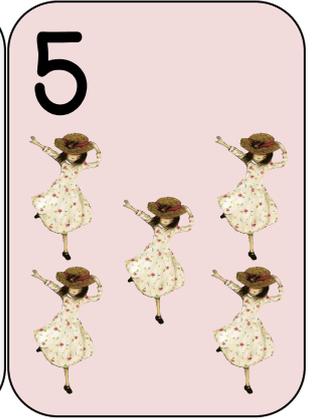
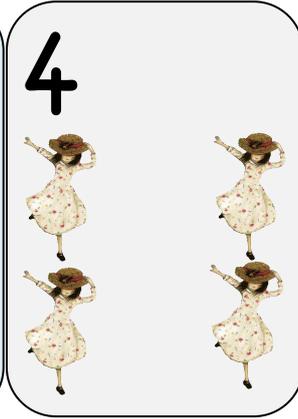
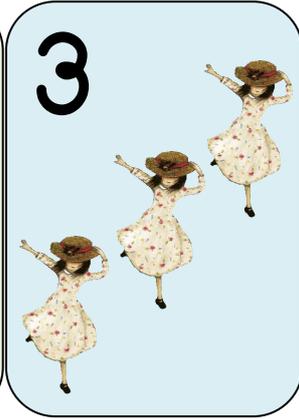
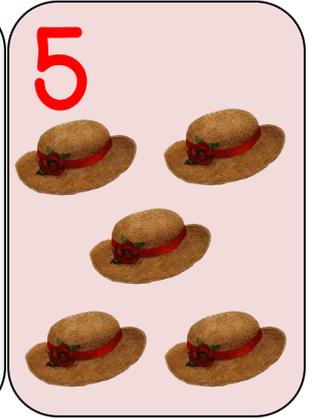
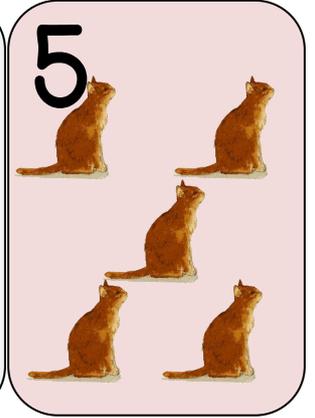
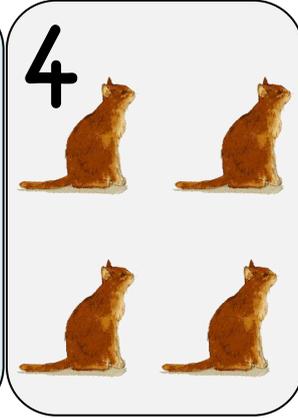
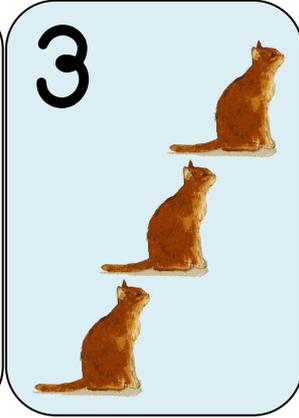
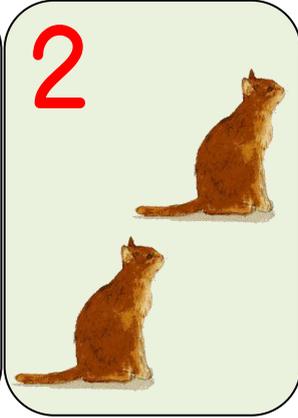
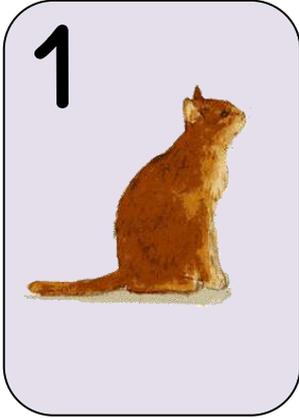
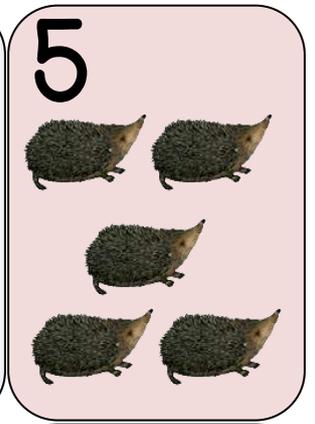
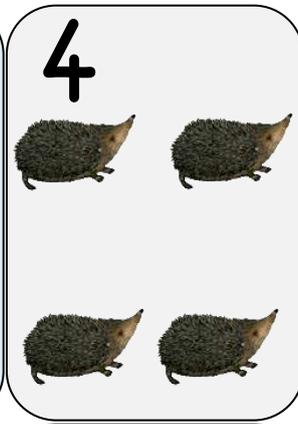
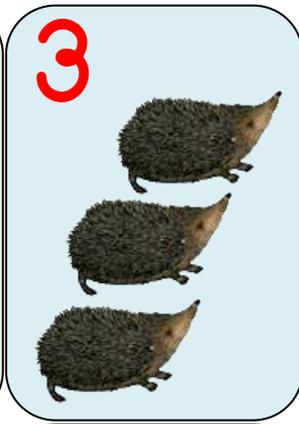
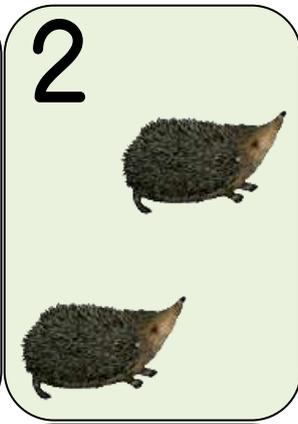
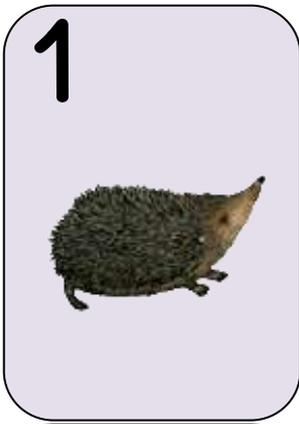
2



3









Le petit chapeau de paille

une variante du jeu de "Nain jaune"
pour des MS/GS

objectifs et compétences:

- connaître les signes chiffrés de 1 à 5
- connaître la suite numérique de 1 à 5 en commençant à partir de n'importe quel chiffre, classer
- dénombrer de 1 à 5 et au-delà
- découvrir, comprendre, accepter et respecter des règles de jeu
- être attentif au jeu des autres

matériel à imprimer et à plastifier

- 1 plateau de jeu pour miser qui comprend 5 emplacements avec des cartes "preneuses" :
1 Léna - 2 chats - 3 hérissons - 4 pies - 5 chapeaux
- 5 gabarits de boîtes à monter et à poser sur les emplacements des cartes "preneuses"
- 1 planche de pions "feuille" destinés aux mises (prévoir 2 planches à découper) ou utiliser des jetons
- 25 petites cartes à jouer (5 séries de 5 cartes à découper) - dos de cartes à choisir ici : <http://jt44.free.fr/abc/dos-cartes2.pdf>

déroulement d'une partie en trois manches (ou moins selon l'intérêt des enfants):

- 4 joueurs
- la piste est mise au centre de la table et les boîtes sur leurs emplacements
- chaque joueur reçoit 45 pions "feuille" (15 pions "feuille" sont nécessaires pour la mise d'une manche)

* première manche :

- chaque joueur doit miser en mettant dans chaque boîte le nombre de pions "feuille" indiqué par la carte "preneuse" 1 pion dans la boîte Léna ; 2 pions dans la boîte chat, etc ... et finir par 5 pions dans la boîte chapeau.
- après avoir battu les cartes, le meneur de jeu en distribue 5 à chaque joueur faces cachées (les cartes non distribuées - le talon - sont mises de côté toujours faces cachées)
- chaque joueur retourne ses cartes sans les montrer à ses adversaires, et les range, dans sa main, en ordre croissant de valeur (prise en main à maîtriser) tous les 1, tous les 2 etc ...
- le plus jeune ou celui tiré au sort commence et le sens de jeu est celui des aiguilles d'une montre.
- il doit aligner devant lui, une suite de cartes dans l'ordre numérique (peu importe le dessin) en commençant par celle qu'il veut, le but étant d'en aligner le plus possible d'un seul coup.
ex: le premier joueur annonce " 3 pies - 4 Léna " - s'il n'a pas de carte numérique 5, il dit "sans 5" et c'est son voisin qui doit continuer et compléter la série s'il peut. Si le second joueur n'a pas de 5, il dit "sans 5" et c'est le suivant qui joue...si aucun des autres joueurs ne peut mettre une carte 5, le premier qui a annoncé "sans 5" repart d'où il veut.
- dans une série, après une carte 5 on placera une carte 1
- si dans la série qu'un joueur pose, il y a une ou plusieurs des cartes preneuses, il peut ramasser la mise des boîtes.
ex : le joueur annonce : "1 pie - 2 Léna - 3 hérissons qui prend - 4 chapeaux - sans 5"...
- mais si le joueur oublie d'annoncer la ou les carte(s) preneuse(s), c'est tant pis ... et il ne ramasse pas la mise !
- quand un joueur a abattu toutes ses cartes, la manche s'arrête.
- les autres joueurs lui donnent en pions le nombre de cartes qui leur reste: 3 pions pour 3 cartes (pour les plus grands, on peut totaliser les valeurs des cartes)
- on peut s'arrêter là et totaliser le nombre de pions de chaque joueur pour connaître le gagnant (celui qui en a le plus).



- il se peut que toutes les mises ne soient pas ramassées !
 - soit les cartes preneuses correspondantes sont restées dans le talon.
 - soit elles sont restées entre les mains des joueurs qui n'ont pas réussi à les poser avant la fin de la manche !
- On laisse les mises en place dans les boîtes pour les manches suivantes ... la cagnotte n'en sera que plus belle !

* deuxième manche:

- chaque joueur mise à nouveau, comme précédemment
- toutes les cartes sont à nouveau battues (sans oublier celles du talon de la première manche) et distribuées comme précédemment.
- celui qui a abattu toutes ses cartes le premier lors de la manche précédente commence.
- même principe de jeu que pour la première manche.

* troisième manche:

- même déroulement que pour les 2 premières manches.
- à l'issue des 3 manches, on compte les pions "feuille" et c'est celui qui en a le plus qui est déclaré gagnant de la partie.

- découper
- plastifier
- marquer les plis internes des bords et les relever
- scotcher tout autour pour former une boîte hexagonale

