

La rivière aux dizaines (CE2 CM1 CM2)

Objectif principal du jeu :

-travailler le calcul mental et consolider les compléments à dix et aux dizaines supérieures.

Matériel :

4 cartes « joker »

4 cartes « joker -10 »

4 cartes « changement de sens »

18 cartes de -1 à -9

5 cartes « dizaine » 10 20 30 40 50

27 cartes 1 à 9 (3 cartes de chaque valeur)

18 cartes 11 à 19 et 21 à 29

3 jetons par joueur

Facultatif : une ardoise, un feutre, une calculette

Principe du jeu :

A son tour, chaque joueur joue une carte sur la pile commune et additionne ou soustrait sa valeur au total précédent. Le but du jeu est de ne pas rester entre deux dizaines. Si on arrive entre deux dizaines, « au milieu de la rivière », il faut absolument poser une carte qui permette d'atteindre la dizaine supérieure ou inférieure, ou aux dizaines encore après. Lorsqu'un joueur ne peut pas atteindre une dizaine sans unité seule, il perd un jeton, sauf s'il a une carte joker. Il ne faut pas non plus atteindre 100 ni de le dépasser ; les joueurs qui atteignent ce nombre ou le dépassent perdent des jetons. Lorsqu'un joueur n'a plus de jetons, il est éliminé.

Préparation :

Chaque joueur reçoit 3 jetons et 5 cartes. Le reste des cartes est placé au centre de la table : c'est la pioche. A chaque fois qu'un joueur pose une carte, il doit immédiatement en piocher une autre pour avoir toujours 5 cartes en main.

Un secrétaire note sur une ardoise les résultats au fur et à mesure (il peut vérifier avec une calculette).

Déroulement du jeu :

Le joueur assis à gauche du donneur commence. Il dépose une carte près de la pioche et crée ainsi la pile du jeu. Le joueur annonce tout haut le nombre joué et pioche une nouvelle carte. Les autres jouent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, chacun pose l'une de ses cartes sur la pile et additionne (ou soustrait) le dernier nombre annoncé avec le nombre indiqué par sa carte.

Exemple : Margaud commence le jeu en déposant un 10 et annonce 10. Elle tire une autre carte. A sa gauche est assise Camille. Elle dépose un 6 et annonce tout haut 16. Le secrétaire vérifie le calcul et note 16 sur l'ardoise. Camille tend un « piège » au joueur suivant. Elle a le droit car elle l'ajoute à une dizaine sans unité seule. Elle aussi tire une nouvelle carte. C'est au tour de Mathéo de jouer, mais attention, il doit atteindre une dizaine : il doit poser soit un 4 soit un 14 soit un 24 ! Ou bien poser -6 pour retourner à 10. Et annoncer le résultat : 20, 30 ou 40, ou 10. S'il n'a pas les bonnes cartes ou de carte *Joker*, il perd un jeton. A ce moment-là, les cartes jouées déjà posées sont remises sous la pioche. Mathéo relance le jeu en posant une de ses cartes. (*pour davantage de possibilités de jeu, voir les variantes ci-dessous*)

Cartes Joker :

- **Carte « joker »** : permet de laisser son tour simplement.
- **Carte « joker -10 »** : permet de laisser son tour en soustrayant 10 et en annonçant le résultat. On se retrouve entre deux autres dizaines, mais c'est pour le joueur suivant !
- **Carte « changement de sens »** : permet de laisser son tour, le dernier total est répété, et le sens de rotation est inversé jusqu'au prochain changement de sens.

Fin de la partie :

La partie est terminée lorsqu'il n'y a plus qu'un seul joueur en jeu avec des jetons : il a gagné.

Remarques :

- Lorsqu'on a des cartes -1 à -9, ou bien des cartes « joker », il est préférable de les garder en réserve pour se sortir de situations dangereuses !
- Lorsqu'un joueur est en difficulté entre deux dizaines, il n'a pas le droit de se sortir de sa situation en tendant un autre piège ! Sauf s'il a une carte *joker -10*, *joker simple* ou *changement de sens*.

Variantes pour différencier :

- Pour simplifier le jeu, ne pas mettre les cartes de 11 à 19 et/ou 21 à 29. Dans ce cas, seuls les compléments à dix sont travaillés.
- Pour avoir davantage de possibilités de compléter à la dizaine supérieure, le joueur peut poser deux ou trois cartes qu'il aura additionnées ou soustraites pour obtenir le complément (exemple : pour compléter 13, il peut poser les cartes 4 et 3, ou bien 10 et -3, ...). Ensuite, il pioche autant de cartes qu'il a posées.

Les règles de ce jeu ne sont pas figées, elles sont tout à fait adaptables en fonction des élèves, ce qui permet de différencier, adapter, remédier si besoin.