

## Le « 5 qui gagne »

Le « 5 qui gagne » permet d'entraîner les différentes décompositions du nombre 5.

À partir de 4-5 ans, sans limite d'âge

### Objectif du jeu

Le gagnant est celui qui a obtenu le plus de points en faisant des combinaisons de cartes valant 5 points.

### Préparation du jeu

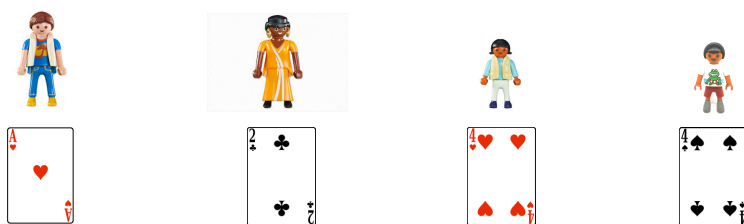
Pour jouer, il faut les cartes 1 à 4 de deux à quatre jeux de cartes selon le nombre de joueurs.

Quatre cartes de la pioche sont dévoilées au centre, faces visibles.

Intéressant de 2 à 4 joueurs.

À 2 joueurs, on peut jouer chacun 2 tas de cartes,

en ayant en tout 4 joueurs fictifs représentés par des figurines :

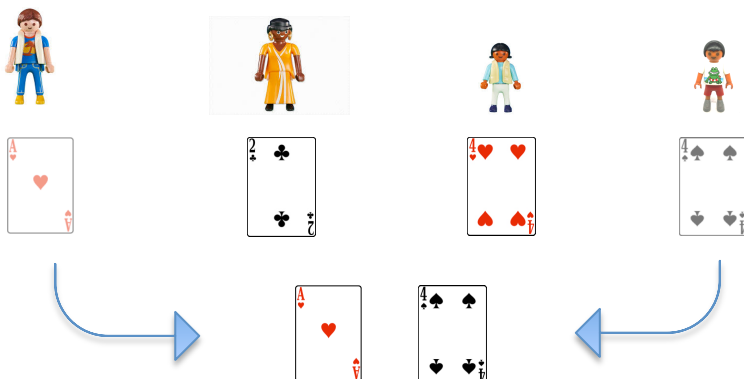


### Déroulement du jeu

À chaque tour, le joueur doit chercher une combinaison de cartes qui fasse 5 :

$2+3$  ou  $1+4$ ,  $1+1+3$  ou  $2+2+1$  ou encore  $1+1+1+2$ .

Dans l'exemple en illustration : la carte du papa (1) et la carte de la fillette (4) ou du garçon (4) peuvent être gagnées.

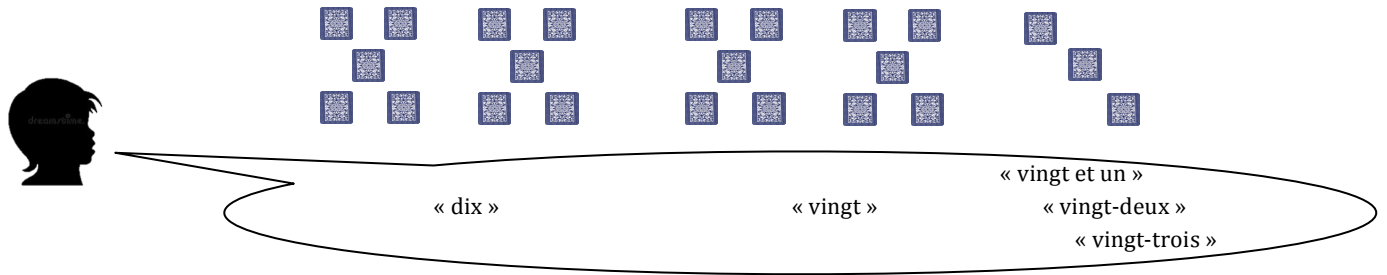


Après que le joueur ait remporté ses cartes gagnées dans son tas, on complète à nouveau à 4 cartes centrales avec les cartes de la pioche.

Si aucune combinaison n'est possible pour faire 5, le joueur choisit une des 4 cartes du centre à défausser (= remettre sous la pioche) et la remplace par la carte du dessus de la pioche pour son tour.

À la fin du tas de pioche (il se peut qu'il reste quelques cartes, par exemple quatre cartes de 1 sans combinaison possible pour faire 5), le nombre de cartes dans le tas de chaque joueur permet de déterminer le gagnant : celui qui a le plus de cartes a gagné !

Au lieu de recourir à un dénombrement un à un fastidieux, il est possible de demander à chaque joueur d'installer ses cartes sous forme de constellations de 5 (de dos pour que la valeur des cartes ne soit pas visible) et de compter de cinq en cinq ou directement de dix en dix, puis une à une, les cartes gagnées :

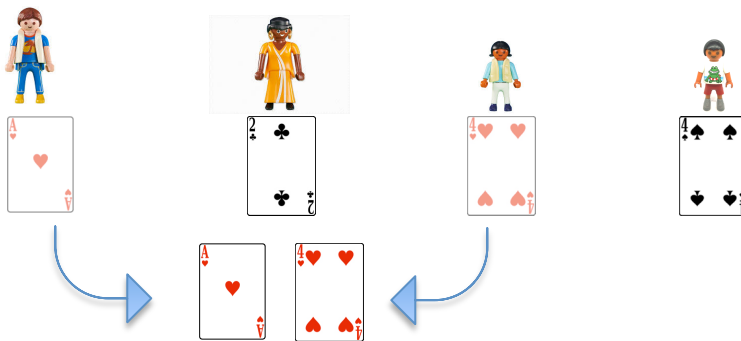


La détermination du gagnant peut être faite :

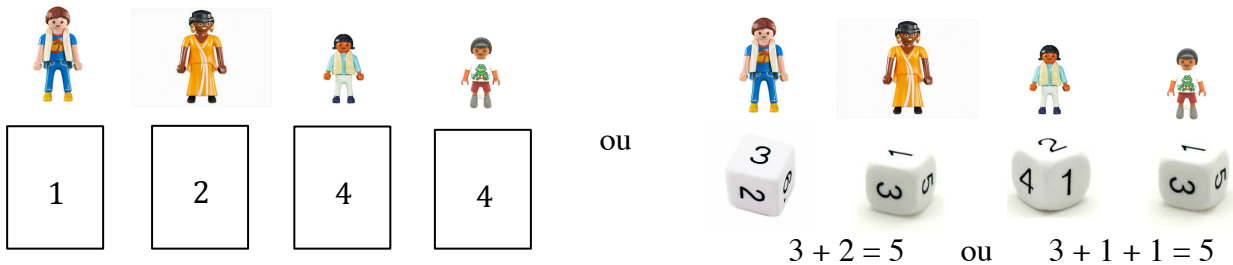
- en comparant visuellement les installations en constellations ou terme à terme
- par comparaison des nombres dits à l'oral
- en regardant leurs places sur une file numérique
- en faisant confiance au plus âgé des joueurs !

### Variantes

- \* On peut choisir de ne pas attribuer de tours de rôle et le plus rapide annonce les cartes qui font 5.
- \* On peut imposer de faire des combinaisons de 5 seulement avec des cartes de même sorte (cœur, pique, carreau ou trèfle) pour travailler en même temps la catégorisation. Dans l'exemple en illustration : seules la carte du papa (1) et de la fillette (4) peuvent être gagnées, étant toutes les deux de cœur.



- \* Avec les enfants les plus à l'aise en calcul, on peut aussi jouer avec des cartes imprimées où les nombres sont écrits seulement en chiffres sans représentation des quantités, ou avec un dé chacun !



- \* Avec des enfants plus grands, on peut aussi jouer au « 10 qui gagne » ou au « 100 qui gagne » avec trois ou quatre cartes imprimées, au choix.

