

Halli-Galli

Un jeu de Haim SHAFIR, éditions Gigamic



1. Présentation du jeu:

- Description du matériel :

→1 sonnette.

→56 cartes sur lesquelles sont représentés des fruits (1 à 5 fruits identiques par carte) disposés en configuration de dé.

Il y a différentes sortes de fruits : banane, fraise, citron et prune.

- Nombre de joueurs : 2 à 6

- But du jeu : Gagner toutes les cartes

- Règle du jeu :

La cloche est placée au milieu de la table. Les cartes sont toutes distribuées. Chaque joueur pose son tas de cartes face cachée devant lui, sans le regarder. Chaque joueur retourne une carte à tour de rôle et la pose sur le tas de celles qu'il a déjà retournées précédemment. Dès qu'il y a exactement 5 fruits (ni plus, ni moins) de la même famille parmi les cartes retournées, le premier joueur qui sonne la cloche gagne toutes les cartes retournées.

Si un joueur sonne alors qu'il n'y a pas 5 fruits identiques (soit plus, soit moins), il doit donner une carte à chaque joueur pour s'excuser.

Dès qu'un joueur n'a plus de cartes, il est éliminé. Le gagnant est le joueur qui a remporté toutes les cartes.

2. Notions mathématiques sollicitées :

- la reconnaissance immédiate des quantités 1, 2 et 3 (subitizing);
- la reconnaissance des constellations de dé de 1 à 5 ;
- les compléments à 5 ;
- les décompositions d'une quantité 5 en deux, trois ou quatre collections;
- la comparaison à 5 ;
- le répertoire additif pour des quantités inférieures à 5.

3. Hasard ou stratégie ?

Même si les cartes sortent au hasard, la victoire n'est pas due complètement au hasard mais à des stratégies que l'enfant peut mettre en place pour **repérer le plus rapidement possible cinq fruits identiques** :

- reconnaître les constellations,
- reconnaître les quantités de 1 à 3 directement,
- dès qu'une carte est posée rechercher le complément à 5 de chaque quantité pour les différentes sortes de fruits ;

4. Quels savoirs l'enseignant peut-il faire émerger lors d'un arrêt sur image ?

L'enseignant peut faire verbaliser les stratégies mises en place par les élèves pour gagner.

Par exemple,

- les élèves doivent anticiper les cartes à attendre pour sonner en fonction des cartes déjà retournées, ce qui sollicite la recherche des compléments à 5 pour chaque sorte de fruits ;
- les élèves peuvent également anticiper la situation lorsque le joueur qui va jouer va couvrir sa carte car dans certaines situations, dès qu'un joueur couvre sa carte, on sait qu'il y aura alors 5 fruits identiques ou plus si la carte retournée représente encore la même famille de fruits et l'enfant peut se tenir prêt pour sonner le plus rapidement possible.

5. Quelles pourraient être les modalités d'une évaluation des acquis des enfants quant aux savoirs mis en jeu ?

Lors d'une situation en action, par une demande d'explicitation auprès des élèves, l'enseignant peut évaluer :

- la capacité à dénombrer les fruits sur la carte posée ;
- la capacité de l'élève à dénombrer les différentes sortes de fruits sur les cartes déjà posées sur la table de jeu (la sienne et celles des autres joueurs);
- la connaissance du complément à 5 correspondant à chaque sorte de fruit.

6. Variante d'évolutions du jeu:

Pour adapter le jeu au niveau des élèves :

- on peut choisir un autre nombre-résultat que 5 et on sélectionne les cartes à conserver pour pouvoir jouer. Par exemple, pour des MS, on pourrait jouer avec le nombre-résultat 4 en enlevant les cartes de 5 fruits (ou en les laissant de manière à avoir des situations à plus de 4) ou faire de même avec 3 pour les PS.
- on peut également changer le déroulement du jeu pour qu'il ne se termine pas ou qu'il n'y ait pas d'éliminés :
 - la pioche est commune et passe de joueur en joueur (quand il n'y a plus de cartes, on reconstitue la pioche avec toutes les cartes posées (sauf les dernières de chacun des joueurs) ;
 - quand un élève a sonné en ayant le bon nombre de fruits, il gagne un jeton. Le vainqueur est celui qui aura gagné le plus de jetons au moment de finir la partie.
- on peut utiliser les cartes à jouer classiques (sans les « têtes ») pour travailler le complément à 10 ;
- on peut petit à petit changer les quantités par des représentations chiffrées.

7. Niveau des élèves :

Le jeu original avec des MS ou des GS

En adaptant le nombre-résultat, on peut jouer avec des PS (trouver exactement 4 fruits de la même sorte) et des MS (trouver exactement 4 fruits).

En adaptant la représentation des nombres (quantités ou nombre en écriture chiffrée) pour complexifier la tâche (plus d'appui sur la quantité possible).