

Jouer au paquet voleur

Résultats d'apprentissage 1^{re} année, Le nombre, n° 2
Subitizer (reconnaître du premier coup d'œil) des arrangements familiers de 1 à 10 objets (ou points) et les nommer. [C, CE, L, V].

Description Le jeu de Paquet voleur est un jeu de carte traditionnel québécois. Celui-ci ne demande que de reconnaître les nombres sur la carte du dessus des piles. La lecture rapide exigée par le jeu incite les élèves à subitizer en jouant.

Matériel Un jeu de cartes par équipe de 4 joueurs

Activité

1. Le jeu se joue en équipes de 4, que ce soit dans un centre d'apprentissage ou toute la classe ensemble à des tables séparées.
2. Le donneur distribue 6 cartes à chaque joueur. Cela vaut la peine d'enseigner l'étiquette des jeux de cartes ici. On commence à distribuer à partir de sa gauche, on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre, on garde ses cartes. Quand tous les joueurs ont 6 cartes, le donneur place 4 cartes, faces ouvertes au centre de la table.
3. La première personne à gauche du donneur observe les 6 cartes de son jeu. Il a les choix suivants :
 - a) S'il a une carte comme une des 4 cartes au centre, il peut mettre sa carte dessus et « voler » cette carte. Il place alors les 2 cartes pareilles devant lui, à face ouverte.
 - b) S'il n'a pas une carte comme une des 4 cartes au centre, il peut ajouter une carte de son jeu aux cartes du centre. Il y aura alors 5 cartes au centre.
4. C'est maintenant le tour du prochain joueur, à gauche du précédent. Il joue son tour en choisissant de « voler » une pile ou en déposant une carte. Il est à noter que parmi les piles qui peuvent être volées, les piles qui sont devant les joueurs peuvent aussi être prises. Dans tous les cas, le joueur doit avoir dans ses mains une carte dont le nombre correspond à la carte du dessus de la pile à voler.
5. Quand tous ont joué leurs 6 cartes, le donneur remet la pile de cartes à distribuer au voisin de gauche et celui-ci distribue 6 nouvelles cartes. Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les cartes soient distribuées.
6. Le gagnant est celui qui a la plus grande pile de cartes « volées » devant lui.

Informations pour l'enseignant

Ce jeu s'enseigne plus facilement quand vous avez un petit groupe à la fois. Par exemple, organisez un centre d'apprentissage où l'on enseigne ce jeu. Une fois le jeu appris, les élèves pourront jouer de façon autonome.

Remarque. – L'intérêt identitaire francophone de ce jeu est qu'il n'y a pas, nous croyons, un équivalent en anglais de ce jeu.

L'idée de subitizer est l'équivalent de la lecture globale des mots en littératie. L'élève ne décode pas chaque syllabe d'un mot en lecture globale. Il reconnaît plutôt le mot d'un coup d'œil. La même idée s'applique à la subitisation en mathématiques. Subitizer veut dire reconnaître d'un coup d'œil une quantité d'objets. Cela suppose que l'élève a observé des arrangements familiers de ceux-ci.

Pour rendre le jeu plus difficile et plus près du résultat d'apprentissage spécifique, vous pouvez découper les nombres des coins du jeu de cartes. Il se vend aussi des jeux de cartes sans nombres. Ceux-ci favoriseront la subitisation.