

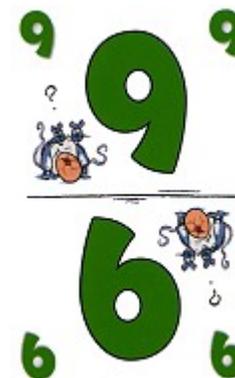
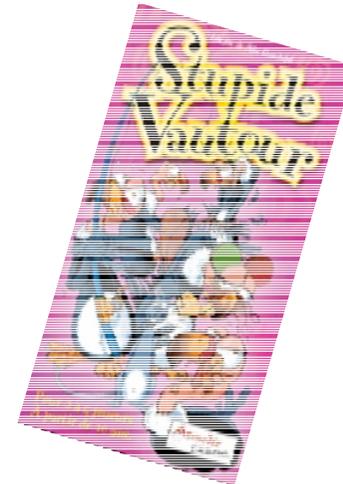
STUPIDE VAUTOUR

De la 5ème à la 6ème (selon Harnos)

Jeu pour 2 à 5 joueurs

Le jeu comprend

- des cartes « vautour » d'une valeur allant de - 1 à - 5
- des cartes « points », numérotées de 1 à 15, en cinq couleurs
- des cartes « souris » d'une valeur allant de 1 à 10



Attribuer une valeur stratégique (importance à une carte) différente de la valeur numérique préétablie.

PER

MSN 11 (espace)

MSN 11 (géométrie)

MSN 15

MSN 21 (espace)

MSN 21 (géométrie)

MSN 25



MSN 31 (espace)

MSN 31 (géométrie)

MSN 35

CT



FG

Dans ce jeu, chaque joueur cherche à obtenir le plus de points possible en rassemblant des cartes-souris et en évitant les cartes-vautours.

Quelques suggestions de stratégies que les élèves peuvent découvrir, imaginer, essayer, développer et utiliser dans ce jeu :

- choisir une carte « points » en fonction de la carte « souris » ou « vautour » tirée et juger immédiatement de la pertinence de son choix après avoir vu les cartes jouées par les autres
- percevoir la difficulté à prévoir la pertinence de son choix, celle-ci dépendant également des facteurs imprévisibles que sont les cartes jouées par les autres
- se rendre compte que, en fonction de la carte du talon tirée, de nombreux choix doivent être effectués :
 - o est-ce que je veux cette carte ou non ?
 - o quelle carte faudrait-il jouer idéalement pour réaliser mon choix ?
 - o quelle carte disponible dans mon jeu est la plus proche de la carte « idéale » ?
- après avoir commis l'erreur de s'être fait prendre une carte « souris » que l'on voulait à tout prix obtenir, se rendre compte que ce n'est pas toujours la carte « points » la plus élevée qui remporte la mise, puisqu'elle peut être annulée par un autre joueur qui a joué la même valeur (de même la carte « points » la plus faible ne permet pas forcément d'éviter une carte « vautour »)
- adapter sa stratégie aux différentes situations de jeu : après avoir gagné une carte « vautour » non désirée, s'assurer de la prise d'une carte « souris » qui compensera la perte
- émettre des hypothèses du type :
 - o si je joue ma carte « 15 » je suis sûr d'obtenir cette carte « souris »
 - o si je joue le « 15 » parce que je veux absolument cette carte « souris », les autres risquent aussi de jouer « 15 » et ces cartes vont s'annuler, il vaut mieux que je joue « 14 »
 - o si je joue le « 15 » je suis sûr d'obtenir cette carte « souris » car je sais que tous les autres ont déjà joué leur carte « 15 »
- se rendre compte que la mémorisation des cartes déjà jouées par les autres joueurs peut aider à prendre des décisions
- au fil des parties, élaborer des opinions et des choix sur les options de jeu :
 - o quelles cartes je veux obtenir ou laisser ?
 - o comment obtenir une carte ?
 - o comment ne pas devoir prendre une carte ?
- percevoir que les éléments déterminants pour prendre ou laisser une carte sont complexes puisqu'ils dépendent de ses propres choix et de ceux de chacun des joueurs
- développer ses procédures en y insérant de plus en plus de paramètres :
 - o je joue une valeur moyenne quand la carte à gagner est d'une valeur moyenne
 - o je joue le « 15 » car je veux absolument cette carte « souris »

STUPIDE VAUTOUR

- je vais jouer le « 14 » car je veux absolument cette carte « souris » mais les autres aussi, ils vont donc jouer des « 15 » qui vont s'annuler et c'est mon « 14 » qui va gagner
- je vais jouer le « 15 » car je veux absolument cette carte « souris » et je sais que tous les autres ont déjà joué leur carte « 15 »
-
- se rendre compte que la partie ne se perd ou ne se gagne pas sur un seul tour :
 - on peut compenser la perte d'une carte « souris » par l'obtention de plusieurs autres
 - on peut compenser l'obtention d'une carte « vautour* » par l'obtention de plusieurs cartes « souris »
 - ...