

Rami de suites

Caractéristiques		
Notion travaillée	Suites de nombres	
Stratégie	Aucune / Simple / Elaborée	
Nombre de joueurs	2 à 3 (4 au niveau 2). 3 est le nombre idéal.	
Progression	Niveau 1 Niveau 2 et 3	Maternelle grande section (GS) Cours préparatoire (CP)
Intérêt du jeu	Stratégies simples pour gagner au niveau 1 ou 2. Stratégie plus complexe possible au niveau 3 (tenir compte des combinaisons que les autres semblent essayer de réaliser augmente les chances de gagner).	
Durée d'une partie	Niveau 1 : 2 minutes. Niveau 2 : 3 minutes. Niveau 3 : 5 minutes.	

Commentaires pédagogiques

Objectif pédagogique

Le rami de suites permet de faire travailler la notion de suite tout en permettant des stratégies simples.

Intérêt pour les joueurs

La stratégie étant simple, elle n'est pas nécessaire pour gagner mais est utilisée par certains élèves pour augmenter leurs chances.

Variantes

N°1 : Suites à incrément : l'enseignant décide en début de séance d'un incrément de suite autre que 1. Dans les combinaisons des joueurs, les nombres doivent se suivre selon cet incrément. Par exemple, au niveau 1, avec un incrément 2, la combinaison de cartes (3, 5, 7) est gagnante et permet de faire Rami.

N°2 : L'enseignant décide en début de séance quels nombres le Caméléon peut remplacer. L'intérêt est de focaliser l'attention des élèves sur certains nombres que l'enseignant veut faire travailler plus particulièrement.

N°3 : Utiliser le Mistigri comme carte dont on se débarrasse. Il ne peut remplacer aucun nombre et ne peut donc pas être utilisé pour réaliser une suite.

Remarque : On peut jouer à 4 joueurs aux niveaux 1 et 3, mais la pioche comprend alors très peu de cartes, et doit souvent être retournée.

Remarque : Avec deux joueurs au niveau 1, on peut jouer avec le Caméléon et les cartes de 1 à 9. Les parties sont très courtes mais fonctionnent normalement.