

# Le plus grand train

Voici un jeu qui se joue à deux.

## Matériel :

- Quinze baguettes de 6 cm à 15 cm environ découpées un peu au hasard si bien que certaines d'entre elles ont des longueurs presque égales.
- Deux bouchons.

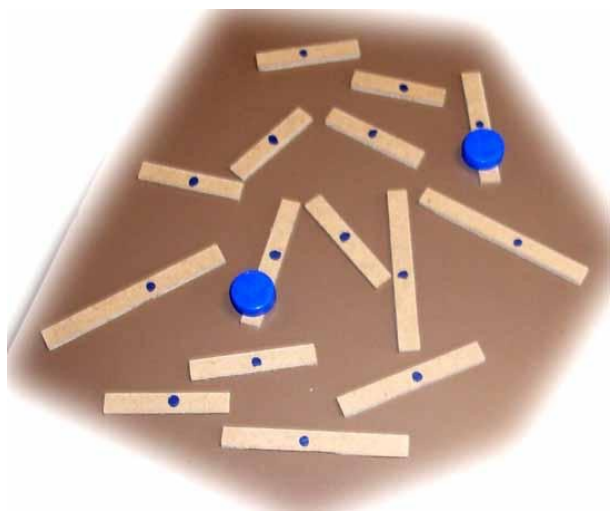
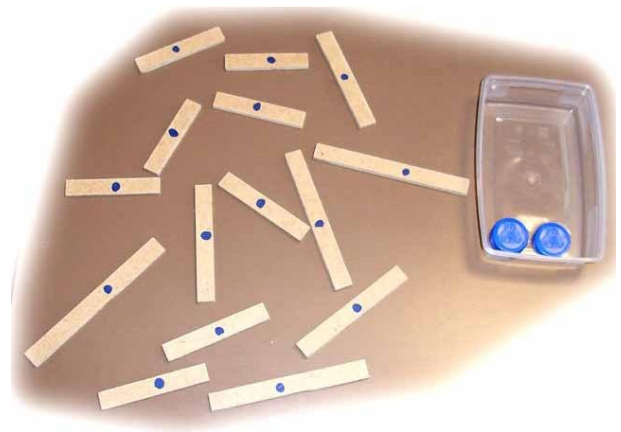
Le point de couleur sur les baguettes n'a pas de fonction dans le jeu. Il évite le mélange des baguettes quand deux parties se déroulent côte à côte.

## But pour chaque joueur :

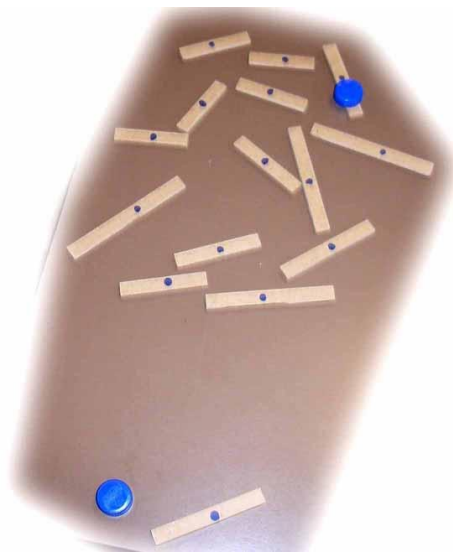
Obtenir en mettant bout à bout toutes les baguettes qu'il prend dans la partie un train plus long que celui de l'adversaire.

Mélanie et Alan connaissent déjà le jeu, ils font une partie sous le regard d'Elsa, qui est « Maître du jeu ». Observons-les.

Mélanie et Alan étalent les baguettes entre eux en désordre.



Mélanie choisit deux baguettes sur lesquelles elle place les bouchons.

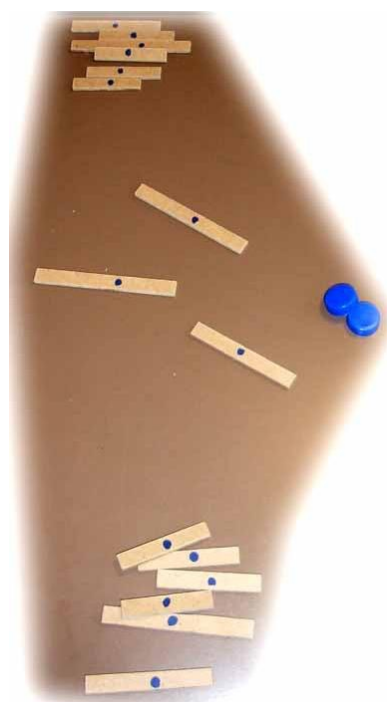
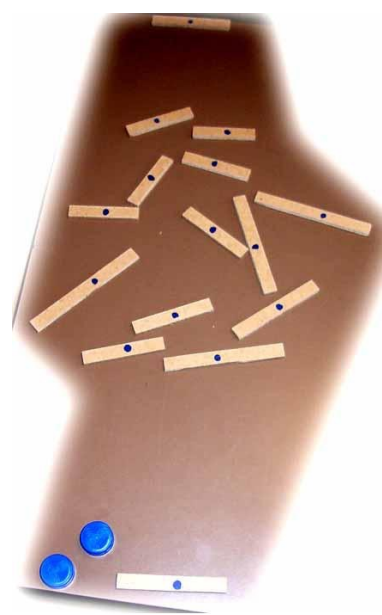


Sans déplacer les autres baguettes du jeu, Alan prend une des deux baguettes marquées d'un bouchon. L'autre revient à Mélanie.

*Pour gagner, le joueur qui place les bouchons a intérêt à choisir deux baguettes de longueurs proches. Beaucoup d'élèves n'y songent pas d'emblée et marquent, la première fois, une baguette longue et une courte. Ils constatent immédiatement que l'autre joueur prend la plus longue et ne refont jamais cette erreur.*

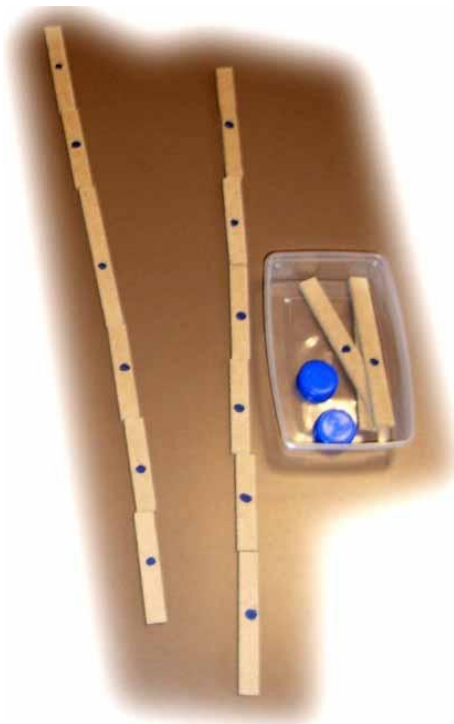
*Après le choix, certains joueurs comparent les longueurs des deux baguettes en les rapprochant. La règle ne l'impose pas.*

Pour le coup suivant, les rôles sont inversés. Alan a maintenant les deux bouchons, et doit les placer sur deux baguettes de son choix. Mélanie prendra une baguette marquée par Alan et lui laissera l'autre.



On a joué six tours de jeu en alternant les rôles à chaque tour. Il ne reste plus que trois baguettes, la partie est terminée, Mélanie et Alan vont maintenant former les trains pour savoir qui a gagné.

*Cette règle permet d'éviter une trop grande part de hasard : si on joue avec 12 baguettes et qu'on les prend toutes, le dernier joueur n'a aucun choix pour poser ses bouchons. S'il reste une grande baguette et une petite, il perd la partie même s'il a bien joué à chaque coup.*

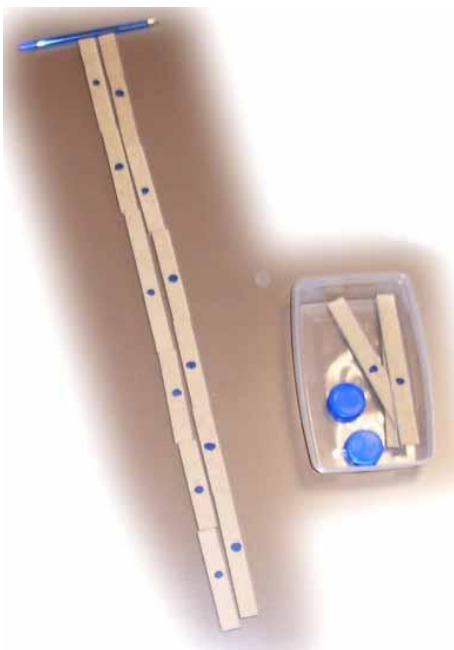


- J'ai gagné, dit Mélanie.
- J'ai gagné, dit Alan.

— On ne sait pas, dit Elsa, le « maître du jeu », il faut mettre les trains côte à côte pour savoir.



- J'ai gagné, dit Mélanie.
- J'ai gagné, dit Alan.
- C'est Mélanie qui a gagné, dit Elsa.
- Je ne suis pas vraiment sûr dit le maître, on va essayer de les mettre encore plus près pour voir.



Le maître pose son crayon au bout des deux trains pour assurer que les deux trains ont une extrémité qui coïncide.

- Alors, qui a gagné ? demande le maître.
- C'est Mélanie, je le savais.
- C'est pareil, dit Alan.
- Presque, dit le maître, tu as très bien joué Alan, mais le train de Mélanie est un tout petit peu plus long que le tien.

## **Que peut-on apprendre en jouant à ce jeu ?**

- On apprend à comparer des longueurs par estimation : celui qui pose les bouchons a intérêt à choisir des baguettes de longueurs voisines. L'autre joueur doit juger quelle est la plus longue de deux baguettes de longueurs proches.
- On apprend à comparer deux longueurs voisines au moment où l'on cherche à savoir qui a gagné.
- On fait un apprentissage logique : si je place les bouchons sur une grande baguette et une petite, l'autre joueur prendra la grande, donc je cherche deux baguettes de la même longueur.
- On peut apprendre que si on change l'ordre des baguettes, ça ne change pas la longueur totale du train... le maître peut inciter à faire l'expérience en demandant à un élève s'il peut faire un train plus grand avec ses baguettes.