

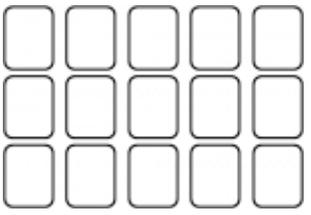


# LES JEUX DE CARTES



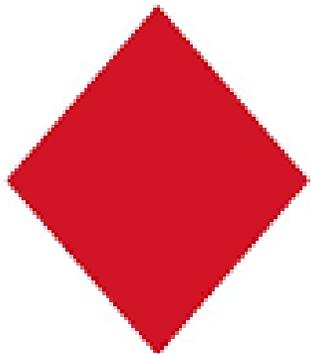
## MATERIEL

Utiliser un jeu de cartes traditionnelles ( 54 cartes voir tarot). Il faudra ne conserver que les cartes de 1 à 4 pour les PS et jusqu'à 10 pour les GS. Ce tri peut être fait par les élèves en leur expliquant que l'on enlève toutes cartes avec des personnages.

Jeu	Mise en place	Ce que travaille l'enfant	Remarques
<p>Activités de tri selon les dessins</p>	<p><u>Consigne 1:</u> trie les cartes en mettant d'un côté les cartes où tu vois des personnages et d'un autre côté les autres.  <u>Consigne 2:</u> trier les cartes sans personnages en les regroupant par couleur ( rouge/noire) ou par famille (pique, cœur, carreau, trèfle).  <u>Consigne 3:</u> poursuivre un algorithme: commencer par poser les 3 premières cartes et lui demander de continuer la suite. Il est important de préciser alors qu'on ne s'intéresse pas aux quantités mais juste aux familles (pique, cœur, trèfle, carreau). Voici quelques exemples d'algorithmes possibles en annexe 1</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La discrimination visuelle,</li> <li>- la reconnaissance des chiffres.</li> </ul>	<p>Ces activités permettent à l'enfant de se familiariser avec le matériel</p>
<p>Activités de tri selon les quantités</p>	<p><u>Consigne 1:</u> Trie les cartes selon la quantité représentée.  <u>Consigne 2:</u> Ordonne les cartes de chaque famille de la plus petite à la plus grande, puis une autre fois demandez lui l'inverse de la plus grande à la plus petite</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La reconnaissance des chiffres, de leurs représentations</li> <li>- La comparaison des quantités</li> </ul>	<p>Pour les PS n'utiliser les cartes que de 1 à 4, pour les GS jusque 10</p>
<p>Jeu de memory</p>	<p><b>Faire une partie de jeu de memory :</b> mélangez les cartes. Disposez les cartes face cachée en rangées formant un grand rectangle sur la table ou sur le sol. Assurez-vous que les cartes ne soient pas en contact entre elles. Elles doivent pouvoir être retournées sans déranger les cartes autour. Décidez qui va commencer. En général, c'est le plus jeune joueur qui commence. Le premier joueur choisit une carte et la regarde attentivement. Le joueur sélectionne alors une autre carte et la retourne. Si les deux cartes sont une paire correspondante, par exemple deux as, alors le joueur prend les deux cartes et commence une pile. Le joueur recommence à nouveau et retourne deux autres cartes.            Si les cartes ne forment pas une paire, elles sont retournés face cachée et c'est maintenant au joueur suivant de jouer. Il choisit sa première carte et la retourne. Si elle est identique à l'une des cartes que le joueur précédent a retourné alors il essaie de se rappeler où était cette carte correspondante pour former une paire. S'il réussit à faire une paire, il place les cartes dans sa pile et choisit une autre carte. Si la première carte retournée n'a pas de correspondance avec une carte précédemment tournée par un autre joueur, il sélectionne une autre carte au hasard pour essayer de former une paire.            S'il ne fait pas de paire, il retourne les cartes face cachée et le jeu de memory passe au joueur suivant. Le jeu de memory continue de cette manière jusqu'à ce que toutes les cartes soient jouées</p>	<p>La reconnaissance des chiffres, de leurs représentations            Le repérage dans l'espace</p> 	<p>Avant de vous lancer dans l'activité prenez le temps de faire comprendre les associations nécessaires: donc demandez lui de regrouper les cartes de même couleur et même quantité ensemble ( par exemple le 2 de carreau avec le 2 de cœur).            Ne vous inquiétez pas les jeunes enfants ont du mal à construire une stratégie de jeu et retourne souvent au hasard, être attentif au tour du joueur précédent s'apprend...</p>
<p>Le mistigri ou pouilleux</p>	<p>On y joue à 3 ou plus et on commence par ajouter au jeu une carte joker ou un personnage.            On distribue toutes les cartes aux joueurs, une par une, faces cachées. Puis tous les joueurs regardent leur jeu et enlèvent leurs paires de la même couleur (3 de trèfle et 3 de pique, etc).            Ensuite, le joueur qui a le moins de cartes en main commence et pioche une carte au hasard dans le jeu de son voisin de gauche. Si cette carte lui permet de constituer une paire, il s'en débarrasse.            Puis son voisin de gauche va à son tour piocher une carte du joueur à sa gauche.            Le jeu se poursuit ainsi de suite jusqu'à ce que la seule carte qui reste en jeu soit le valet de pique, ou mistigri. Le joueur ayant cette carte en main est le perdant.</p>	<p>La reconnaissance des chiffres, de leurs représentations</p>	

Jeu	Mise en place	Ce que travaille l'enfant	Remarques
La bataille	<p>Les enfants peuvent y jouer dès qu'ils savent reconnaître les cartes. Le but du jeu est d'obtenir toutes les cartes du jeu.</p> <p>Il faut distribuer toutes les cartes du jeu, une par une, en cachant les faces, à tous les joueurs.</p> <p>Chaque joueur retourne en même temps la première carte de son paquet. Celui qui a posé la carte la plus forte remporte toutes les cartes (c'est à dire la sienne et celles des autres joueurs)</p> <p>Si deux joueurs posent sur la table une carte de même valeur (par exemple deux dix), on dit qu'il y a bataille. Dans ce cas, chaque joueur pose une autre carte sur la première, mais face cachée, puis une seconde, retournée cette fois. Celui dont la carte retournée est la plus forte remporte toutes les cartes de l'autre en plus des siennes.</p> <p>Le jeu se déroule ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur remporte toutes les cartes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La discrimination visuelle,</li> <li>- la reconnaissance des chiffres.</li> <li>- Comparaison de collections</li> </ul>	
La bataille des additions	<p>Le principe est le même que celui de la bataille mais on y joue avec seulement les cartes de 1 à 10.</p> <p>On tire à chaque fois deux cartes et on effectue l'addition. C'est le joueur qui obtient le plus grand nombre qui remporte les cartes. Par exemple, si un joueur pose sur la table un 5 et un 1, il obtient par la somme des deux le chiffre 6. Si le joueur adversaire tire un 3 et un 2, il obtient une addition de 5 et perd donc ses cartes car son résultat est inférieur à 6.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La reconnaissance des chiffres, de leurs représentations</li> <li>- L'ordre des chiffres</li> </ul>	Plutôt pour les GS avec les cartes de 1 à 5 pour commencer, si votre enfant réussi vous pouvez augmenter le nombre de cartes.
Le memory du 5	<p>Utiliser les règles de base du memory pour la mise en place et le déroulé du jeu.</p> <p>Aménagement: Prendre toutes les cartes entre 1 et 4 et jouer au memory du 5: dans une première étape demandez à votre enfant d'associer les cartes pour faire 5 au total (2+3, ou 1+1+3 ou 4+1 ou 2+2+1 ..). Puis retourner les cartes et jouer au memory. A son tour de jeu on retourne une carte puis une seconde voir une troisième si on a pas atteint 5 voir une quatrième, le tout est de faire 5 au total (ni plus ni moins ) pour avoir le droit de gagner les cartes. Si la somme des cartes est supérieure, on les replace dans le jeu et c'est au joueur suivant</p>	Reconnaissance des chiffres, de leurs représentations, repérage dans l'espace, apprendre à décomposer une quantité	Uniquement pour les GS
Le solitaire	<p>On y joue seul !</p> <p>Le but du jeu est de rassembler toutes les cartes en quatre suites de l'as au 10, pour chaque couleur.</p> <p>On dispose les cartes en 7 colonnes allant de une à sept cartes (de gauche à droite). Puis on retourne la première carte de chaque paquet. Le reste des cartes constitue la pioche.</p> <p>On déplace les cartes pour former des suites décroissantes en alternant rouge et noir. Par exemple, un six rouge pourra seulement être posé sur un sept noir.</p> <p>Lorsque on découvre un as, on le pose à l'écart du jeu. Au cours de la partie, on ajoute par-dessus les cartes suivantes de la couleur de l'as afin de former quatre suites croissantes allant de l'as jusqu'au roi. On retourne à chaque fois, face visible, les cartes découvertes sur le dessus de chaque paquet. Un roi ou une suite commençant par un roi, peut être déplacé sur un espace libre.</p> <p>On découvre les cartes de la pioche au fur et à mesure et on les place ensuite dans le jeu, si c'est utile.</p> <p>On réutilise la pioche sans la mélanger jusqu'à finir les quatre suites, ou jusqu'à ce que le jeu soit bloqué.</p>	Reconnaissance des chiffres, de leur représentations, repérage dans l'espace,	Uniquement pour les GS

Jeu	Mise en place	Ce que travaille l'enfant	Remarques
La réussite	<p>Variante pour commencer: On ne prend que les cartes de 1 à 10 d'une même couleur. On les mélange et les place face cachées en ligne devant nous. Ensuite l'enfant choisit une carte, la retourne et la remet à sa vraie place. Par exemple si il retourne la 3<sup>ème</sup> carte du jeu qui s'avère être le 8 il va placer la carte face visible à la 8<sup>ème</sup> place et récupère la carte qui s'y trouvait pour la placer au bon emplacement et ainsi de suite. Si l'enfant pioche une carte qui va à la place libre, la partie est perdue.</p> <p>Variante plus complexe: Je mélange les cartes puis les dispose en 4 lignes : le but est de réussir à les aligner de 1 à 10 et si possible par couleur. Pour pouvoir déplacer les cartes on enlève une fois qu'elles sont toutes étalées les As. Et on explique quand il y a un trou tu peux mettre la carte qui va juste après ( derrière le 3 de pique on pose le 4 de pique ce qui libère un espace derrière une autre carte). Le jeu s'arrête soit lorsqu'on a pu faire la réussite soit lorsqu'on est bloqué....</p>	Reconnaissance des chiffres, de leur représentations, repérage dans l'espace,	Uniquement pour les GS, pour des MS vous pouvez le faire de 1 à 5
Le nain jaune	<p>Si vous ne disposez pas du jeu de commerce voici comment jouer avec votre enfant avec un jeu de cartes classiques:</p> <p>Distribuer l'ensemble du jeu aux joueurs. Celui qui commence est celui avec l'As de cœur. Par la suite on ne tient compte que des quantités. Il faut être le premier à avoir déposé toutes ses cartes. Pour poser une carte il faut pouvoir continuer la suite du centre de la table. Ainsi le joueur 1 pose l'as de cœur. Et dit « sans 2 » c'est-à-dire qu'il n'a pas de 2 dans son jeu, le joueur 2 peut lui poser un 2, un 3 ,un 4. Il les dépose puis annonce sans « 5 », si le joueur 3 n'a pas de 5 il dit également sans 5, et on continue... Lorsqu'on arrive à 10 on recommence à 1. Quand tous les jours disent sans une quantité c'est celui qui a posé la dernière carte qui relance le jeu au niveau qu'il souhaite.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La reconnaissance des chiffres, de leurs représentations</li> <li>- L'ordre des chiffres</li> </ul>	
Le jeu du jardinier	<p>Mélanger l'ensemble des cartes. A son tour chaque joueur pioche une carte et prend autant de graines ( si vous n'avez pas de graines prenez des jetons, des bouts de papiers, des pâtes, des lentilles...) que la quantité indiquée sur la carte. Chaque joueur pioche 5 cartes. Celui qui a gagné et celui qui a récolté le plus jetons. Attention vous pouvez vous retrouver avec des quantités importantes que votre enfant ne sait pas dénombrer. Il va donc falloir qu'il utilise d'autres techniques pour comparer les collections de chaque joueur. Voici celles vues en classe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dénombrer en faisant bien attention de dire le mot nombre en pointant un objet ( les élèves souvent récite la comptine numérique plus vite qu'ils pointent les graines). Si il y en a trop utiliser la technique suivante</li> <li>- La comparaison terme a terme: je pose 1 graine de maman à côté d 1 graine de papa et d 1 graine de moi et je vois le joueur à qui il reste des graines.. Ou sinon on enlève en même temps chacun une graine de notre tas pour les remettre dans le pot. Celui à qui il en reste a gagné.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La discrimination visuelle,</li> <li>- la reconnaissance des chiffres.</li> <li>- Comparaison de collections</li> </ul>	
Les suites logiques	<p>Les cartes de jeu peuvent aussi être un matériel utilisé pour poursuivre un algorithme ( suite logique): commencer par poser les 3 premières cartes et lui demander de continuer la suite. Il est important de préciser alors qu'on ne s'intéresse pas aux quantités mais juste aux familles (pique, cœur, trèfle, carreau). Voici quelques exemples d'algorithmes possibles en annexe 1</p>		
Jeu de complément	<p>Mélanger l'ensemble des cartes et en faire une pioche. Demander à votre enfant de retourner les cartes par 2. Expliquer que le but est de créer la quantité 10. Il va donc falloir soit rajouter des éléments ( si on a retourné un 2 et un 5) soit en supprimer ( si on a retourné un 8 et un 6). Selon le matériel dont vous disposez, réaliser la consigne suivante: place à côté les jetons qu'il manque ou utilise les jetons pour cacher sur les cartes ce qu'il y a en trop.</p>	Reconnaissance des chiffres, de leurs représentations, repérage dans l'espace, apprendre à décomposer une quantité	Uniquement pour les GS



1

2

3

4

