

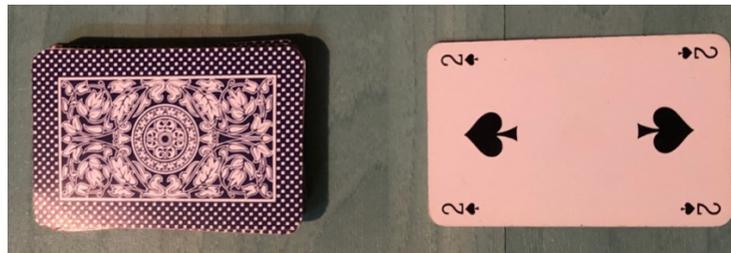
## Une partie de jeu de cartes ? voici quelques jeux :

### 1) Jeu de bonne pioche :



Piocher une carte chacun son tour, si on arrive à la nommer correctement on la prend, sinon elle revient à l'autre joueur. Le gagnant est celui qui a récupéré le plus de cartes. On peut jouer avec un jeu classique ou un jeu de Uno et choisir de nommer que le nombre ou bien la couleur, la forme ou les 3 en même temps.

### 2) De quelle couleur ?



Piocher une carte chacun son tour, si on arrive à nommer correctement la couleur : on la prend, sinon elle revient à l'autre joueur. Le gagnant est celui qui a récupéré le plus de cartes. Possibilité de faire le même jeu sous forme de devinette avant de piocher : il faut dire si la carte va être rouge ou noir (jeu de cartes classiques) ou jaune, vert, bleu, rouge (Uno) et on la garde si on a raison ou si on a tort, c'est l'autre joueur qui la récupère.

### 3) Jeu de bataille :



On distribue toutes les cartes faces cachées aux joueurs qui rassemblent le paquet devant eux. Chacun retourne la première carte de son paquet. C'est la carte la plus forte qui l'emporte : son joueur ramasse toutes les cartes.

En cas d'égalité, on dit qu'il y a bataille : on dispose une carte face cachée au-dessus de chaque carte, puis une autre face visible et c'est celle-ci qui déterminera le gagnant de la bataille. La partie se termine quand un joueur n'a plus de carte. Pour les plus petits on peut jouer qu'avec les cartes de 1 à 3 ou de 1 à 5 ou de 1 à 10 (selon le niveau de l'enfant) puis, pour les plus grands rajouter les têtes en expliquant la valeur de l'as, du roi ... (pour un jeu classique).

#### 4) Le mistigri :



On distribue toutes les cartes aux joueurs en enlevant tous les valets sauf celui de Pique : c'est le mistigri. Les joueurs ont les cartes dans leurs mains. On se débarrasse de toutes les paires au milieu de la table ; jusqu'à ce que plus personne n'en ait. Puis, à tour de rôle, on pioche une carte au hasard dans le paquet de son voisin de droite afin de former de nouvelles paires. Le jeu s'arrête quand il n'y a plus qu'une carte : Le mistigri : celui qui est en sa possession a perdu.

#### 5) Pioche dans le lac :



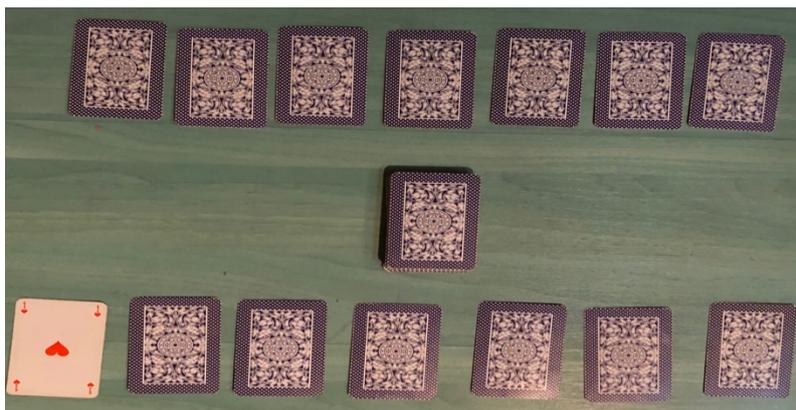
On distribue 5 cartes à chaque joueur : les cartes restantes deviennent le lac (la pioche).  
À tour de rôle, vous demandez à votre adversaire s'il a une ou des cartes correspondantes à ce que vous avez dans votre jeu. Exemple : As-tu des 3 ? Si l'adversaire en a en sa possession, il doit vous les donner. S'il n'a pas la carte demandée, il vous dit de "Piocher une carte dans le lac". Lorsque vous réunissez 4 cartes identiques, vous les déposez sur la table devant vous. La partie continue jusqu'à ce qu'un des joueurs vide ses mains et gagne !

#### 6) Le menteur :



Dessiner 4 cases sur une feuille : soit avec les couleurs (pour un jeu de uno), soit avec les formes (pour un jeu classique) : ça sera le plateau du jeu. On distribue toutes les cartes aux joueurs. On peut rajouter les 2 jokers (ça sera des cartes « menteurs » qui ne correspondent à aucune case, il faudra donc forcément mentir pour les poser). Chacun son tour, on annonce le nombre de cartes pour chaque case et on les dispose face cachée (maximum 4 cartes par joueur sur une case). Par exemple joueur 1 : je pose 3 cartes avec des cœurs, joueur 2 : j'en pose 2... Les joueurs sont libres de dire menteur s'ils pensent qu'un joueur a menti et donc mis d'autres cartes que celles demandées ; ou de ne rien dire. Si personne ne dit rien, on passe à la case suivante. Si un des joueurs dit menteur, on vérifie ce qui a été mis par le dernier joueur : s'il a menti, il récupère toutes les cartes, s'il n'a pas menti c'est celui qui a dit menteur qui prend toutes les cartes. Le jeu s'arrête quand un joueur n'a plus aucune carte.

### 7) Le Seven'up :



Ce jeu se joue à deux. On distribue 7 cartes à chaque joueur faces cachées qu'on dispose les unes à côté des autres pour former une ligne. Le premier joueur pioche une carte et la dépose face visible à la position de sa valeur (dans l'ordre de gauche à droite, de 1 à 7). Puis, il récupère celle d'en dessous, il la regarde et à son tour, il la place au bon endroit. Par exemple : je pioche la carte 5. Je la dépose à la place de la cinquième carte en comptant à partir de la gauche. Je prends la carte à l'envers qui est déjà à cette place. Si cette dernière est la carte 7, je vais la placer à l'endroit où est située la septième carte à l'envers, toujours à partir de la gauche. Et ainsi de suite. Si le joueur pioche une carte plus grande que 7 ou une carte de même valeur qu'une carte déjà retournée dans sa ligne, il dépose la carte à côté de la pioche et le tour est maintenant à l'autre joueur. La partie est terminée lorsqu'un joueur a retourné toutes les cartes de sa ligne. On peut très bien choisir de faire une ligne de 10 pour jouer avec plus de cartes.

### 8) Le jeu des familles :



Même principe qu'un jeu de 7 familles, mais avec un jeu classique.

On distribue 10 cartes à chaque joueur qui les prennent en main. Il faut reconstituer les familles de cartes : avoir les 4 cartes de 2 ...

Pour cela, chacun son tour on fait une demande à l'autre joueur : as-tu le 2 de cœur ? : si oui, il doit le lui donner, si non le premier joueur doit piocher.

Lorsqu'on arrive à reconstituer une famille de 4 cartes on la pose devant soi.

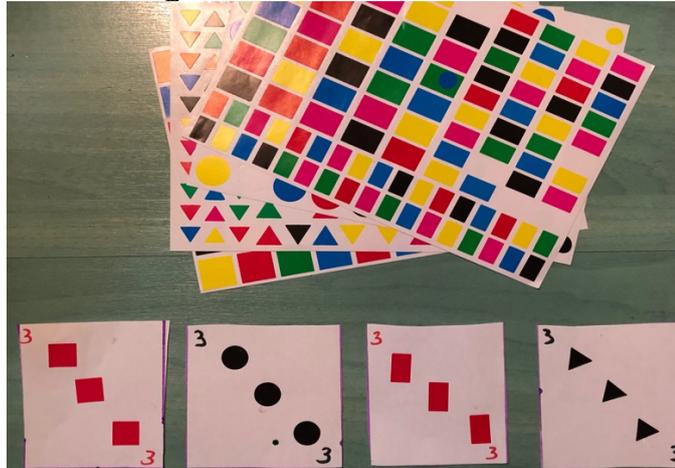
Le jeu s'arrête quand toutes les familles sont trouvées.

Le même jeu est possible avec le Uno : il faut prendre 1 carte de chaque couleur par quantité (pour les 2 par exemple il en faut un rouge, un jaune, un bleu, un vert).

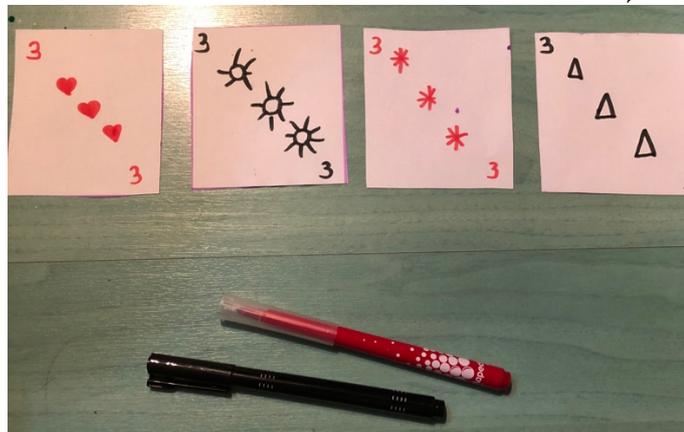
### 9) Fabriquer son jeu de cartes :

Faire fabriquer son propre jeu de cartes à son enfant avec peu de matériel. Il faut découper des rectangles ou des carrés dans du papier puis les décorer :

- Avec des gommettes ou des autocollants.



- En dessinant et choisissant les motifs.



- En collant des formes découpées à la perforatrice.

