

CARTES EN JEU

RECUEIL DE JEUX AVEC 54 CARTES



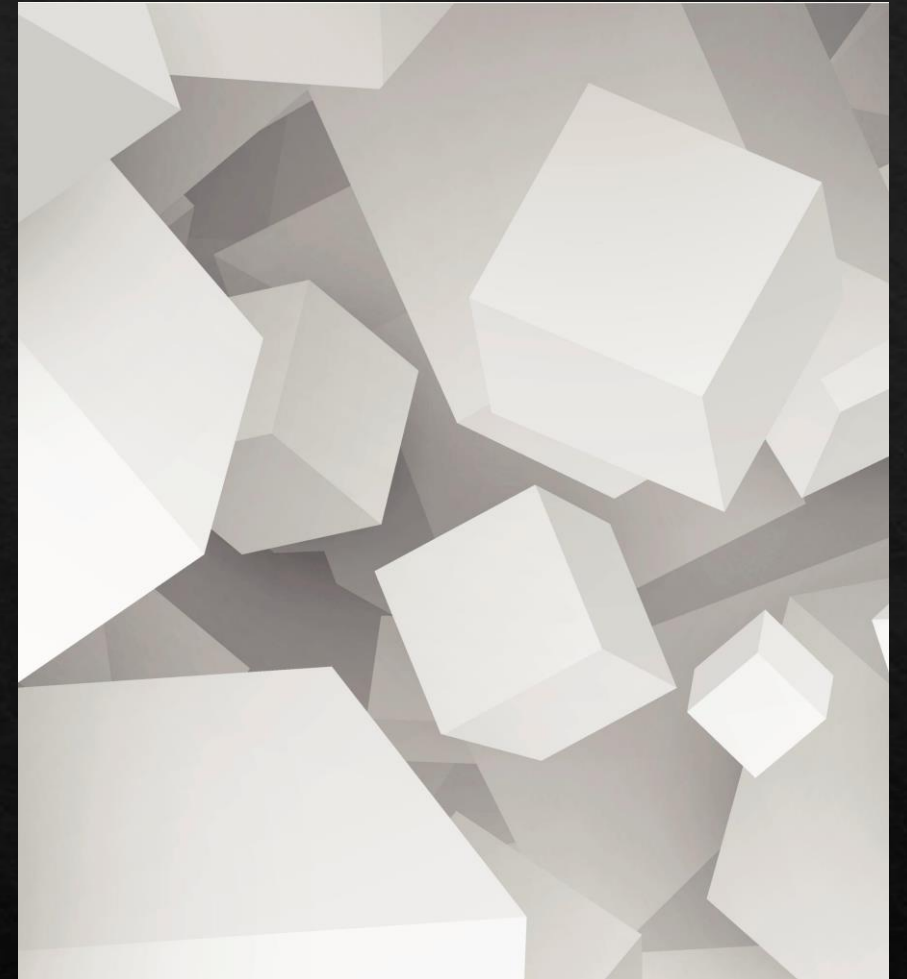
Pour tous les cycles

Pour jouer à l'école et poursuivre en famille

Pour réfléchir aux apprentissages mathématiques ou aux stratégies en jeu

Sommaire

Le jeu arrêté, késako ?	Pour tous
Jeu des deux tours	À partir de la PS
5 en mémoire / 10 en mémoire	À partir de la MS
Réussite en ligne	À partir de la MS
Bataille et ses variantes	À partir de la GS
Dépasse pas 30	À partir de la GS
Bon compte... Bons amis !	À partir du CE1
Solitaire	À partir du CE1
Jeu du 24	À partir du CE1
Dépasse pas 100	À partir du CE2
Pythagore	À partir du CE2



Le jeu arrêté, késako ?

→ En cours de partie, prendre une photo du jeu lorsque le tirage présente un intérêt particulier au niveau des savoirs mathématiques en jeu et/ou des stratégies (en fonction des jeux).

→ En différé, organiser un retour réflexif avec la classe à partir de la photo.

Le jeu arrêté : un support pour dépasser l'action et entrer dans la réflexion

Pourquoi ?

- Institutionnaliser les savoirs
- Stabiliser les procédures pour de nouvelles situations
- Rendre explicite les stratégies efficaces

Quelles conditions pour sa réussite ?

- Verbaliser et faire verbaliser aussi pendant le jeu : description, explication, justification, argumentation

Règle du jeu :

Aspect cardinal du nombre

Former une pioche avec les cartes et éloigner la réserve de Léo.

Le premier joueur tire une carte et va chercher le nombre de briques correspondant : rouges si la carte est rouge, noires si la carte est noire, aucun si c'est un joker. La validation peut se faire par correspondance terme à terme en plaçant les briques sur les symboles de la carte. Le joueur constitue une tour qu'il pose au centre de la table.

Chaque joueur à tour de rôle complète l'une des deux tours en fonction de la carte tirée, jusqu'à épuisement des cartes.

En fin de partie, si les deux tours ont la même taille, l'équipe a gagné !

A partir de la PS

2 à 4 joueurs

+/-15 minutes

Jeu des deux tours

Jeu coopératif



Matériel :

- Les cartes de 1 à 3 (ou plus en fonction des connaissances des élèves) et les deux jokers d'un jeu de 54 cartes
- Des petits Léo carrés rouges et noirs



Pour les plus petits le design des cartes à jouer peut prêter à confusion : le logo symbolisant la famille apparaît souvent en dessous du nombre en écriture chiffrée avec une taille plus ou moins grande, les élèves peuvent vouloir le dénombrer. Dans ce cas, préférer des cartes constellations utilisées habituellement en classe.

A partir de la MS

2 à 4 joueurs

+/-15 minutes

Règle du jeu :

Mémoire des compléments
Aspect cardinal du nombre

Disposer les cartes sur la table en lignes et en colonnes, faces cachées.

Le premier joueur retourne 2 cartes. Si la somme des 2 cartes fait 5 (ou 10), le joueur gagne la paire, sinon il replace les cartes faces cachées et c'est au joueur suivant.

Le gagnant est celui qui a le plus de paires.

Variante : laisser les cartes visibles lorsque le joueur a perdu.

5 en mémoire MS-GS
10 en mémoire GS-CP



Matériel :

Les cartes de 1 à 5 (ou 10)
et 4 jokers d'un jeu de 54 cartes (si vous n'avez que deux jokers, n'utiliser que deux cartes 5 ou 10).

Règle du jeu :

Aspect ordinal du nombre

Le joueur étale ses cartes devant lui, faces cachées, en ligne sur la bande. Il place le jeton à côté de la première case de la bande.

Il retourne une carte au hasard et la dispose à la place qu'elle doit occuper dans la suite des nombres. Pour cela, il retire la carte qui s'y trouvait, la retourne et la dispose à la bonne place, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes soient retournées. En fonction des besoins de l'élève, la validation se fera par la bande chiffrée.

Si le joueur retourne par malchance une carte qui se trouvait déjà bien placée, la réussite s'arrête.

Variante : utiliser plusieurs familles de cartes que l'on dispose en plusieurs rangées.

A partir de la MS

1 joueur

+/-15 minutes

Réussite en ligne



Matériel :

Les cartes nombres d'une même famille d'un jeu de 54 cartes.

Une bande permettant de repérer la place des cartes, avec ou sans écriture chiffrée. La longueur de la bande peut être adaptée en fonction des connaissances des élèves, utiliser les cartes correspondantes.

Un jeton pour marquer le début de la bande.

1

2

3

4

5

6

7

8

9	10

A partir de la GS

2 à 4 joueurs

+/-15 minutes

Règle du jeu :

Aspect cardinal du nombre

Mélanger et distribuer toutes les cartes. Former une pile faces cachées devant soi.

Simultanément, chacun retourne une carte de sa pile et la pose au centre de la table. Le joueur qui a la valeur la plus grande ramasse toutes les cartes. En cas d'égalité, les joueurs concernés retournent une nouvelle carte de leur pile. Celui qui a posé la carte de plus grande valeur ramasse toutes les cartes.

A 3 ou 4 joueurs, quand la pile de cartes d'un joueur est épuisée, il prend les cartes qu'il a ramassées pour en former une nouvelle. Il ne le fait qu'une fois dans la partie.

Dès qu'au moins 1 joueur n'a plus de cartes dans sa pile, le jeu s'arrête.

Bataille



Matériel :

Les cartes de 1 à 10
d'un jeu de 54 cartes.

Variantes du jeu :

1. Retourner deux cartes au lieu d'une

- a. Avec addition : le joueur qui a la plus grande somme ramasse toutes les cartes.
- b. Avec soustraction : le joueur dont l'écart entre les deux cartes est le plus grand ramasse les cartes.

En cas d'égalité, les joueurs concernés retournent de nouveau 2 cartes. Celui qui a le meilleur résultat prend toutes les cartes posées.

2. « Bataille à armes égales »

Chaque joueur prend une couleur. Les joueurs ont donc les mêmes cartes.

Ils jouent simultanément :

- Ils choisissent une carte parmi celles qu'ils ont encore en main.
- Ils dévoilent simultanément leur carte.
- Celui qui a mis la plus forte valeur ramasse toutes les cartes. En cas d'égalité, les joueurs concernés proposent une nouvelle carte. La plus forte valeur l'emporte sur toutes les cartes posées.

*Règles issues de l'opération
« oiseaux compteurs »
sur Eduscol : [cliquez ici](#) !*



Règle du jeu :

Au départ chaque joueur reçoit 4 cartes, les autres cartes constituent la pioche. On place un pion au départ, celui-ci avancera sur le chemin au fil du jeu pour valider les calculs.

- Le premier joueur pose une carte, avance le pion du nombre indiqué puis tire une nouvelle carte (de façon à en avoir toujours 4 en main).
- Le deuxième joueur pose une carte, calcule le total, avance le pion.
pour valider sa réponse, puis tire une carte. et ainsi de suite.
- Le premier joueur qui dépasse 30 a perdu. Il retire alors les deux dernières cartes posées et la partie continue avec les autres joueurs.
- Le vainqueur est le dernier en course.

A partir de la GS

Jusqu'à 4 joueurs

+/-15 minutes

Dépasse pas 30

Matériel :

1 jeu de 54 cartes

Enlever toutes les figures (roi, dame, valet)

Garder toutes
les cartes rouges et les noires
(1, 2, 10)

Les cartes rouges: on
additionne (+1, +2...)

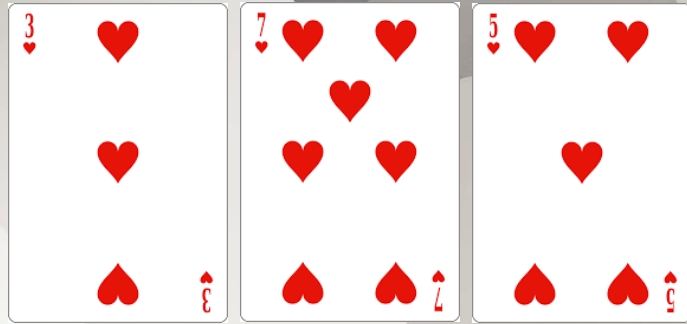
Les cartes noires: on soustrait
(- 1, -2, -10)

Un plateau de jeu et des
pions



Lien
GS-CP
ici

Lien
variante
CP-CE1
ici



Bon compte...
Bons amis !

Jeu en coopération ou non

Règle du jeu :

Trouver le résultat par tirage au sort de 3 cartes cœur de 1 à 9 + Jokers qui font 0 : la première donne le chiffre des centaines, la seconde celui dizaines et la troisième celui des unités.

Pour effectuer le calcul et parvenir au résultat utiliser les cartes carreau trèfle et pique en piochant 6 cartes:

Cartes As à 10 : valeur de la carte

Carte Valet : 25

Carte Dame : 50

Carte Roi : 100

Utiliser les cartes 10, valet, dame et roi de cœur pour déterminer les points de celui qui aura trouvé ou se sera rapproché le plus du résultat : 10 donne 10 points, Valet en donne 25, Dame 50 et Roi 100.

Tirer une carte parmi ces 4.

Vous disposez de 3 minutes pour trouver le résultat !

A partir du CE2

Jusqu'à 4 joueurs

+/-15 minutes

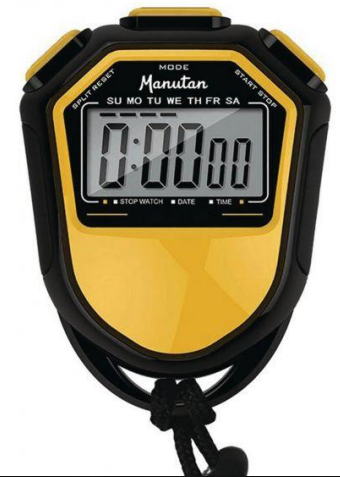
Bon compte bons amis!

Matériel :

1 jeu de 54 cartes



1 chronomètre



Règle du jeu:

Le but du jeu est de vider une pyramide de cartes en effectuant des paires dont la valeur totale est 13. Ex : un As (1 point) avec une dame (12 points) ou un sept avec un six, etc.

Le roi peut être pris seul, puisqu'il a une valeur de 13 points.

Vous devez disposer les cartes avec les 28 premières du jeu. Les cartes restantes forment la réserve. Retourner la première carte.

Pour débiter la partie, former des paires avec les cartes placées sur le dessus de la pyramide ou avec la carte visible de la réserve et les enlever au fur et à mesure.

S'il n'y a pas de paires possibles, retourner une carte de la réserve et la mettre par-dessus celles qui sont à découvert à côté de celui-ci.

Si le paquet de cartes ne contient plus de cartes, retournez les cartes à découvert, mais ce sera votre dernière chance pour démolir la pyramide.

Si vous ne réussissez pas, vous aurez alors perdu la partie.

Si vous le voulez, vous pouvez également jouer avec un ou deux Jokers, ce qui facilite le jeu.

A partir du CE1

1 à 2 joueurs

+/-15 minutes

Solitaire

Matériel :

1 jeu de 54 cartes



A partir du CE1

Jusqu'à 4 joueurs

+/-15 minutes

Règle du jeu :

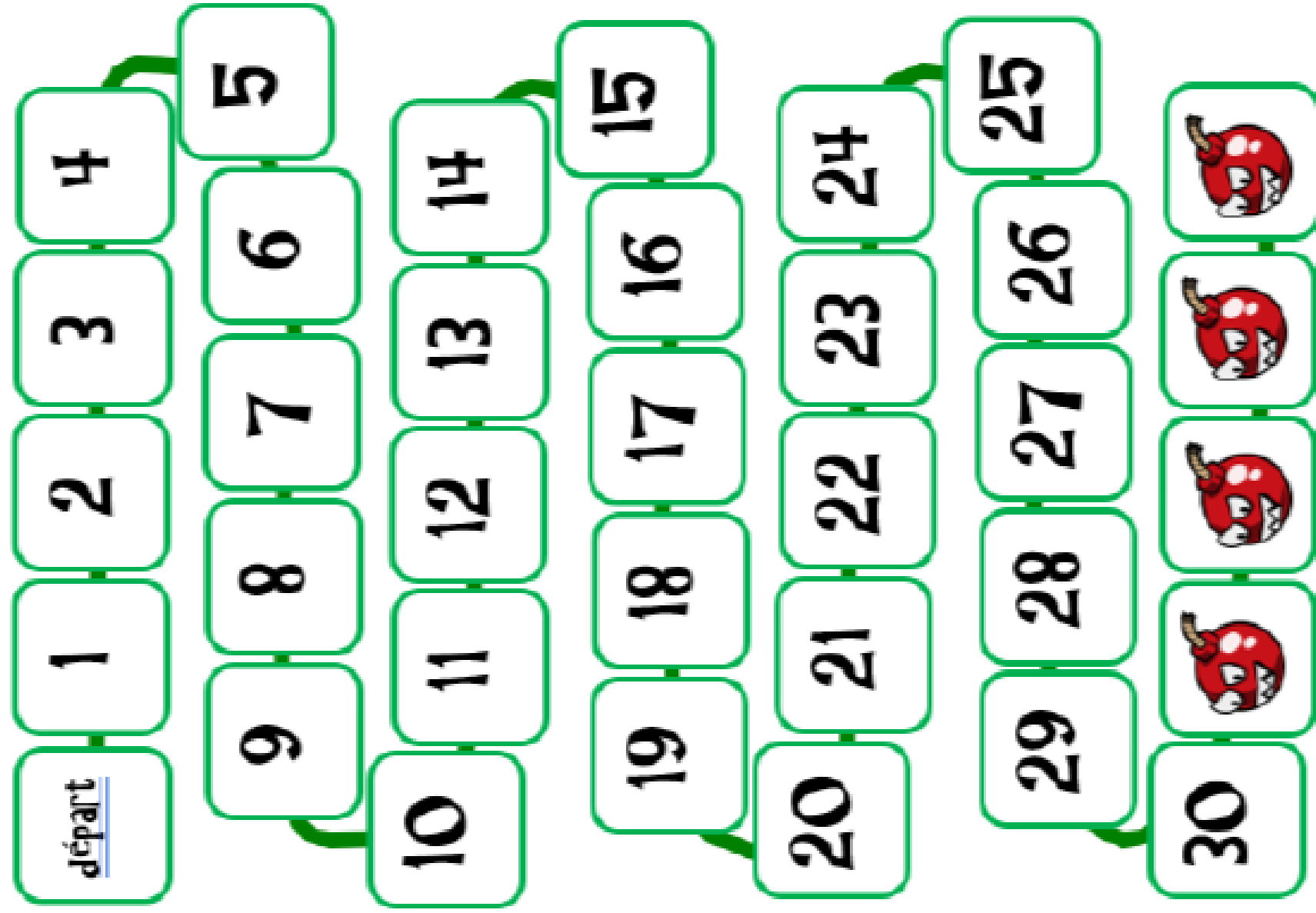
Chaque joueur reçoit quatre cartes, puis utilise des opérations pour essayer de faire un nombre aussi proche que possible de 24. Le plus proche de 24 gagne la partie. Un jeu relativement simple.

Le Jeu du 24

Matériel :

1 jeu de 54 cartes





Règle du jeu :

On distribue 5 cartes à chaque joueur. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur pose une carte et annonce sa valeur. Il pioche une carte pour toujours avoir 5 cartes en main. Le joueur suivant pose une carte par-dessus en annonçant sa valeur (la somme ou la différence car pour valet/dame/roi on choisit sa valeur) et annonce le total.

Exemple :

Le premier joueur a posé 6. Le deuxième joueur a posé une dame en annonçant « +10 ». Il annonce ensuite le total : « 16 ». Le troisième joueur joue ensuite...

Le premier joueur qui atteint ou dépasse 101 a perdu. Donc à 100, on n'a pas encore perdu. Le joueur qui pose sa carte et fait 101 ou plus a perdu. Il retire alors les trois dernières cartes du paquet (la sienne et celles d'avant). Les autres joueurs continuent à jouer à partir de ce nouveau total. Le dernier en jeu a gagné la partie.

A partir du CE2

3 ou 4 joueurs

+/-15 minutes

Dépasse pas 100



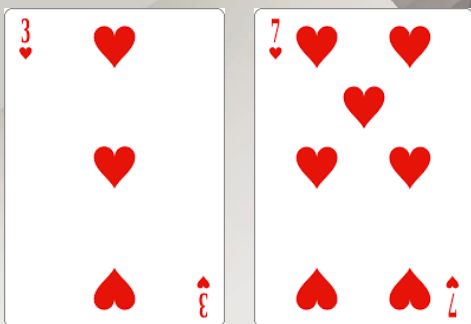
Matériel :

1 jeu de 52 cartes

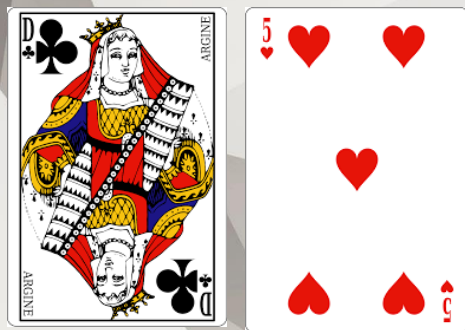
3 ou 4 joueurs (moins d'intérêt stratégique à 2)

Chaque carte vaut sa valeur habituelle sauf :

- Le roi qui vaut +20 ou -20
- La dame qui vaut +10 ou -10
- Le valet qui vaut +5 ou -5



1	2	3	4	5	6
7	8	9		12	14
15	16	18	20		24
25	27	28	30	32	35
36	40	42		48	49
54	56	63	64	72	81



Pythagore

Jeu en coopération

Règle du jeu :

Distribuer toutes les cartes
(1 à 10 + 2 jokers) entre chaque joueur (6 joueurs maxi)
pour que chaque joueur en ait un nombre pair

Chaque joueur pose 2 cartes à son tour de jeu et
indique le résultat par multiplication entre ses 2 cartes
pour obtenir un des résultats qui figure dans la table. Il
recouvre alors cette valeur d'un jeton.

Chaque carte 1 à 10 vaut sa valeur de points

Lorsqu'un joueur n'a plus de carte, on récupère et
mélange celles déjà jouées et celles éventuellement non
distribuées . Le joueur tire alors 2 cartes de cette pioche
qu'il associe cette fois en les additionnant, soustrayant
et multipliant.

Le jeu se termine si toutes les valeurs du plateau de jeu
sont recouvertes d'un jeton ou si les joueurs ne
parviennent plus à associer des cartes pour obtenir les
valeurs manquantes.

A partir du CE2

1 à 6 joueurs

+/-15 minutes

Pythagore

Matériel :



Les cartes 1 à 10 et
jokers d' un jeu de
54 cartes.

1 plateau de jeu

36 jetons

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	12	14
15	16	18	20	21	24
25	27	28	30	32	35
36	40	42	45	48	49
54	56	63	64	72	81

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	12	14
15	16	18	20	21	24
25	27	28	30	32	35
36	40	42	45	48	49
54	56	63	64	72	81