

JEUX DE CARTES POUR ELEVES DE MS ET GS

La plupart des jeux proposés se jouent seul, avec pour matériel de départ des cartes issues d'un jeu de cartes classique, sans les figures. Vous pouvez bien sûr être aux côtés de votre enfant pour l'aider et surtout dans un premier temps pour l'aider à comprendre les règles et le but du jeu.

LE TRI DES CARTES

Première activité à mener avec votre enfant pour le familiariser avec les cartes (savoir comment sont représentés les nombres, reconnaître les formes)

Matériel : toutes les cartes de 1 à 6 (MS) ; toutes les cartes de 1 à 10 (GS)

But du jeu : Ranger les cartes du nombre le plus petit au nombre le plus grand par couleur et par forme.

Trier les cartes par couleurs (carreau, cœur, trèfle, pique) en faisant 4 tas. (l'objectif est ici de bien reconnaître les différentes « couleurs et formes »). Ranger les cartes de chaque tas en les posant en ligne du nombre plus petit au plus grand, c'est-à-dire de 1 à 6 par exemple (l'objectif est ici de bien reconnaître la quantité correspondant à chaque carte et de savoir la nommer, ex : « le 3 de pique »).

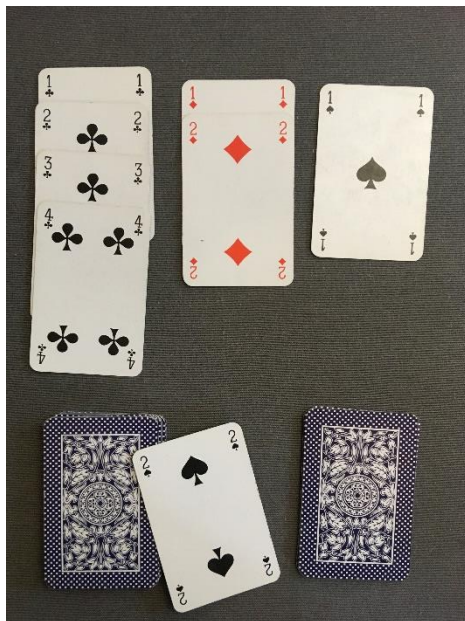


LES 4 AS

Matériel : toutes les cartes de 1 à 6 (MS) ; toutes les cartes de 1 à 10 (GS)

But du jeu : Répartir les cartes par couleur et forme en 4 suites du nombre le plus petit au nombre le plus grand (1, 2, 3, 4, 5, 6)

Cartes mélangées posées devant l'enfant, faces cachées. Le joueur retourne les cartes une à une : si c'est un as (le 1) il le pose devant lui, sinon il retourne la carte et fait un autre paquet de cartes faces cachées. Il continue à retourner les cartes pour obtenir au moins un as, il ne peut prendre que la première carte de son paquet. Les cartes rejetées s'empilent sur le 2^{ème} paquet. Ensuite il va chercher à avoir le 2 puis le 3 etc. pour les poser sur l'as de chaque couleur. Quand il a pris toutes les cartes de son paquet, il prend le paquet de cartes rejetées et recommence à prendre les cartes une par une.

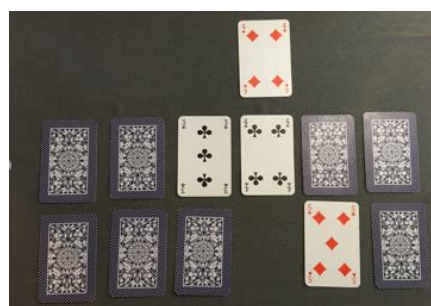
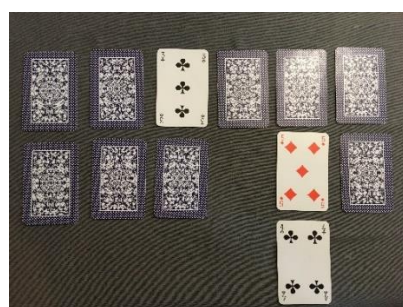
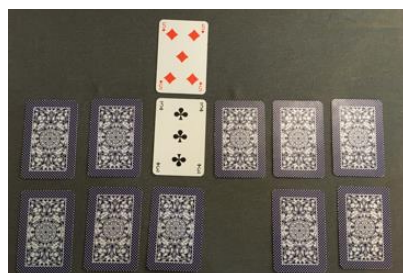


LA SUITE RETOURNEE

Matériel : toutes les cartes de 1 à 6 (**MS**) ; toutes les cartes de 1 à 10 (**GS**)

But du jeu : Remettre chaque carte à sa place, du nombre le plus petit au nombre le plus grand.

Le joueur mélange ses cartes et les aligne face cachée, en 2 rangées si 2 couleurs sont utilisées (ex : cœur et trèfle). Le joueur retourne une carte au hasard. Par exemple si c'est la quatrième carte et que c'est un 3, il place la carte en quatrième position (face visible) et retourne la carte qui s'y trouvait. Si c'est le 5, il la met en cinquième position et retourne la carte qui s'y trouvait, etc.. *La réussite est perdue si une carte vient d'être retournée et est déjà à sa place alors qu'il reste des cartes qui sont encore face cachée. En effet il n'est plus alors possible de retourner une autre carte.*

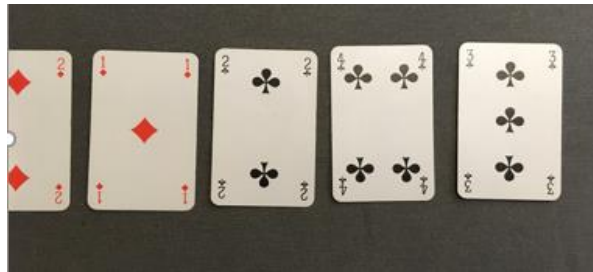


ENTRE DEUX CARTES

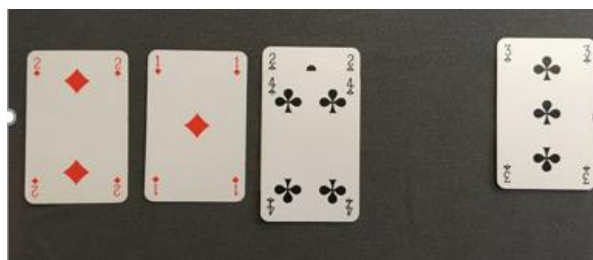
Matériel : toutes les cartes de 1 à 5 (MS) ; toutes les cartes de 1 à 10 (GS)

But du jeu : Mettre toutes les cartes en 2 tas ou en moins de tas possible.

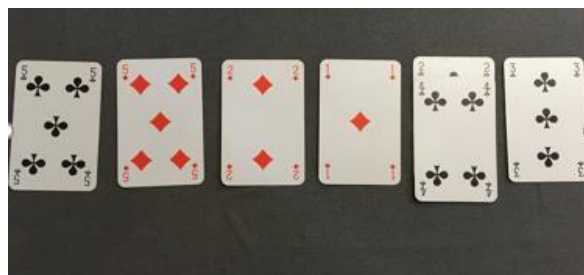
Le joueur aligne ses cartes au fur et à mesure. Si l'une des cartes se trouve située entre 2 cartes de même valeur (ex : deux cartes « 3 ») il prend la carte située entre deux 3 et la pose sur celle qui précède (c'est-à-dire à gauche). On procède de la même façon avec une carte située entre 2 cartes de même forme (deux carreaux, deux cœurs, etc.). *Il arrive qu'une longue file se réduise brusquement par la pose d'une seule carte qui produit des réactions en chaîne à condition de toujours effectuer les déplacements possibles des cartes « entre deux » du début vers la fin.*



Le 4 de trèfle est entre deux cartes de trèfle...



...on le pose donc sur la carte qui est à sa gauche



Le 2 de carreau est entre deux cartes de carreau...



...on le pose donc sur la carte qui est à sa gauche

LES 12 PAQUETS

Matériel : toutes les cartes de 1 à 6 (**MS**) ; toutes les cartes de 1 à 10 (**GS**)

But du jeu : Retirer toutes les cartes du plateau.

12 cartes sont posées côte à côte faces cachées sur 2 rangées de 6 cartes puis recouvertes des 12 cartes restantes faces visibles. Le but du jeu est d'éliminer les paires de cartes de même valeur **ou** de même couleur (cette fois au sens de rouge ou noire). Quand 2 cartes de même valeur ou de même couleur sont visibles (par exemple 2 cartes de carreaux ou bien 2 cartes qui sont des 4), on les enlève. Chaque fois qu'une carte est enlevée, ceci permet de retourner la carte du dessous ainsi libérée.

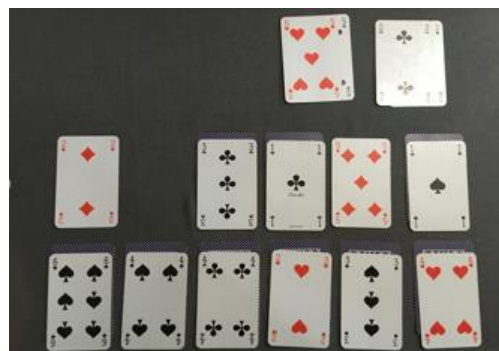
Pour les GS : 20 paquets : même règle du jeu mais 20 cartes sont disposées côte à côte faces cachées (en 2 rangées de 10 par exemple) et recouvertes des 20 cartes restantes faces visibles.



Le 4 de trèfle et le 4 de pique font une paire, ils sont mis de côté et la carte du dessous est retournée



Le 5 de cœur et le 5 de trèfle font une paire, ils sont mis de côté

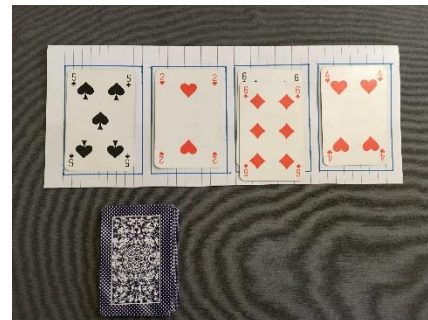
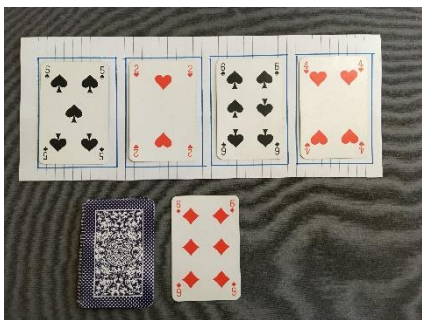


QUATRE PAR QUATRE

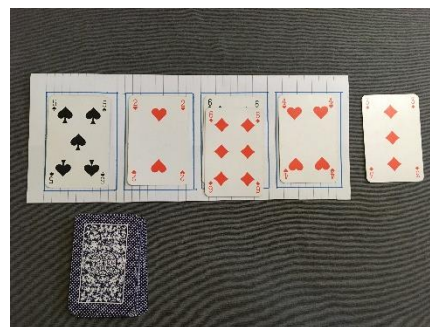
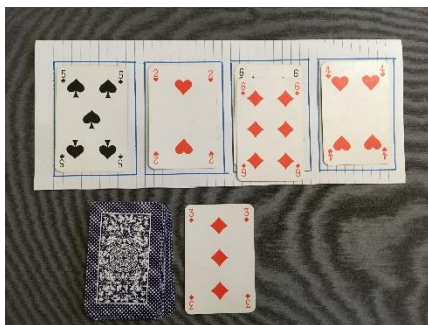
Matériel : toutes les cartes de 1 à 6 (MS et GS)

But du jeu : Regrouper 4 cartes de la même valeur pour les éliminer.

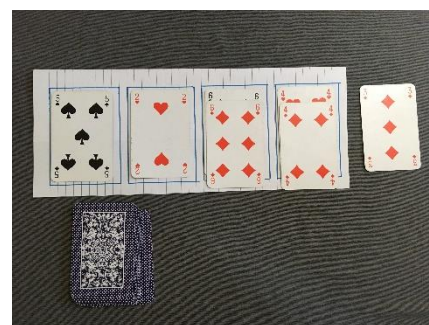
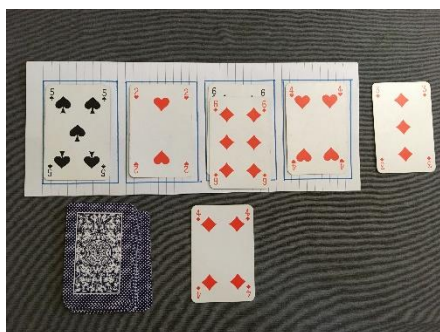
Les 24 cartes sont empilées en paquet. Elles sont sorties une à une et posées sur 4 emplacements et un emplacement de secours placé à part, comme sur la photo. Imaginons que sortent un 2, puis un 5, un 1 et encore un 2. Le 2 va rejoindre le premier 2 et laisse ainsi une case vide qui peut être occupée par la carte suivante. Dès que les 4 cartes de même valeur sont empilées, le paquet de 4 cartes est retiré ce qui laisse un emplacement libre. Quand les 4 emplacements sont occupés et que sort une nouvelle carte, celle-ci peut encore aller dans la case de secours en attendant mais aucune autre carte ne peut y être déposée en même temps qu'elle.



Le 6 de carreau est posé sur le 6 de pique



Le 3 de carreau est posé sur la case de secours

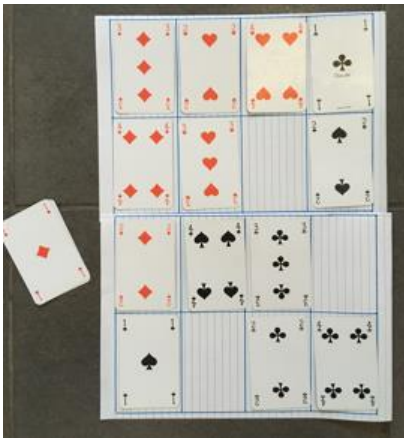
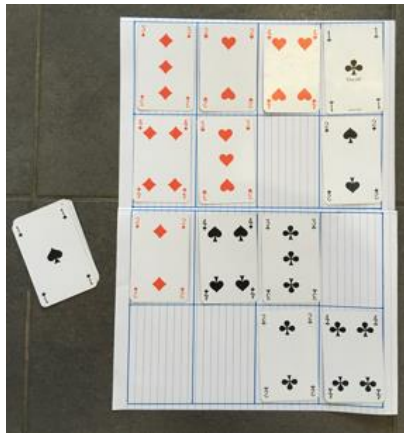
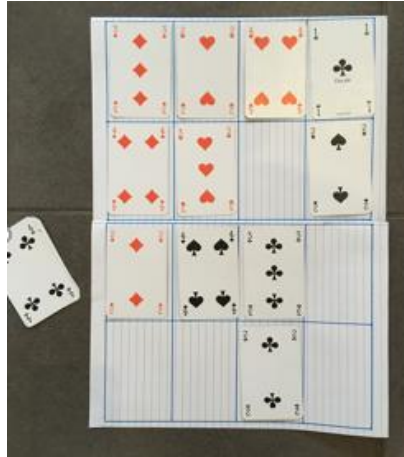


CARRE MAGIQUE

Matériel : Les cartes de 1 à 4 dans les 4 couleurs/formes (**MS et GS**), un quadrillage (4 lignes 4 colonnes) comme sur la photo.

But du jeu : Placer les cartes dans le quadrillage en respectant la règle.

Placer les 16 cartes sur le quadrillage de manière à ce que 2 cartes de même valeur (1, 2, 3 etc.) ne se trouvent ni sur la même ligne ni sur la même colonne.

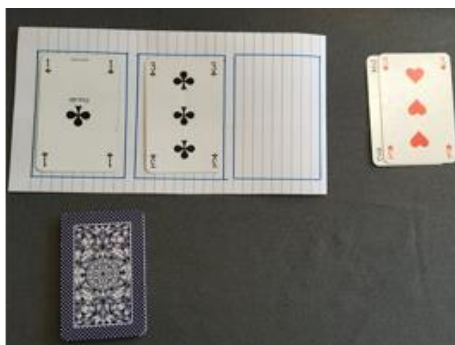


FAIRE 5 AVEC 2 CARTES

Matériel : Les cartes de 1 à 4 dans les 4 couleurs/formes (**MS et GS**).

But du jeu : Faire des paires de cartes dont la valeur totale est 5.

Les cartes sont empilées en paquet faces cachées. Le joueur retourne 3 cartes qu'il place sur 3 emplacements que l'on peut dessiner pour faciliter la mémorisation (le « tableau »). Le joueur retourne une nouvelle carte et cherche à faire 5 avec une carte du tableau. Dans le cas où une paire (qui fait 5) peut être formée, le joueur la met de côté. La carte retirée du tableau est remplacée par la première carte de la pioche. Si une carte tirée ne peut pas faire 5 avec les cartes du tableau, elle est remise sous le paquet de la pioche. Le jeu est terminé quand toutes les paires qui font 5 ont été trouvées.



LA BATAILLE

Matériel : toutes les cartes de 1 à 6 (MS) ; toutes les cartes de 1 à 10 (GS)

But du jeu : Gagner toutes les cartes. Le jeu se joue à 2.

Toutes les cartes sont distribuées entre les 2 joueurs faces cachées en faisant ainsi 2 tas. Chaque joueur retourne une carte. Le joueur qui a la carte dont la valeur est la plus élevée remporte les 2 cartes et les place faces cachées sous son tas de cartes. Si les 2 cartes ont même valeur, il y a « bataille » : chaque joueur pose une carte face cachée sur la carte posée précédemment puis retourne une nouvelle carte par-dessus. Ce sont ces dernières cartes qui sont comparées. Le joueur qui a la carte la plus forte gagne toutes les cartes posées lors de la bataille (soit 6 cartes). Le jeu s'arrête lorsqu'un joueur a gagné toutes les cartes.



Le 4 de carreau est plus fort que le 2 de carreau



Il y a « bataille »



On pose une carte face cachée



On pose une carte face visible



C'est le 6 de pique qui gagne la bataille.