

Une partie de cartes ?

Il s'agit de mobiliser des connaissances en calcul mental et effectuer des choix afin d'obtenir la plus petite somme possible.

Cette activité se décline sous forme de forces et peut-être proposée aux élèves dès la Grande Section pour tendre vers le CM2. Cette activité est fortement inspirée du jeu « Skyjo ».

Matériel :

	Valeur des cartes	Valeur des cartes optionnelles	Nombre de cartes dans le jeu	Nombres de cartes par joueur	Disposition
Force 0	1 ; 2	Valeur – 1 (10 cartes)	30	6	□ □ □ □ □ □
Force 1	1 ; 2 ; 3 ; 4	Valeur 0 (15 cartes)	75	9	□ □ □
Force 2	De 1 à 10	Valeur 1 (10 cartes)	135		□ □ □
Force 3	De 1 à 12	Valeur -2 (10 cartes)	155		□ □ □

But du jeu : Il s'agit d'obtenir le moins de points possibles.

La partie s'arrête lorsqu'un joueur a dévoilé sa dernière carte.

Préparation du jeu :

1. Distribuer les cartes faces cachées à chaque joueur.
2. Placer une carte de la pioche, face visible au milieu de la table, elle constitue le début de la pile de défausse.
3. Les cartes restantes constituent la pioche.
4. Chaque joueur place ses cartes faces cachées (disposition en fonction de la force choisie).

Règle spéciale :

Si une colonne de cartes identiques est obtenue à la suite d'un échange avec une carte de la pioche ou de la défausse, le joueur se débarrasse de ces 3 cartes en les plaçant sur la pile de défausse.

Déroulement d'une partie

1. Le joueur le plus jeune commence.
2. Il doit piocher une carte. Deux possibilités s'offrent à lui
 - a. Choisir la première carte retournée de la défausse.
 - b. Choisir la première carte face cachée de la pioche.
3. Le joueur échange la nouvelle carte avec l'une des cartes de son jeu. Il peut échanger avec une carte face visible ou une carte face cachée. La carte défaussée de son jeu est posée sur la pile de défausse.
4. C'est au tour du joueur suivant de piocher une carte et ainsi de suite.

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
0	-1	-2	