

## Cinq en famille

Cette activité est fortement inspirée du jeu PUNTO.

Cette activité se décline sous forme de forces et peut-être proposée aux élèves dès la Grande Section pour tendre vers le CM2.

**But du jeu :**

Réaliser un alignement de cinq cartes de la même famille (une série) : verticalement, horizontalement ou en diagonale.

**Les forces :**

	FORCE 0	FORCE 1	FORCE 2
Nombres de joueurs	2	3	4
Nombre de jeux de 52 cartes	2		
Nombre de cartes par joueurs	18 cartes de la même famille		
Plateau de jeu	oui	possible	non
Nombre de cartes à aligner	5		
Type d'alignement	Verticalement, horizontalement		Verticalement, horizontalement, en diagonale

**Matériel :**

- Deux jeux de 52 cartes (cartes de 1 à 9) : cartes Famille

**Préparation du matériel**

- Utiliser deux jeux de 52 cartes et enlever les cartes valets, dames et rois
- Préparer un quadrillage qui permet de contenir 36 cartes (6 rangées de 6 cartes)

**Préparation d'une partie**

- Les cartes sont classées par famille (cœur, carreau, trèfle et pique).
- Chaque joueur reçoit les 18 cartes d'une famille.
- Chaque joueur pose ses cartes devant lui, en pile, face cachée.

## **Déroulement d'une partie :**

Une partie se déroule en deux manches gagnantes. Chaque joueur joue à tour de rôle.

### Qui commence ?

Le donneur retourne la première carte de sa pile et la pose sur la table. (Illustration 1)

### Où poser les cartes suivantes ?

Le joueur suivant pose une carte. Deux possibilités s'offrent à lui :

- Il pose sa carte à côté d'une carte déjà posée. Les cartes sont alors juxtaposées par un côté ou par un sommet. (Illustration 2)
- Il pose sa carte sur une carte déjà posée. La nouvelle carte est superposée à une autre carte si sa valeur est supérieure à la valeur de la carte déjà présente sur la table. La nouvelle carte « écrase » la carte posée. (Illustration 3)

### Quelle est la dimension du carré de jeu ?

L'ensemble des cartes doit former un carré de 6 cartes sur 6 cartes. Un plateau de jeu est préconisé pour les forces 0 et 1 afin de limiter l'espace jeu. (Illustration 4).

### A quel moment la manche est terminée ?

- Dès qu'un joueur aligne le nombre de cartes requis, il remporte la manche. (Illustration 5)
- Dès qu'un joueur se trouve dans l'impossibilité de jouer.

### Que faire quand la manche est terminée ?

Le gagnant enlève la carte la plus forte de sa série et la met de côté. La deuxième manche peut commencer. (Illustration 6)

### A quel moment la partie est-elle terminée ?

- La partie est terminée lorsqu'un joueur remporte deux manches.

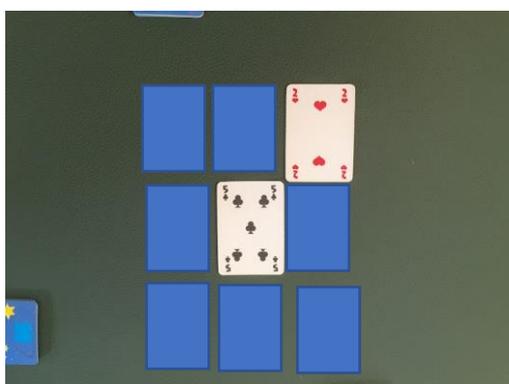
## Déroulement d'une partie : illustrations

Illustration 1



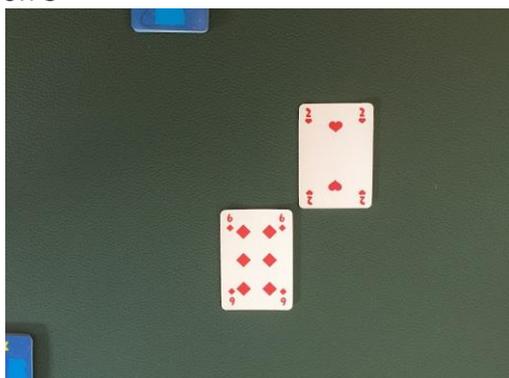
Chaque joueur dispose sa pile de cartes de la même famille, face cachée.  
Le joueur 1 retourne la première carte. C'est le 5 de trèfle. Il pose la carte.

Illustration 2



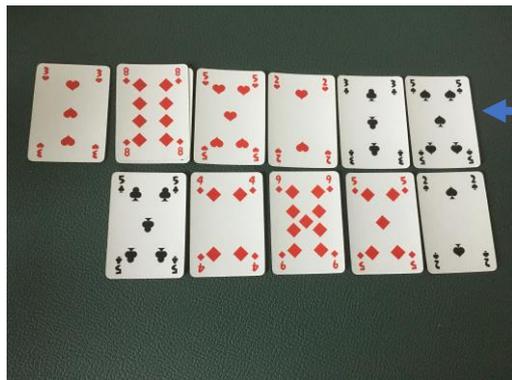
Le joueur 2 retourne la carte de sa pile.  
C'est le 3 de cœur. Il décide de poser sa carte en la juxtaposant au sommet de la carte déjà posée.  
Il aurait pu la poser ailleurs (rectangles bleus) :  
- En juxtaposant aux sommets  
- En juxtaposant aux côtés

Illustration 3



Le joueur 3 retourne la carte de sa pile.  
C'est le 6 de carreau.  
Il décide de superposer sa carte sur une carte déjà posée, sur le 3 de cœur.

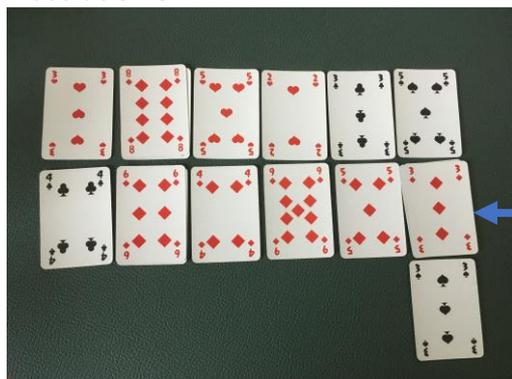
Illustration 4



La première ligne ne peut plus être prolongée. Elle contient 6 cartes.

Néanmoins, les joueurs peuvent poser une carte sur une carte déjà posée si et seulement si, la valeur de la carte posée est supérieure à la carte présente.

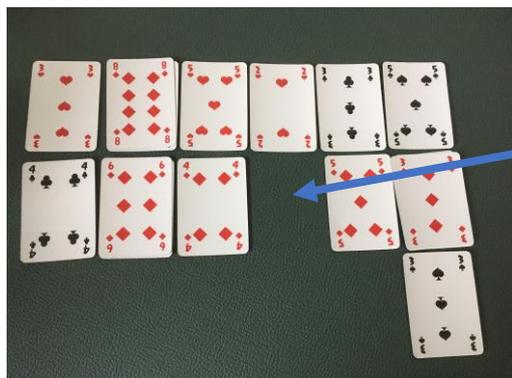
Illustration 5



Le joueur 3 qui possède la famille carreau, vient de poser le 3 de carreau sur le 2 de pique. Il réalise un alignement de 5 cartes de la même famille et il remporte la manche.

Il vient de constituer une série de 5 cartes alignées.

Illustration 6



Le joueur 3 enlève la carte la plus élevée de la suite et la pose près de lui. Cette carte est la preuve qu'il a gagné la première manche. Il enlève le 9 de carreau.

La partie continue.