

CoPiCaTre!

Communiquer, coopérer, calculer pour gagner.

Cette activité est fortement inspirée du jeu allemand « Tippi Toppi » (connu également en France sous le nom de « 50 missions ») créé par Ken Gruhl.

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 collectivement des missions en coopérant et en communiquant.

Les forces :

	Force 0	FORCE 1	FORCE 2	FORCE 3
Nombres de joueurs	3	3	3	4
Nombre de carte par joueurs	4 cartes			
Nombre de cartes missions à réussir	10 cartes	14 cartes	16 cartes	20 cartes
Nombre de cartes Joker		1	1	2

Matériel :

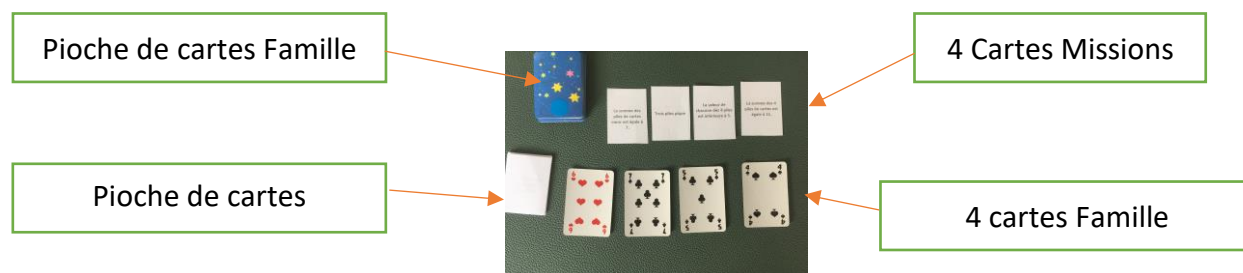
- Deux jeux de cartes (1 à 7) : cartes Famille
- 37 cartes missions
- 2 cartes joker issus des jeux de cartes

Préparation du matériel

- Utiliser deux jeux de 52 cartes
- Imprimer les missions sur feuille cartonnées

Préparation d'une partie

- Mélanger les cartes missions pour former une pioche Mission face cachée
- Poser 4 cartes Missions face visible au centre de la table
- Mélanger les cartes Famille (1 à 7) pour former une pioche Famille face cachée
- Poser 4 cartes Famille face visible au centre de la table
- Distribuer 4 cartes Famille à chaque joueur.



Déroulement d'une partie :

Chaque joueur joue à tour de rôle.

Qui commence ?

Le donneur pose une de ses cartes en main sur l'une des 4 cartes. La carte jouée doit être, soit de la même famille, soit de la même valeur que celle recouverte. Le joueur pioche à nouveau une carte pour avoir à nouveau 4 cartes en main.

Quelles cartes pour quelle force ?

Pour chacune des forces, des cartes missions sont proposées.

Néanmoins, il est tout à fait possible de panacher les cartes missions et de créer de nouvelles cartes avec les élèves.

Comment réussir une mission ?

Les joueurs doivent communiquer entre eux (par geste ou par parole) mais ils ne peuvent pas décrire les cartes qu'ils ont en main (ni les valeurs, ni les familles).

Ils peuvent déclarer par exemple :

- « Je peux aider pour cette mission. »
- « Je peux jouer ici. »
- « Ne jouez pas ici. »

Que faire quand la mission est réussie ?

Le donneur met la carte Mission réussie de côté et retourne une nouvelle carte Mission.

A quel moment la partie est-elle terminée ?

- La partie est terminée dès qu'un joueur ne peut pas jouer de carte.
- La partie est terminée dès qu'un joueur n'a plus de carte en main.
- La partie est terminée si toutes les missions sont accomplies.

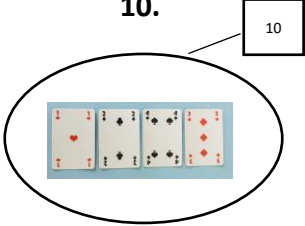
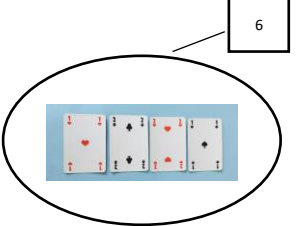
A quoi servent les cartes Joker ?

Quand une carte joker est tirée, elle peut être utilisée immédiatement ou gardée pour plus tard. Elle permet aux joueurs d'annuler une mission trop difficile à réaliser ou débloquer le jeu si besoin.

A quoi servent les illustrations pour la force 0 ?

Elles sont données à titre d'exemple pour les élèves non-lecteurs.

Les cartes missions :

Cartes MISSION – Force 0 10 cartes			
La somme des 4 piles de cartes est égale à 10. 	La somme des 4 piles de cartes est égale à 6. 	La valeur de chacune des 4 piles est supérieure à 4. 	La valeur de chacune des 4 piles est inférieure à 4. 
Chaque carte a une valeur différente. 	Les valeurs des 3 cartes qui se touchent, se suivent. 	Trois piles pique 	Trois piles cœur 
Trois piles carreau 	Trois piles trèfle 		

Cartes MISSION – Force 1 / 14 cartes				
La somme des 4 piles de cartes est égale à 15.	La somme des piles de cartes carreau est égale à 9.	La somme des piles de cartes cœur est égale à 7.	La somme des cartes pique est égale à la somme des cartes carreau.	Trois piles trèfle
La valeur de chacune des 4 piles est inférieure à 5.	La valeur de chacune des 4 piles est supérieure à 5.	Chaque carte une valeur paire.	Chaque carte a une valeur impaire.	Trois piles pique
Deux cartes ont une valeur identique.	Il n'y a aucune carte avec une valeur identique.	Trois piles carreau	Trois piles cœur	

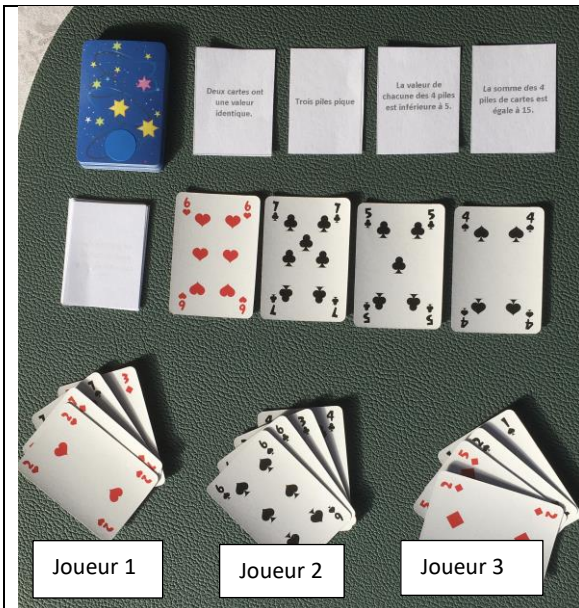
Cartes MISSION – Force 2 / 16 cartes				
La somme des 4 piles de cartes est égale à 16.	La somme des 4 piles de cartes est égale à 20.	La somme des piles de cartes carreau est égale à 3.	La somme des piles de cartes pique est égale à 11.	La valeur des 4 piles est identique.

La somme des cartes cœur est égale à la somme des cartes trèfle.	La somme des cartes trèfle est égale à la somme des cartes pique.	La somme des cartes cœur est le double de la valeur des cartes trèfle.	La somme des cartes pique est le double de la valeur des cartes carreau.	La valeur de chacune des piles est supérieure à 5.
Exactement deux cartes ont une valeur impaire et sont espacées d'une carte.	Deux paires de deux nombres consécutifs. 	Les valeurs de 4 cartes qui se touchent, se suivent, mais pas forcément dans l'ordre.	Chaque carte a une valeur paire.	Chaque carte a une valeur impaire.

Cartes MISSION – Force 2				
Les valeurs de 3 cartes qui se touchent, se suivent.				

Cartes MISSION – Force 3 /				
La somme des 4 piles de cartes est égale à 18.	La somme des piles de cartes pique est égale à 2.	La somme des piles de cartes trèfle est égale à 10.	La somme des piles de cartes trèfle est égale à 4.	
La somme des piles de cartes cœur est égale à 6.	La somme des cartes carreau est égale à la somme des cartes cœur.	La somme des cartes pique est égale à la somme des cartes cœur.	La somme des cartes carreau est égale à la somme des cartes trèfle.	
La somme des cartes carreau est le double de la valeur des cartes cœur.	La somme des cartes trèfle est le double de la valeur des cartes pique.			

Déroulement d'une partie : illustrations



Le joueur 1 précise qu'il peut réaliser la mission « deux cartes ont une valeur identique », il va donc jouer le 7 de pique sur le 4 de pique.

Le joueur 1 aurait pu également poser :

- le 2 de cœur sur le 6 de cœur
- le 7 de pique sur le 4 de pique
- le 7 de carreau sur le 7 de trèfle.



Grâce à cette carte, une mission est réalisée :
- « deux cartes ont une valeur identique »: 7 de trèfle et 7 de pique.

La mission est mise de côté, une nouvelle mission est posée et le joueur 1 reprend une carte.



Le joueur 2 annonce qu'il peut commencer à réaliser la mission « trois piles pique ».

Le joueur 1 précise qu'il ne pourra pas aider à réaliser cette mission et ne pourra jouer que sur le 7 de pique et le 7 de trèfle. Le joueur 3 dit que lui non plus, il ne peut pas aider pour l'instant.



Le joueur 2 décide néanmoins de poser le 6 de pique sur 6 de cœur.

Il doit piocher une nouvelle carte et c'est au joueur 3 de jouer.

Le joueur 2 aurait pu poser :

- le 6 de pique sur le 7 de pique
- le 6 de trèfle sur le 5 de trèfle
- le 3 de trèfle sur le 5 de trèfle
- le 4 de trèfle sur le 5 de trèfle

Le joueur 3 peut poser :

- le 5 de carreau sur le 5 de trèfle
- le 2 de pique sur le 6 de pique ou le 7 de pique
- l'as de pique sur le 6 de pique ou le 7 de pique.

Mais attention, les joueurs ne doivent pas oublier ce qu'a dit le joueur 1 ! Celui-ci peut répéter pour être sûr de pouvoir jouer une fois son tour venu ! Sinon la partie s'arrête !