





## Jouer avec un jeu classique de 54 cartes

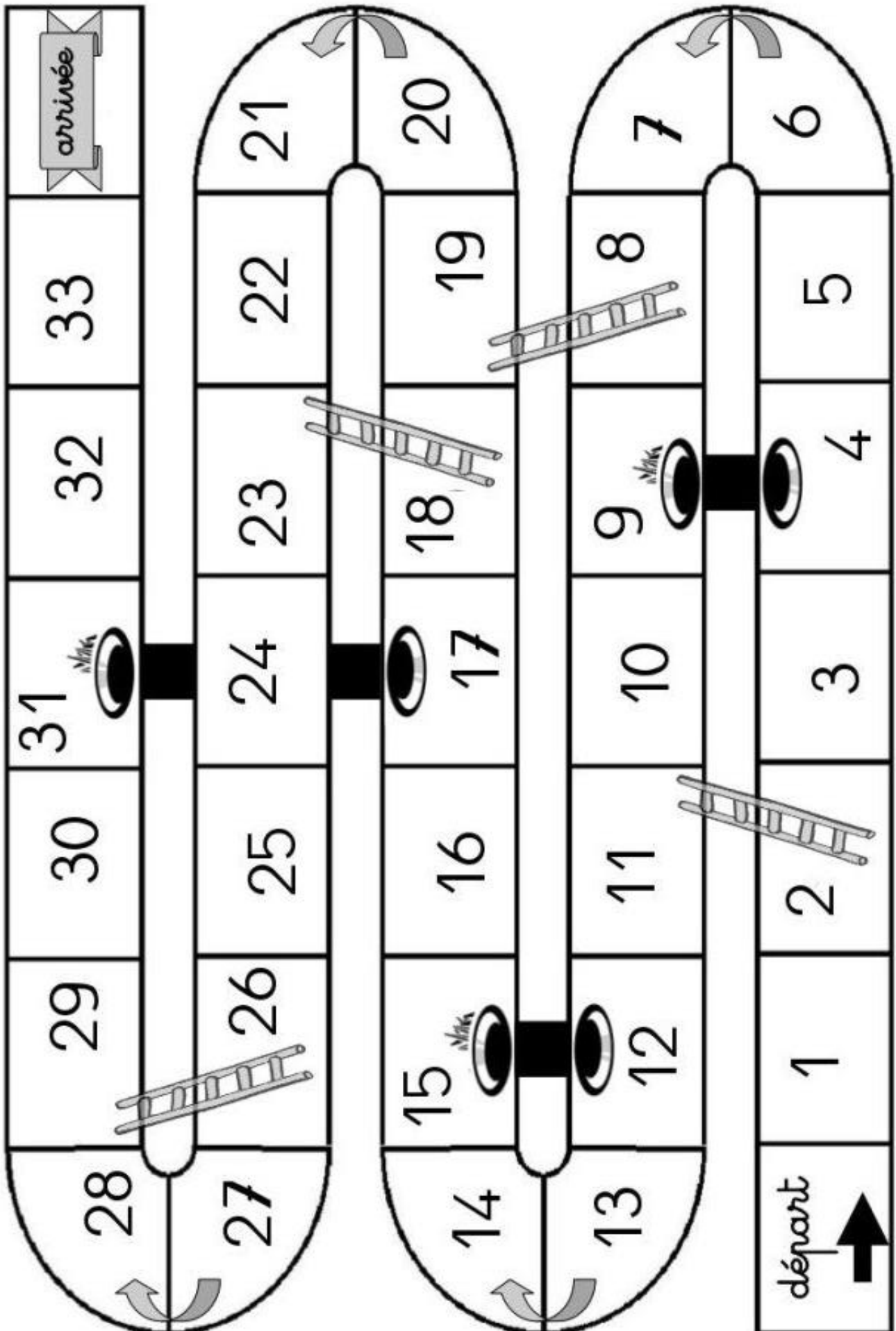
Voici quelques jeux adaptés aux petits. On ne joue évidemment pas avec toutes les cartes ! Dans un premier temps, l'enfant peut jouer en binôme avec un adulte ou à jeu découvert puis il pourra jouer seul lorsqu'il maîtrisera les règles.

Encore une fois, les jeux sont à adapter aux capacités de votre enfant.

<p><b>Jeu du mémory</b> (à 2 ou plus)</p> 	<p><b>Installation :</b> Prendre les cartes 1, 2, 3 de pique et de cœur (on peut ajouter les valets, dames ou/et rois de pique et de cœur pour complexifier). Les poser faces cachées sur la table.</p> <p><b>Règle du jeu :</b> Chacun leur tour, les joueurs retournent deux cartes. S'il s'agit de deux cartes de même valeur, le joueur les garde sinon il les replace faces cachées sur la table. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes à la fin.</p>
<p><b>Jeu de la bataille</b> (à 2)</p> 	<p><i>Attention : ce jeu peut être difficile pour certains car nous n'avons pas encore vraiment abordé la notion de comparaison de quantités en classe!</i></p> <p><b>Installation :</b> Prendre toutes les cartes 1, 2 et 3. (on pourra rajouter les 4... si le jeu ne pose aucun problème à l'enfant). Distribuer toutes les cartes en 2 piles, ne pas regarder ses cartes.</p> <p><b>Règle du jeu :</b> Chacun leur tour, les joueurs retournent une carte. Celui qui a la carte avec la plus grande valeur gagne les 2 cartes et les place sous sa pile. Si les cartes sont de même valeur on fait une « bataille » (on peut simplement retourner une nouvelle carte) et on compare les deux nouvelles cartes.... Lorsqu'on n'a plus de carte, on a perdu !</p>
<p><b>Jeu du mistigri</b> (ou pouilleux) (à 2 ou plus)</p> 	<p><b>Installation :</b> Prendre toutes les cartes 1, 2 et 3 et le valet de pique (le mistigri). On pourra rajouter les 4... si le jeu ne pose aucun problème à l'enfant. Distribuer toutes les cartes.</p> <p><b>Règle du jeu :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Les joueurs cachent leurs cartes. Chaque joueur regarde s'il a des paires dans ses cartes (2 cartes de même valeur et de même couleur noir ou rouge - le 2 de trèfle et le 2 de pique par exemple). Il pose ses paires de cartes au centre de la table.</li><li>- Le premier joueur pioche une carte à son voisin de gauche. Si cette carte lui permet de constituer une paire, il pose la paire formée.</li><li>- C'est au tour du voisin de jouer en piochant dans le jeu du joueur à sa gauche.</li><li>- Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que toutes les paires soient retrouvées. Il ne reste que le Mistigri ! Celui qui l'a dans la main à la fin a perdu !</li></ul>
<p><b>Jeu du Uno</b> (à 2)</p> 	<p><b>Installation :</b> Prendre toutes les cartes 1, 2 et 3 (pique, trèfle, cœur et carreau) et les rois de cœur et de pique. Distribuer 3 cartes aux joueurs, le reste constitue la pioche.</p> <p><b>Règle du jeu :</b> Le 1er joueur pose la carte de son choix. Le suivant pose dessus une carte de même valeur ou de même couleur (noir ou rouge). S'il ne peut pas, il pioche une carte et regarde s'il peut jouer, c'est ensuite au suivant. Lorsqu'un joueur pose un roi, son adversaire pioche 2 cartes et passe son tour (le roi est méchant, il donne 2 cartes !). Le premier à avoir posé toutes ses cartes a gagné.</p> <p>Si la pioche est épuisée, on peut reprendre les cartes jouées pour terminer la partie.</p>

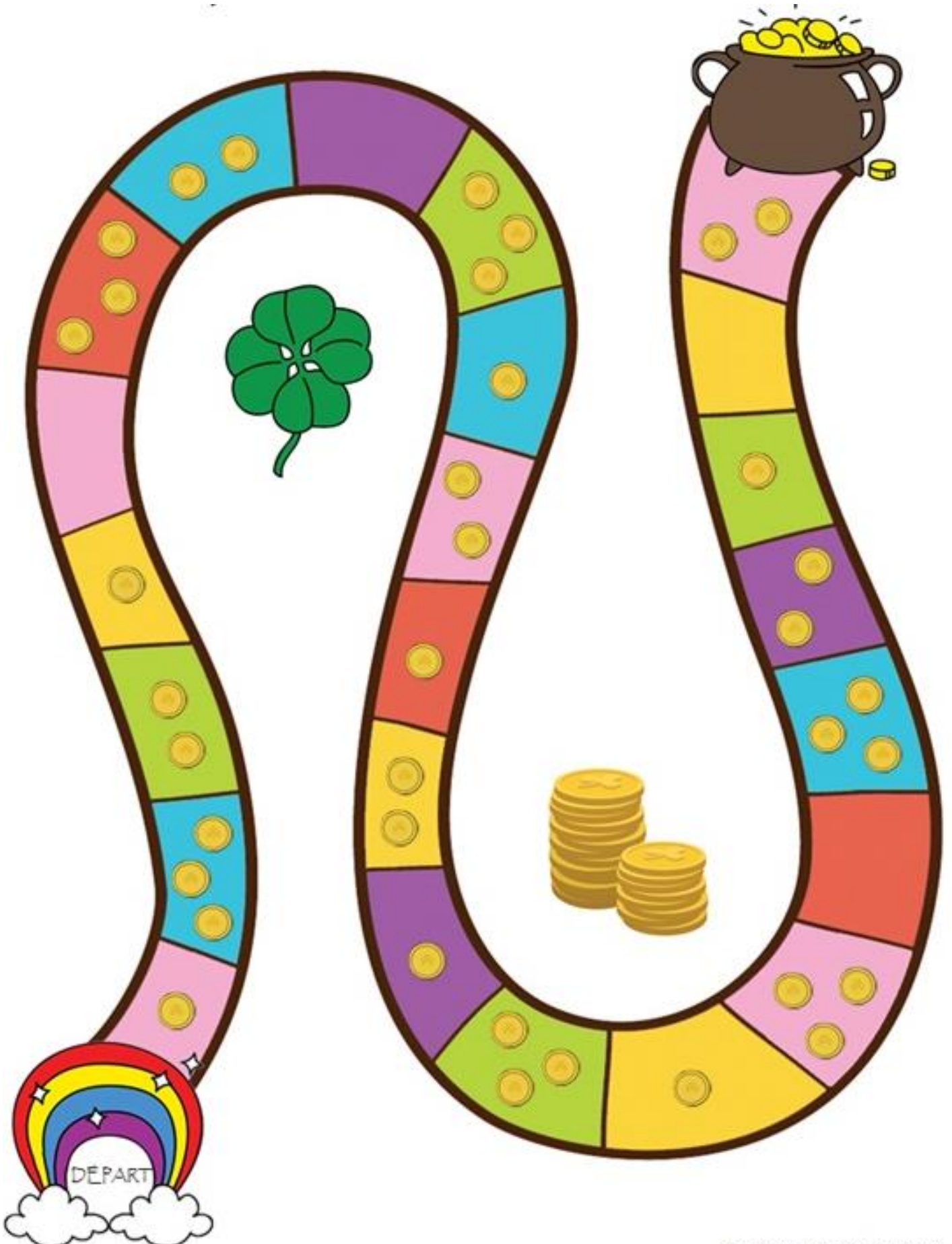
## Le jeu des tuyaux

Jouer avec un dé 1/2/3 (ou un dé classique) Les tuyaux font glisser (et non monter) ; les échelles font monter (et non descendre).



## La piste au trésor

Jouer avec des jetons (fausse monnaie, pâtes...ou à imprimer sur le site [dessinemoiunehistoire.net](http://dessinemoiunehistoire.net)) et un dé de couleurs (rose, rouge, vert,bleu violet, jaune). On peut le fabriquer en scotchant des étiquettes sur un cube ou un dé classique. On lance le dé, on avance sur la case correspondante et on prend le bon nombre de jetons que l'on pose sur sa grille (son trésor). Le premier à avoir complété sa grille a gagné.



Grilles (une pour chaque joueur) à photocopier ou à reproduire sur une feuille blanche. Elles peuvent aussi être remplacées par des boîtes à œufs.

